

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 2 «Казачок» муниципального образования Абинский район

Подготовила старший воспитатель:
Малюк Е.Ю.

ТРЕНИНГ ДЛЯ ВОСПИТАТЕЛЕЙ

**ИГРЫ, НАПРАВЛЕННЫЕ НА УСПЕШНУЮ СОЦИАЛИЗАЦИЮ
ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**



ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дошкольное детство представляет важный период в становлении личности ребенка, в том числе в его коммуникативном развитии. За период дошкольного детства ребенок проходит ряд этапов социализации: несамостоятельные элементы взаимодействия (в виде оживления), возникновение потребности в общении со сверстниками, адаптация к дошкольному учреждению, умение подчинять свое поведение законам детских групп на основе усвоенных правил и норм поведения. Таким образом, если на каждом из этих этапов создан благоприятный социум, вовремя формируются необходимые коммуникативные навыки, соответствующие данному возрасту, то уже 5-6 - летний ребенок свободно общается с окружающими, соблюдая нормы и правила, принятые в данном обществе. Поэтому уже в дошкольные годы желательно формировать у воспитанника коммуникативную компетентность, помогающую ему эффективно общаться с другими людьми. Коммуникативная компетентность – умение входить в контакт с незнакомым человеком, понимать его личностные качества и намерения, предвидеть результаты его поведения и в соответствии с этим строить свое поведение

Предложенные игры, направлены на развитие навыков общения, умение получать радость от общения, умение слушать и слышать другого человека, эмоциональной сферы, снятие мышечного и психоэмоционального напряжения, активизацию общения друг с другом, формирование положительного отношения к сверстникам. Если ребенок застенчив и трудно сходится с другими людьми, можно поиграть с ним в игры, в которых нужно сотрудничать и взаимодействовать. Такие увеселительные занятия не только сплотят детей, но и помогут раскрыться каждому маленькому участнику.



«Волшебная палочка»

Цель: формирование представлений ребенка о возможностях своих и сверстников.

Ход игры: обычный предмет (ручка, карандаш, линейка и т.д.) по общему согласию превращаются в волшебную палочку. Дети садятся или встают в круг и передают палочку друг другу в произвольном порядке или по часовой стрелке, при этом произносят фразы согласно ранее установленному правилу, например: передающий называет предмет, а принимающий – действие, которое можно совершить с ним (ковер – лежит, продается, колется, красивый), можно называть сказку и ее персонажей.



«Мост дружбы»

Цель: развитие эмпатии у детей, преодоление нерешительности, скованности у застенчивых детей.

Ход игры: воспитатель показывает детям линейку и говорит: «Это мост дружбы. Давай попробуем удержать мост лбами. При этом будем говорить друг другу что-нибудь приятное». Игру можно

проводить в виде соревнований, выигрывает та пара, которая продержалась дольше других.

«Зеркало»



Цель: Развивать способности к установлению положительных взаимоотношений с другими людьми.

Ход игры: играющие стоят парами лицом друг к другу. Один из партнёров – «зеркало», другой – стоящий перед ним. «Зеркало» должно повторять движения.

Варианты: воспитатель (ребёнок) играет роль стоящего перед зеркалом, играющие - «осколки зеркала», его отражающие - «отражается» выражение лица, настроение (хмурый, радостный, обиженный и т.д.)



«Печем пирог»

Цель: обучение бережному отношению к другому, развитие воображения, творчества.

Оборудование: покрывало.

Ход игры: кого-нибудь из детей накрывают покрывалом и предлагают лечь на ковер лицом вниз. Потом его гладят руками, «просеивают муку», «раскатывают», «замешивают», «обмазывают вареньем». Затем пирог переворачивают и украшают.

Когда «пирог» будет готов – он скажет. Тогда его разворачивают, и он поднимается, как будто пирог из печки.



«Письмо»

Цель: развитие групповой сплоченности.

Ход игры: играющие стоят по кругу, крепко держась за руки.

Водящий – почтальон – в центре круга. Он говорит: «Я посылаю письмо от Сережи к Лене». Сережа начинает передавать «письмо». Он нажимает руку своему соседу справа или слева, тот пожимает следующему и так дальше по кругу, пока «письмо» не дойдет до Лены. Цель почтальона – «перехватить» письмо, т.е. увидеть, у кого из детей оно находится. Ребенок водит до тех пор, пока письмо не будет «перехвачено». Желательно, чтобы каждый ребенок побывал в роли почтальона.



«Разведчики»

Цель: развивать умение спокойно общаться друг с другом.

Ход игры: каждый ребенок по сигналу, не сходя с места, находит глазами того, кто смотрит именно на него и останавливает на нем свой взгляд. Некоторое время

«разведчики» остаются неподвижными, смотря друг другу в глаза. Так складываются пары, которые потом могут выполнять определенное задание.



«Буря»

Цель: развивать чувство группового единства.

Ход игры: ведущий начинает игру, остановившись перед кем-нибудь из круга и потирая ладони. Ребенок, перед которым остановился ведущий, имитирует звук начинающейся бури таким же образом. Ведущий движется дальше по кругу и предлагает каждому участнику, перед которым он остановился, сделать то же самое. Дети сами начинают потирать руки, когда ведущий движется второй раз, щелкая пальцами и предлагая сделать то же самое каждому участнику. При третьем движении вдоль круга ведущий производит звук легким потопыванием ног.

Пик бури обозначается полновесными ударами ног о пол. Таким образом, сначала просто ветер шуршал в листве деревьев, затем начался дождь, перешедший в ливень, и, наконец, началась буря. Спустя несколько секунд буря начинает стихать. Топот ног сменяется легким потопыванием, щелканьем пальцев и, наконец, потиранием ладоней, пока не наступит полная тишина.



«Волны»

Цель: игра позволяет ребенку почувствовать свою значимость и теплое отношение к себе окружающих.

Ход игры: «Наверное, вы любите купаться в море? Почему? Наверное, потому что в море обычно бывают небольшие волны и так приятно, когда они ласково омывают тебя. Давайте сейчас превратимся в морские

волны. Попробуем подвигаться, будто волны. Попробуем улыбнуться, как волны, когда они искрятся на солнце. Попробуем «прошуршать», как волны, когда они наталкиваются на камушки на берегу, попробуем сказать в слух, что говорили бы волны купающимся в них людям, если бы умели говорить. Наверное они говорили бы: «Мы любим вас!»».

Затем ведущий предлагает всем по очереди «искупаться в море». «Купающийся» становится в центр, «волны» по одной подбегают к нему и, поглаживая его, тихонько проговаривают свои слова: «Обожаем море, обожаем волны»».



«Путаница».

Цель: формирование группового единства.

Ход игры: водящий выбирается считалкой. Он выходит из комнаты. Остальные дети берутся за руки и образуют круг. Не разжимая рук, они начинают запутываться – кто как умеет. Когда образовалась путаница, водящий водит в комнату и распутывает их, не разжимая рук у детей.



«День наступает - всё оживает, ночь наступает- всё замирает»»

Цель: развивать умение сотрудничать, достигать желаемого результата.

Ход игры: после слов «День наступает- все оживает!» Участники игры движутся хаотично (бегают, прыгают и т.п.). Когда

воспитатель произносит: «Ночь наступает – все замирает!» дети застывают в причудливых позах. Постепенно игра усложняется, когда задается «условие дня»: каждый участник должен совершать определенные движения в общей для всех ситуации, например: сбор урожая, зоопарк, железнодорожный вокзал и т.д. При этом дети могут объединяться в пары или небольшие группы.

«Потерялся ребенок».



Цель: игра помогает детям выразить свои эмоции, проявить способность к сопереживанию.

Ход игры: «Давайте представим, что мы с вами в лесу. Что мы там делаем? Конечно, собираем грибы или ягоды. Но один из нас потерялся. Мы очень обеспокоены и громко, и ласково по очереди зовем его, например, «Ау,

Сашенька!».

«Потерявшийся» ребенок стоит спиной к группе и угадывает, кто же его позвал.



«Нарисуй узор»

Цель: побуждать к совместной деятельности, к оказанию помощи товарищу.

Оборудование: бумажный шаблон варежки – на каждого ребенка, карандаши.

Ход игры: дети разбиваются на пары. Воспитатель раздает цветные карандаши, бумажные шаблоны варежек и просит украсить их так, чтобы каждая пара имела одинаковый узор.

После игры проводится конкурс, в котором учитывается идентичность узоров парных варежек и сложность орнамента.



«Головомяч».

Цель: развивать навыки сотрудничества.

Ход игры: дети, разбившись на пары, ложатся на живот напротив друг друга. Между их головами кладется мяч. Касаясь мяча только головой, они пытаются встать и поднять мяч с пола.

Когда дети научатся справляться с этой задачей, игру можно усложнить: увеличить количество поднимающих один мяч до трех, четырех, пяти человек.

«Переходы»



Цель: игра обращает внимание на внешность детей, позволяет осознать внешние сходства и отличия.

Ход игры: воспитатель просит детей внимательно посмотреть друг на друга: «У каждого из вас волосы отличаются по цвету. Теперь поменяемся местами так, чтобы крайним справа, вот на этом стуле, сидел тот, у кого самые светлые

волосы, а рядом с ним – у кого потемнее, а крайним справа, на этом стуле, сидел тот, у кого самые темные волосы. Начали».

Взрослый помогает детям, подходит к каждому из них, прикасается к их волосам, советуется с остальными.

Варианты. Задание то же, что и в предыдущей игре, только дети должны поменяться местами по цвету глаз.

«Магазин игрушек»

Цель: развитие умения понимать друг друга, снятие психического напряжения, страха социальных контактов, коммуникативной робости.

Ход игры: дети делятся на две группы – «покупатели» и «игрушки». Последние загадывают, какой игрушкой каждый из них будет, и принимают позы, характерные для них. Покупатели подходят к ним и спрашивают: что это за игрушки? Каждая игрушка, услышав вопрос, начинает двигаться, совершая характерные для нее действия. Покупатель должен догадаться, какую игрушку ему показывают. Недогодавшийся уходит без покупки.



«Угадай, кто это»

Цель: учить мысленно воспроизводить образы своих друзей и описывать их индивидуальные особенности.

Ход игры: воспитатель выбирает одного ребенка - рассказчика. Остальные дети образуют круг. Рассказчик описывает кого-либо из детей: внешность, одежду, характер, склонность к тем или иным занятиям и т.п.

Дети угадывают, о ком идет речь. Тот, кто догадался первым, выводит ребенка - «отгадку» в круг, и они вместе с рассказчиком, взявшись за руки, шагают под песню, исполняемую всеми детьми:

Станьте, дети,
Станьте в круг,
Станьте в круг,
Станьте в круг.
Я твой друг
И ты мой друг,
Добрый, добрый друг.



«Поводырь»

Цель: развивать чувство ответственности за другого человека; воспитывать доверительное отношение друг к другу.

Оборудование: повязка на глаза - по количеству пар детей, стулья, кубики, обручи.

Ход игры: в комнате разложены и расставлены предметы - «препятствия». Дети распределяются по парам: ведущий - ведомый. Ведомый надевает на глаза повязку, ведущий ведет его, рассказывая, как двигаться, например:

«Переступи через кубик», «Здесь стул. Обойдем его».

Затем дети меняются ролями.



«Магазин вежливых слов»

Цель: развивать доброжелательность, умение налаживать контакт со сверстниками.

Ход игры: предварительно с детьми проводится беседа о «волшебных словах».

Воспитатель: у меня в магазине на «полке» лежат вежливые слова: благодарности (спасибо, благодарю), просьбы (прошу тебя, пожалуйста), приветствия (здравствуйте, добрый день, доброе утро), извинения (извините, простите, очень жаль) ласковые обращения (дорогая мамочка, папочка, милая мамочка, бабуля и т.д.). Я буду предлагать вам различные ситуации, а вы, чтобы правильно повести себя в них, по очереди подходите к «полке», покупайте у меня нужные слова.

Ситуация: Мама принесла из магазина вкусные яблоки. Тебе очень хочется их попробовать, но мама сказала, что нужно подождать до обеда. Как ты ее попросишь, чтобы она все – таки дала тебе кусочек вкусного яблока?

Ситуация: Бабушка устала и лежит на диване. Тебе очень хочется, чтобы она дочитала тебе интересную книжку. Как ты поступишь? Как ты ее попросишь?

Ситуация: Мама принесла из магазин твой любимый торт. Ты съел свою порцию, но тебе хочется еще. Что ты будешь делать?



«Снежная королева»

Цель: помочь ребенку увидеть в каждом человеке положительные черты характера.

Ход игры: воспитатель просит вспомнить сказку Г.-Х. Андерсена «Снежная королева».

Дети рассказывают, что в этой сказке было зеркало, отражаясь в котором, все доброе и прекрасное превращалось в дурное и безобразное. Сколько бед натворили осколки этого зеркала, попав в глаза людям!

Воспитатель говорит, что у этой сказки есть продолжение: когда Кай и Герда выросли, они сделали волшебные очки, в которые, в отличие от зеркала, можно разглядеть то хорошее, что есть в каждом человеке. Он предлагает «примерить эти очки»: представить, что они надеты, посмотреть внимательно на товарищей, постараться увидеть в каждом как можно больше хорошего и рассказать об этом. Педагог первым «надевает очки» и дает образец описания двух-трех детей.

После игры дети пытаются рассказать, какие трудности они испытывали в роли рассматривающих, что чувствовали.

Игру можно проводить несколько раз, отмечая при последующем обсуждении, что с каждым разом удавалось увидеть больше хорошего.



«Руки знакомятся, руки ссорятся, руки мирятся»

Цель: развить умения выражать свои чувства и понимать чувства другого человека.

Ход игры: игра выполняется в парах с закрытыми глазами, дети сидят напротив друг друга на расстоянии вытянутой руки. Воспитатель даёт задания. Закройте глаза, протяните руки навстречу друг другу, познакомьтесь руками, постарайтесь получше узнать своего соседа, опустите руки; снова вытяните руки вперёд, найдите руки соседа, ваши руки ссорятся, опустите руки; ваши руки снова ищут друг друга, они хотят помириться, ваши руки мирятся, они просят прощения, вы расстаетесь друзьями.



«Коврик примирения»

Цель: развивать коммуникативные навыки и умение разрешать конфликты.

Ход игры: придя с прогулки, воспитатель сообщает детям, что два мальчика сегодня поссорились на улице. Приглашает противников присесть друг против друга на «Коврик примирения», чтобы выяснить причину раздора и найти путь мирного решения проблемы. Эта игра используется и при обсуждении «Как поделить игрушку».



«Цветик-семицветик»

Цель: побуждать детей к обсуждению своих желаний и выбору какого-либо одного, более значимого; поощрять желание заботиться о других.

Оборудование: цветик-семицветик из цветной бумаги со съёмными лепестками.

Ход игры: дети распределяются на пары. Каждая пара поочередно, держась за руки, «срывает» один лепесток и говорит:

*Лети, лети, лепесток,
Через запад на восток,
Через север, через юг,
Возвращайся, сделав круг.
Лишь коснешься ты земли,
Быть, по-моему, вели.*

Обдумав и согласовав друг с другом общее желание, они объявляют о нем остальным.

Воспитатель поощряет те желания, которые связаны с заботой о товарищах, старых людях, о тех, кто слабее, заверяет детей, что их желания обязательно сбудутся.

«ИЩУ ДРУГА». Вам понадобится набор картинок или набор игрушек (2-3 мишки, 2-3 зайчика, 2-3 куклы, 2-3 куклы). Каждому ребенку выдается одна игрушка или одна картинка, у которой есть «друзья» - такие же картинки. Детям предлагается найти друзей для своей игрушки (найти парные игрушки, то есть для зайчика найти других зайчиков, для мишки - других мишек). Под музыку дети ищут друзей. Это игра рассчитана для

маленьких детей, которые еще только учатся взаимодействовать друг с другом.

«КЕНГУРУ И КЕНГУРЕНОК». В игре, игроки учатся двигаться в паре, подстраивая свои действия к действиям партнера. Играют парами. Один игрок – «кенгуру». Он стоит. Другой игрок – «кенгуренок». Он встает к кенгуру спиной и приседает. Кенгуру и кенгуренок берутся за руки. Задача игроков в паре – дойти до окна (до стены). В игру можно играть даже с самыми маленькими детками и дома, и на прогулке.

«ДОРИСУЙ РИСУНОК». Игра очень простая. В нее можно играть даже вдвоем. Один человек начинает рисовать – рисует на листе бумаге закорючку. Второй игрок пары продолжает рисунок и вновь передает бумагу и карандаш первому игроку. Первый игрок снова продолжает и так до тех пор, пока рисунок не будет закончен. Обсуждаем, что было задумано первым игроком, который начинал рисовать, и что получилось. Игра дает возможность проявить себя всем детям, здесь фантазия ничем не скована.

«ЛЮБИМАЯ ИГРУШКА». Все встают в круг. В руках у ведущего игры мягкая игрушка. Он говорит о ней несколько слов – комплиментов: «Здравствуй, мышенок! Ты такой веселый. Мы очень любим с тобой играть. Поиграешь с нами?». Далее ведущий предлагает детям поиграть с игрушкой. Игрушку передают в кругу, и каждый игрок, получивший ее, говорит об игрушке ласковые слова: «У тебя такая симпатичная мордочка», «Мне так нравится твой длинный хвостик», «Ты очень забавный», «У тебя такие красивые и мягкие ушки». Игру можно проводить даже с маленькими детьми – предлагая им начало фразы, которую закончит малыш: «Ты очень...», «У тебя красивые...».

«КОРОБКА С СЕКРЕТОМ». Понадобится достаточно большая картонная коробка (например, из-под компьютера или другой бытовой техники). В этой коробке Вам нужно будет прорезать большие отверстия – такие, чтобы в них свободно пролезла рука. Всего нужно сделать 4-6 отверстий.

Играют 4- 6 человек (сколько отверстий в коробке, столько и игроков может быть в игре). Игроки просовывают руку в коробку (ведущий в это время придерживает коробку на столе), там находят чью-то руку, с ней знакомятся и угадывают, кто это был, с чьей рукой они только что познакомились.

«НАЙДИ СВОЕГО РЕБЕНКА». Это игра для семейных групп и семейных праздников. Игроки делятся на две команды. В одной команде – родители, в другой – их дети. Родителям по очереди завязываются глаза, и им нужно найти своего ребенка среди всех других детей на ощупь. Детям запрещено при этом что-либо говорить и подсказывать. Наоборот, нужно запутать родителей – например, поменять кофту или снять бантик с волос, перебежать в другое место комнаты, присесть (чтобы не догадались по росту) и так далее. Как только родитель угадал своего малыша, он говорит: «Вот Маша!» (называет имя ребенка) и снимает повязку. Если родитель не угадал – то он получает фант, который отыгрывается в конце игры.

«ЗДРАВСТВУЙТЕ» Нужно успеть за ограниченное время (1 минута или пока звучит музыка) поздороваться с как можно большим количеством присутствующих людей. Заранее оговаривается способ, с помощью которого мы будем приветствовать друг друга – например, пожать друг другу руки. В конце игры подводятся итоги – сколько раз успели поздороваться, не остался ли кто-то без приветствия.

«ХРОМАЯ УТОЧКА» (кошечка, щенок...)». Уточка сломала лапку, и теперь плохо ходит. Ее роль выполняет один из детей. Ребенок, играя роль, уточки, старается показать, как ему больно, плохо и грустно. Все другие дети его утешают, гладят, говорят ласковые слова, обнимают, поддерживают. Можно играть так, чтобы дети сами выполняли роли, а можно использовать игрушки и говорить за них. В этой коммуникативной игре малыши учатся проявлять сочувствие.