

Развитие умения сотрудничать

Учим слышать, понимать и подчиняться правилам

Зайчики и лиса

Дети (зайчики) собираются у одной из стен, один ребенок (в маске лисы) прячется за «кустом» (стул). Педагог стоит у противоположной стены и громко считает «Раз, два, три, четыре, пять, вышли зайчики гулять».

Дети выбегают на середину помещения и начинают весело прыгать. Через минуту-другую педагог продолжает: «Вдруг лисица выбегает, зайцев сереньких она поймает».

Все зайчики разбегаются, лиса пытается кого-нибудь «поймать», но напрасно. Педагог добавляет: «В лапы лисьи не попали - зайки в лес все убежали».

Выбирают другую лису, игра повторяется. Такая игра является элементарной формой инсценировок, к которым дети постепенно подводятся. Нужно следить за тем, чтобы они действовали в четком соответствии со словесными указаниями педагога.

Совушка - сова

Детям показывают сову (картинка, фотография), рассказывают о ней. Один ребенок - сова; остальные - лесные птички. Сова сидит на дереве (стул, ящик и т.д.), птички бегают вокруг нее, осторожно к ней приближаются.

Педагог.

Совушка-сова, большая голова,
На дереве сидит, головой вертит,
Во все стороны глядит.

Вдруг она как полетит...

При последнем слове (не ранее) сова

«слетает» с дерева и начинает ловить птичек. Пойманная птичка становится новой совой, и игра возобновляется.

В эту игру охотно играют даже малыши. Они пока не умеют ловить друг друга, зато радостно бегают по залу, ждут сигнала (удар в ладоши, возглас «стоп!»), по которому они должны остановиться.

Менялки

Игра проводится в кругу. Участники выбирают водящего. Он встает и выносит свой стул за круг - стульев становится на один меньше, чем играющих.

Педагог говорит: «Меняются местами те, у кого... (светлые волосы, красные носочки, синие шорты, косички и т.д.)». После этого имеющие названный признак должны быстро встать и поменяться местами: водящий в это время старается занять освободившееся место. Игрок, оставшийся без стула, становится водящим.

Игра в «тарелочку»

Играющие садятся на пол по кругу. Один ребенок выходит на середину круга, ставит тарелку на ребро, раскручивает ее, называет имя какого-нибудь ребенка, а сам возвращается в круг. Тот, кого он назвал, должен успеть дотронуться до тарелки, пока она крутится. Вновь раскручивает ее и называет следующего игрока. Кто не успел добежать до тарелки и подхватить ее, выбывает из игры.

Травинка

Считалкой выбирают «наблюдателя»; остальные дети - «травинки».

Задача «наблюдателя» - выбрать самую лучшую «травинку», т.е. ребенка, который внимательно слушает, правильно и точно выполняет задания воспитателя.

1. Поднимите руки медленно вверх через стороны.
2. Потянитесь, как травинка тянется навстречу солнечному теплу.
3. Глазами «нарисуйте» солнышко, которое греет травинку.
4. Покачайтесь, как травинка на ветру, сначала из стороны в сторону, а потом вперед-назад.
5. Ветер усиливается, и все сильнее раскачивает травинки из стороны в сторону, вперед-назад.
6. Затем ветер стихает - травинки замирают.
7. Ветер усиливается – травинки вновь сильно раскачиваются.
8. Ветер затихает - травинки тянутся, опустив руки.

«Наблюдатель» не только выбирает лучшую травинку, но и объясняет свой выбор. Ребенок, которого выбрали, становится «наблюдателем», и игра повторяется.

Учим контролировать движения и работать по инструкции

Группа в обручах

Каждый ребенок берет обруч и с его помощью «прицепляется» к соседу - и так до тех пор, пока вся группа не окажется сцепленной обручами. Соединившись, дети стоят тихо в ожидании начала звучания музыки; под музыку стараются двигаться так, чтобы сохранять цепочку. Ведущий может подсказать детям разные способы сцепления: за плечи, руки, ноги, туловище. Игроки могут образовать цепочку, конус, круг.

Холодно – горячо, право – лево

Педагог прячет условный предмет (игрушка), а затем с помощью команд типа «Шаг вправо, два шага вперед, три влево» ведет игрока к цели, помогая ему словами «тепло», «горячо», «холодно». Когда дети научатся ориентироваться в пространстве по словесным указаниям взрослого, можно использовать план-схему.

Обыграй превращение

Ведущий по кругу передает предметы (мяч, пирамидка, кубик и др.), называя их

условными именами. Дети действуют с ними так, как если бы это были названные взрослым объектами. Например, по кругу передают мячик Ведущий называет его «яблоко» - дети «едят» его, «моют», «нюхают» и т.д.

Горная тропинка

Перед игрой детям читают басню С. Маршака «Два барана» и проводят беседу по ее содержанию. Как вы думаете, почему с баранами произошло несчастье? Какие качества погубили баранов? Подумайте и скажите: был ли выход из создавшейся ситуации? Как, на ваш взгляд, следовало бы поступить баранам?

Затем начинается игра.

Педагог. Представьте, что мы высоко в горах. Перед нами, пропасть, через которую надо перебраться. Вы пойдёте навстречу друг другу (вспомни баранов). Ваша задача - не свалиться в пропасть. Помните, что вы идете по очень узкой тропинке и узкому мосту через пропасть шириной 2 м, мостик и тропинка шириной 25-30 см ограничены веревкой или очерчены мелом.

Дети разбиваются на пары и, двигаясь навстречу друг другу, перебираются через пропасть.

Подводятся итоги: «Какая пара прошла лучше всех? Почему?». Оцениваются активность, внимание к партнеру, взаимопомощь, варианты решения проблемы и выбор наиболее подходящего, а также время выполнения.

Глаза

В качестве образцов педагог использует изображения из геометрических фигур. Перед началом игры вместе с детьми анализирует эти изображения, распределяет детей на пары: у одного глаза завязаны, у другого - нет (он «глаза» своей пары). Далее ребенок с завязанными глазами рисует на бумаге, слушая команды «глаз»: «Вправо, влево, вверх, вниз, влево...» (*команды даются с опорой на образец*). Затем дети меняются ролями, игра повторяется.

Замри

С помощью считалки выбирается морской царь. Он следит за неподвижностью «морских фигур» и «волшебной палочкой» удаляет нарушителя.

Ведущий говорит: «Море волнуется раз, море волнуется - два, море волнуется три, морская фигура – замри!».

Дети, замерев в любой позе, ждут сигнала: «Отомри!».

Воспитываем доверие друг к другу, чувство ответственности за другого

Я не должен

Педагог заранее готовит сюжетные картинки, связанные с приемлемыми и неприемлемыми взаимоотношениями (в системах *взрослый – ребенок, ребенок - ребенок, ребенок - окружающий мир*), и шаблон «Я не должен» (например, изображение знака «-»).

Ребенок раскладывает около шаблона те картинки, которые изображают ситуации,

неприемлемые во взаимоотношениях между людьми, между человеком и природой, человеком и предметным миром, объясняют свой выбор.

Остальные дети выступают в роли наблюдателей и советчиков.

Звери на болоте

Играют все дети группы. Они - «звери», которые попали в болото. У каждого по три дощечки (три листа бумаги). Выбраться из болота можно только парами и только по дощечкам.

У одного из игроков сломались и пошли ко дну две дощечки. Чтобы он не утонул, ему надо помочь - это может сделать партнер (его «пара»).

В роли потерпевшего и спасающего должен побывать каждый ребенок

Оцениваются, как готовность прийти на помощь, так и предложенные варианты спасения.

Связующая нить

Дети сидят в кругу и передают друг другу клубок ниток, так чтобы все взяли за нить.

Передача клубка сопровождается высказываниями о том, что дети чувствуют, что они хотят для себя и могут пожелать другим.

Когда клубок вернется к взрослому, дети натягивают нить и закрывают глаза, представляя, что они составляют одно целое, что каждый из них важен и значим в этом целом.

Поводырь

В группе разложены и расставлены предметы-препятствия (стулья, кубики, обручи и т.д.). Дети распределяются по парам: ведущий - ведомый. Ведомый повязывает на глаза повязку, ведущий ведет его, рассказывая, как двигаться, например, «Переступи через кубик», «Здесь стул. Обойдем его». Затем дети меняются ролями.

Развитие умений активно слушать

*Учим общаться на вербальном и невербальном уровнях,
определять эмоциональное состояние других людей, выразить свои чувства*

Пантомимические этюды

Детям предлагают пройтись так, как ходит маленькая девочка, мальчик в хорошем настроении, старик, ребенок, который только учится ходить, уставший человек и др.

Сказки наизнанку

Кукольный или настольный театр по известной сказке.

Педагог предлагает детям придумать вариант сказки, где характеры героев изменены (например, колобок злой, а лиса добрая), и показать с помощью настольного театра, что может произойти в такой сказке.

Азбука настроений

Педагог готовит шесть карточек, передающих разные настроения нескольких персонажей

(кошка, попугай, мышка, мужчина, женщина и т.д.): радость, горе, испуг (страх), злость (агрессия), самодовольство (гордость), недовольство.

Детям предлагают выполнить такие задания, как «Определи настроение» (по карточкам); «Выбери героя» (с определенным настроением), расскажи, что с ним произошло, и объясни причину его эмоционального состояния.

Отражение чувств

Дети объединяются в пары, договариваются, кто будет «говорящим», а кто «отражателем». Педагог шепчет на ухо «говорящему» фразу типа: «За мной пришла мама». Говорящий эмоционально повторяет ее, а «отражатель» должен определить, какое чувство испытывал его друг в момент, когда произносил фразу.

Развиваем слуховое восприятие

Телефон

С помощью считалки выбирается телефонист. Он задумывает слово и передает его первому игроку (на ухо, шепотом), тот по цепочке следующему и т.д.

Когда слово доходит до последнего игрока, телефонист спрашивает его, какое слово он «получил по связи». Если слово названо неверно, телефонист проверяет каждого игрока и устанавливает, где нарушилась связь.

Цепочка слов

Выбирается водящий. Он придумывает и называет, три-пять слов, потом указывает на любого игрока, который должен повторить слова в той же последовательности. Если ребенок справляется с заданием, он становится водящим.

Собери чемодан

Детям предлагают отправиться в путешествие. Что для этого надо?

Уложить вещи в чемодан: «Подумайте: что нужно взять с собой в дорогу?». Первый путешественник называет один предмет, второй повторяет и называет свой предмет. Третий повторяет, что назвал второй путешественник, и называет свой. И т.д. Условие: повторяться нельзя.

Игру можно усложнить: дети перечисляют все предметы, о которых говорили предыдущие игроки, и называют свой.

Эхо

1 -й вариант. Детям читают стихотворение, они повторяют последнее слово каждой строчки.

2 -й вариант. Дети делятся на две команды: «Эхо» и «Выдумщики».

«Выдумщики» договариваются, кто какое слово скажет по определенной теме, по очереди произносят загаданные слова и спрашивают игроков: «Какое слово сказал Коля? Саша и т.д.?».

Взаимное цитирование

Мы сыграем в такую игру. Я два раза постучу ладонями по коленям и дважды назову свое имя, затем похлопаю в ладоши в воздухе, назвав имя кого-нибудь из вас, например, *Ваня - Ваня*. Ваня сначала два раза постучит по коленям, называя себя, а затем хлопнет в ладоши и назовет кого-либо другого, например, *Катя - Катя*. Тогда Катя, переняв ход, сделает то же. И т.д. Важно не смотреть на того участника, которого ты вызываешь, а произносить его имя в пространство, глядя, например, в другую сторону или в потолок».

Учим задавать открытые и закрытые вопросы

Почта

Между участниками игры и водящим завязывается диалог:

Водящий. Динь, динь, динь!

Дети. Кто там?

Водящий. Почтальон.

Дети. Откуда?

Водящий. Из Рязани.

Дети. А что там делают?

Водящий. Танцуют (поют, смеются, плавают, летают) и т.д. (*дети изображают действия, названные водящим*).

«Да» и «нет» не говорите

В игре участвуют две команды. Педагог предлагает одной из команд выбрать «добровольца»: он встает перед другой командой, игроки которой в течение минуты «обстреливают» его вопросами. «Доброволец» должен отвечать на них, соблюдая правило: «Да и нет, не говорите».

Если игрок произнесет одно из этих слов, это будет означать, что команда - соперница его перехитрила, и он должен вернуться на свое место. Если же игрок в течение минуты удержится и не произнесет запрещенных слов, то команда-соперница признает себя побежденной. «Доброволец» получает фишку. Затем команды меняются ролями. В конце игры подсчитывают фишки: команда, у которой их больше победила.

Как тебя зовут?

Участники игры придумывают себе смешные прозвища (пузырек, расческа, ручка и др.), затем водящий задает вопросы. Отвечая на них, можно называть только свое прозвище. Отвечать надо быстро, не задумываясь, ни в коем случае нельзя смеяться, даже улыбаться.

Например, водящий подходит к тому, кто назвал себя метлой, и строго предупреждает: «Кто ошибется, тот попадет! Кто засмеется, тому плохо придется!». Затем следует такой диалог.

- Кто ты?

- Метла.
- Что ты ел сегодня утром?
- Метлу.
- На чем можно ездить?
 - На метле.

Так продолжается до тех пор, пока игрок не рассмеется. Если игрок рассмеялся, он должен отдать фант и выйти из игры.

Сундучок

На столе стоит сундучок, в котором лежит какой-нибудь предмет. Вызывают одного ребенка, он заглядывает в сундучок. Остальные дети задают ему вопросы о цвете, форме, качестве, свойствах этого предмета до тех пор, пока не угадают, что лежит в сундучке.

Правило: на все вопросы надо отвечать только «Да» или «Нет».

Картинная галерея

Детям предлагают рассмотреть уже известные им картины и загадать ту, которая им больше всего понравилась. Затем все дети садятся в круг, вызывается один ребенок. Он говорит: «Все картины хороши, но одна лучше».

Дети с помощью вопросов пытаются угадать, какая картина понравилась этому ребенку. Если она угадана, ребенок говорит: «Спасибо всем! Это действительно она - картина под названием *(называет)*».

Азбука почемучек

Задавайте вопросы так, чтобы их первые слова начинались с каждой буквы алфавита (по порядку). Проигрывает тот, кто первый собьется, кто забудет последовательность букв в алфавите

- Арбуз - это фрукт или овощ?
- Бегемот - это кто?
- Волки водятся в наших лесах?
- Где зимуют ежи?
- Детей кто воспитывает?
- Ель на ежика похожа?
- Ёрш - это птица?
- Жадность в чем проявляется?
- Зачем лисе хвост?
- Ирис - это цветок или конфета?
- Куда улетают осенью птицы?
- Любишь ты животных?
- Можно обижать маленьких?

Ночь - часть суток или время года?
Облака бегут или плывут?
Помогаешь родителям?
Радуетесь новым игрушкам?
Собака - друг человека?
Ты часто задаешь вопросы взрослым?
Учиться всегда пригодится?
Фломастерами что делают?
Хорошо ты отдохнул летом?
Цапля, где живет?
Часто ты читаешь книги с взрослыми?
Шарами что можно украсить?
Щенки, чьи дети?
Этажей сколько в твоём доме?
Юла – это игрушка?
Яблоки, какого бывают цвета?

Интервью

Игра проводится с подгруппой детей (шесть-восемь человек). Им предлагается разделить на две равные команды. Одна команда (эксперты) встаёт у окна, другая (журналисты) - у дверей.

Инструкция: «Сейчас каждый журналист найдет себе эксперта и возьмёт у него интервью по такой, например, теме "Город, в котором я живу".

Пожалуйста, исполняйте свои роли, так чтобы ваше поведение, речь были как у настоящих журналистов и экспертов. На проведение интервью вам даётся 5 минут». Педагог выступает в роли наблюдателя.

Пум – пум – пум

«Сейчас мы сыграем в игру «Пум – пум – пум». «Пум – пум – пум» - это какой –нибудь предмет, который есть в нашей группе».

Выбирают ребенка, который должен загадать предмет. Дети задают ему вопросы, чтобы догадаться, что это за «пум – пум – пум» такой.

Вопросы могут быть, например, таким «Почему ты загадала этот пум-пумпум? для чего он нужен? Этот пум – пум – пум большой или маленький?».

Тот, кто загадал предмет, должен отвечать на вопросы полными предложениями.

Учим перефразировать сказанное (сохранив главный смысл)

Скажи по – другому

Взрослый говорит: «У одного мальчика было плохое настроение. Какими словами можно про него сказать? Какой мальчик? (*Печальный, грустный.*) Да, печальный, грустный - это слова, близкие по значению, слова-друзья. Поэтому мы об этом мальчике можем сказать: «Один мальчик был очень грустный».

Далее даются аналогичные задания: «Девочка торопится в школу. (Какая она?) Мама посмотрела на вымытую посуду. (Что о ней можно сказать?)»

О чём я сказала?

Взрослый обращается к детям: «Послушайте, что я сейчас скажу. Бежит собака. Бежит ручеек. Бежит вода из крана. Бежит вода из крана. О чем я сказала?» Подводит детей к выводу: «Вы сказали, что собака, ручеек, вода из крана могут бежать».

Каждому ребенку дают по три предметные картинки. Перефразировать мысль педагога будет тот ребенок, про чьи картинки пойдет речь. Например, «Сложи вещи. Сложи руки. Сложи дрова. Плышет утка. Плышет человек. Плышет корабль. Летит самолет. Летит птица. Летит облако. Ножка у стула. Ножка у гриба. Ножка у мебели. Ушко у куклы. Ушко у кошки. Ушко у иголки».

Объясни незнайке

Педагог говорит: «Незнайка не понимает того, о чем я ему говорю. Давайте ему поможем. Как можно сказать по другому? Труд кормит, а лень портит. Умея начать, умей закончить. Незнайка лежит, а Знайка далеко бежит».

Слушай и повторяй

Играть могут два ребенка и более. В первой игре роль ведущего педагог берет на себя. Когда дети усвоят правила игры, ведущим может стать любой желающий.

Педагог с помощью считалки выбирает одного ребенка для передачи информации детям. Ребенок внимательно слушает, вникая в содержание сказанного. Затем ему предлагают передать детям суть сказанного ему, но, другими словами.

Например, «Я прочитаю интересный рассказ про путешественника муравьишку. - «Педагог (имя, отчество) прочитает нам рассказ о путешествиях муравья».

Усложнить игру можно, используя тихи, сказки, рассказы, небольшие по содержанию и объему.

Формируем умение выделять основную идею высказывания, подводить итог

Зеркало движений

Один ребенок - «зеркало», все остальные ненадолго закрывают глаза или отворачиваются. Педагог молча показывает «зеркалу» какое-либо упражнение или ряд действий. Дети открывают глаза, а «зеркало» подробно рассказывает, какие действия должны быть выполнены (отражены). Если у более половины детей правильные действия не получаются,

выбирают новое «зеркало».

Тайный смысл

Взрослый называет несколько пословиц и просит выбрать одну из них, которая подходит к сюжетной картинке (подбираются заранее).

Примеры пословиц. У страха глаза велики. Трусливому зайке и пенек – волк. Одна пчела много меда не носит. Как аукнется, так и откликнется.

Идёт следствие

С помощью считалки выбирают двух детей (детективов), все остальные свидетели. Они видят, как педагог незаметно для детективов вешает на доске какую-нибудь сюжетную картинку, к примеру «Пожар в высотном доме». Свидетели дают показания об этом, но не прямо, а косвенно, например, «Я чувствую запах дыма. Становится все жарче. Кто-то громко кричит. Слышны автомобильные сирены. Подъезжают машины красного цвета».

Свидетели, с одной стороны, должны давать показания так, чтобы детектив не сразу поняли, что именно происходит; с другой - они не могут давать ложных показаний.

Как только детектив решит, что он понял, в чем дело, он говорит: «У меня есть ответ». Однако если он скажет, что это пожар, но не догадается, что это пожар в высотном доме, ответ не будет принят в качестве удовлетворительного. Каждый детектив имеет право трижды выдвигать свои версии.

Детектив имеет право «расшевелить» группу, говоря: «Я хочу знать больше». По прошествии двух минут детективами становятся другие участники.

Перечень повседневных ситуаций для игры: «У автомобиля проколота шина», «Она с удовольствием читает книгу».

Поиск смысла

Детей знакомят с баснями И.А. Крылова и предлагают пересказать их содержание, найти скрытый в них смысл, провести конкурсы на поиск смысла, инсценировать басню.

Плохое настроение

Педагог объясняет, что у каждого из нас бывает плохое настроение. Мы должны научиться понимать истинную причину этого и правильно реагировать на плохое поведение человека, и на его высказывания. Например, один мальчик пришел в детский сад в плохом настроении и со злобой сказал своему другу: «Я не буду с тобой играть». Тот подумал немного и очень спокойно спросил: «Тебе хочется поиграть с другими детьми?». У мальчика сразу улучшилось настроение, потому что друг не стал с ним спорить, ругаться, не обиделся на него, а просто понял его.

Затем педагог предлагает выбрать ребенка, который может показать плохое настроение». Остальные дети должны попытаться правильно реагировать, начиная с фразы: «Ты имеешь в виду, что...».

Учим использовать такой приём активного слушания, как развитие мыслей собеседника

Я научу, а вы продолжите

Взрослый приносит незаконченные предложения из рассказа Н.Н. Носова «На горке». Ребенок должен закончить предложение, использовав образные слова и выражения. Например, «Был ясный день, снег на солнце... *(сверка, искрился, переливался, блестел)*. Миша сел на санки и помчался с горы... *(пулей, вихрем, так что дух захватывало)*. Санки перевернулись, и мальчик... *(шлепнулся, бухнулся в снег, полетел кубарем)*

Играем со сказкой

Педагог знакомит детей со сказками Дж. Родари из цикла «Сказки, у которых три конца»: «Волшебный Баран», «Большая морковка», «Хитрый Буратино». Обращает их внимание на то, что каждая из них не окончена, но писатель придумал три разных финала, для того чтобы дети смогли поиграть с ними. Предлагает послушать три варианта концовки и выбрать тот, который больше нравится, или придумать свой конец и нарисовать к нему иллюстрации. Можно предложить детям придумать веселую, печальную или поучительную концовку.

Завершить игру можно выставкой рисунков.

Моё начало – твой конец

Дети делятся на две команды: одна – придумывает начало истории про игрушку (собачка, мишка) по цепочке; другая - ее продолжение (также по цепочке).

И это хорошо и это плохо

Педагог предлагает детям посмотреть на ручку с двумя колпачками. «Этот колпачок белый - он будет означать "хорошо", этот колпачок черный - он будет означать "плохо". Если ручка повернута белым колпачком кверху, нужно говорить "хорошо", если черным - "плохо"».

Выбирается тема, в которой дети способны выделить «хорошее» и «плохое» (время года, животные, бытовые приборы и т.д.).

Например, Тема «Лес». Ручка повернута белым колпачком вверх «Лес – это хорошо, потому что он очищает воздух»). Передаем ручку Ане, поворачивая ее черным колпачком вверх. Аня должна объяснить, почему лес - это плохо. Например, «Лес - это плохо, потому что в нем можно заблудиться».