

Принято на заседании
педагогического совета
МБДОУ «ДСОВ № 64»
Протокол № 5
от 23.05.2019 г.



УТВЕРЖДЕНО:
заведующий МБДОУ «ДСОВ № 64»
Чугунова Н.А.
Приказ № 48 от 24.05.19г.

Серия авторских игр по социо-игровой технологии



Страна Мам

Разработала:
Миндубаева Светлана Николаевна,
воспитатель МБДОУ «ДСОВ №64»

г. Братск,

Содержание:

1. Игры для рабочего настроения.....	3
• «Весёлые зверушки»	
• «Что за птица?»	
• «Байкальский камешек»	
2. Игры разминки – разрядки.....	4
• «Поменяйся местами»	
• «Птицы, животные, насекомые»	
• «Дотронься до...»	
3. Игры для творческого самоутверждения.....	5
• «Дорисуй задуманное»	
• «Волшебный рисунок»	
• «Расшифруй пословицу»	
4. Игры вольные (на воле).....	6
• Игра – эстафета «Кто быстрее»	
• «Охотники и звери»	
• «Перелёт птиц»	
5. Игры для социо-игрового приобщения к делу.....	7
• «Угадай-ка»	
• «Путешествие на Байкал»	
• «Знатоки природы»	

Игры для рабочего настроения:

«Весёлые зверушки»

Цель: Пробудить у детей интерес к друг другу. Вызвать желание прислушиваться, согласовывать действия и слова.

Ход игры:

Дети превращаются в любых животных нашего края: белочек, зайчиков, лисичек и др. и приветствуют друг друга. Пока играет музыка, «весёлые зверушки» ходят по группе, изображая выбранных зверей, музыка прекращается, по слову: «Лапки», «весёлые зверушки» приветствуют рядом стоящего, хлопая друг друга по ладошкам. Варианты приветствия могут быть разными: «Поприветствуйте друг друга-хвостиками, спинками, ушками, носиками и т. д.»

«Что за птица?»

Цель: Развивать умение детей согласовывать свои действия, подчиняться общему ритму.

Ход игры:

Дети встают в круг. «Кручусь, верчусь, в птицу превращусь». «Птицы полетели». Воспитатель называет птиц (или показывает картинки с изображением птиц), которые живут в нашем регионе, а также в других. Если птица живёт в Иркутской области, дети поднимают руки вверх и хлопают в ладоши, если нет- приседают. Другой вариант: Если птица живёт в Иркутской области, дети находят пару, встают, берутся за руки и поднимают руки вверх.

«Байкальский камешек»

Цель: Развивать речь, внимание, умение слышать друг друга.

Ход игры:

«Байкальский камешек» дети передают по цепочке (по кругу) друг другу. Передающий называет рыб (морских животных), обитающих в озере Байкал. Усложнение: один ребёнок называет- существительное-например, рыба (карась), другой ребёнок- прилагательное (какой он?) - например, быстрый и т.д.

Игры разминки-разрядки

Игра "Поменяйся местами".

Цель: Пробудить интерес детей друг к другу, развитие внимания, быстроты реакции.

Ход игры:

Дети приходят на волшебную полянку, видят разноцветные кружочки. Каждый выбирает свой понравившийся кружок. Делятся на 2 компании так, чтобы один и тот же цвет кружка не повторялся в одной компании. На другой стороне круга изображено насекомое нашего региона. Компании садятся друг напротив друга. Ведущий говорит: Поменяйтесь местами те, у кого название насекомого начинается на звук, например, «С»-стрекоза. Дети в разных компаниях с изображением стрекозы меняются местами. Игра продолжается: «М»-муравей, «Б»-бабочка, «П»-пчела, «Ш»-шмель и т.д.

«Птицы, животные, насекомые»

Цель: Развивать у детей умение чувствовать своего партнёра, приходиться с ним к согласию.

Ход игры:

Дети выбирают на подносе любой цветной браслет, делятся на 3 компании. Выбираются посыльные (например, у кого кудрявые волосы или кого сегодня в детский сад привёл дедушка).

Воспитатель предлагает посыльным выбрать картинки-условные обозначения птиц, насекомых, животных нашего края. В компаниях обговариваются, каким движением они будут изображать того, кто нарисован на картинке. Ведущий говорит: 1, 2, 3, 4, 5 – начинаем мы играть. Все ребята выходят и выполняют свои придуманные движения. Ведущий называет, например, птицы. У кого картинка птицы, показывают своё движение, у кого другая- приседают на корточки.

Варианты:

-изменение темпа выполнения.

-движения: если это птица - то подпрыгивают, если это животное, идут, высоко, поднимая колени, если это насекомое-ползут.

Игра «Дотронься до...».

Цель: Формирование в группе доверительной и дружелюбной обстановки.

Ход игры:

Дети объединяются в компании по выбранным картинкам на подносе (подснежник, нерпа, синица, пчела). Приклеивают их на футболку, платье. Ведущий: Ребята, внимательно посмотрите друг на друга, какие картинки у каждого наклеены. Пока играет музыка, каждый выполняет движения, придуманные соответственно своей картинке. По сигналу: «Дотронься до...например, синицы!» Все должны мгновенно сориентироваться, обнаружить у участников картинку с синицей и дотронуться до этого ребёнка или обнять его. Воспитатель смотрит, чтобы дотрагивались до каждого участника.

Игры для творческого самоутверждения

«Дорисуй задуманное»

Цель: Развитие художественного восприятия и воображения.

Ход игры:

Дети объединяются в 4 компании по геометрическим фигурам (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник). Посыльного выбирают самостоятельно. Посыльные выбирают из коробочки картинку. На каждой картинке изображение (например, дерево, животное, рыба, насекомое), которое нужно соединить по точкам и придумать загадку про своё изображение. Компании поочерёдно показывают своё творческое задание, а другие компании – должны угадать и назвать увиденное.

Усложнение: дети называют своё изображение, например, берёза. И к своим движениям, придумывают словесную загадку про неё.

«Волшебный рисунок»

Цель: Формировать умение дополнять деталями изображение животного. Развивать творческое мышление, воображение.

Ход игры:

Дети объединяются в 4 компании по временам года. Посыльный тот, у кого самые длинные волосы. Задание: взять любой лист, тема: «Животные Прибайкалья», в течение нескольких минут посовещаться в компании, какое животное будут рисовать на листе, нужно только начать его рисовать. Пока слушаем пение птиц, начинаем рисовать. Как только музыка прекращается, посыльный передаёт листок другой компании и т.д., дети дорисовывают рисунок другой компании. Игра заканчивается, когда лист с изображением возвращается в свою компанию. Компании обсуждают результаты: что они хотели изобразить и что получилось.

«Расшифруй пословицу»

Цель: Формирование у дошкольников навыков дружеского коммуникативного взаимодействия, развитие выразительности речи, воображения.

Ход игры:

Дети объединяются в 4 компании по цветам ленточек (жёлтые с жёлтыми, зелёные с зелёными, синие с синими, красные с красными). Выбираются посыльные: у кого номер дома самое маленькое число. Посыльные подходят к столу, на котором лицом вниз лежат мнемотаблицы, на которых нарисованы пословицы, поговорки о животных, птицах и т.д. Каждый посыльный выбирает 2 пословицы. Задание: расшифровать пословицы(поговорки), произнести их: громко-тихо, быстро-медленно, страшно-ласково и др.

Пословицы для игры: Волков бояться — в лес не ходить. Медведь на ухо наступил. Лиса и во сне кур считает. Трусливому зайке и пенёк волк. Сорока на хвосте принесла. Синичка-воробью сестричка. Одна ласточка весны не делает. Кукушка хвалит петуха за то, что хвалит он кукушку.

Каждая компания представляет своё задание друг другу.

Игры вольные (на воле)

Игра-эстафета «Кто быстрее?»

Цель: Упражнять детей в беге, закрепить названия животных, птиц и растений Иркутской области, воспитывать умение видеть другого.

Ход игры:

Дети объединяются в три компании по словам: растения, животные, птицы. Посыльные-например, у кого надеты жёлтые носки. Задания посыльным: построиться в колонну друг за другом, придумать названия своим командам. По сигналу первый ребёнок с компании бежит, добегают до картинок, лежащих на полу, выбирает 1 компания: птиц, живущих в Иркутской области, 2 компания-растения, растущие в Иркутской области, 3 компания-животных Иркутской области. Возвращается с картинкой в свою компанию, бежит следующий и т.д. Кто быстрее выберет все картинки, поднимают руки вверх. Затем компании проверяют правильность выполнения задания друг у друга. Выигрывает та компания, которая быстрее и правильнее собрала все картинки.

«Охотники и звери»

Цель: Формировать навыки двигательной активности у детей, развивать меткость, ловкость, воспитывать интерес и дружелюбие к сверстнику.

Ход игры: Дети делятся на 2 компании по цвету геометрических фигур (красные, синие). Выбирают посыльного: по считалке или жребью. Посыльные вынимают картинки из коробки (одни-охотники, другие-звери). По сигналу (пока играет музыка) звери бегают, а охотники их ловят или бросают в них мяч; в которого попадут или дотронутся, те выходят из игры. Компании меняются ролями.

«Перелёт птиц»

Цель: Закреплять понятие «зимующие», «перелётные», развивать двигательную активность, умение договариваться.

Ход игры:

Дети объединяются в 4 компании по словам: лето, осень, зима, весна. Выбирают посыльных: у кого больше букв в имени. Задания посыльным: найди свою картинку. Какую картинку выбирают, в тех птиц и превращаются (ворона, воробей, жаворонок, ласточка). По сигналу ведущего: «Раз, два, три на своё место лети!», дети, у которых картинки с изображением зимующих птиц бегут к условному изображению (зимний пейзаж), другие дети, у которых картинки с изображением перелётных птиц, бегут к другому условному знаку (весенний пейзаж). Играть можно несколько раз, компании меняются картинками друг с другом.

Игры для социо-игрового приобщения к делу

«Угадай-ка»

Цель: Формирование дружеских взаимоотношений детей друг с другом.

Ход игры: дети делятся на три компании по разрезным картинкам. Ведущий (педагог или ребёнок) задумывает живой объект (Например, растение или животное родного края). Дети из компаний поочерёдно задают ведущему вопросы, а он на эти вопросы отвечает только «да» или «нет». После серии вопросов каждая компания получает 30 секунд для обдумывания и совместного обсуждения. Каждая компания даёт свой ответ. Выигрывает та компания, которая назовёт в сумме больше правильных ответов. Сначала ведущим может быть воспитатель, а потом – ребёнок.

«Путешествие на Байкал»

Цель: Развитие способности к установлению положительных взаимоотношений с другими детьми.

Ход игры: дети делятся на 2 компании, например, по росту. Отправив посыльных – у кого зелёные глаза, получают задания (ищут их на полочках): Они отправляются в путешествие на Байкал, для этого им надо обсудить в своих компаниях, что или кого они возьмут с собой, а также распределить, кого или что нарисует каждый ребёнок на своей картинке. На картинке- может быть нарисовано условное обозначение этого предмета. Время обсуждения и рисования – 5 минут (ставятся песочные часы). Потом компании меняются картинками-условными обозначениями и отгадывают, что хотела взять с собой каждая из компаний в путешествие на Байкал.

Варианты путешествий: в сибирский лес, на пляж, на луг и др.

«Знатоки природы»

Цель: Формирование у дошкольников навыков дружеского коммуникативного взаимодействия.

Ход игры:

Дети делятся на 4 компании: по цифрам от 1 до 4, разложенных на столе. Выбирают посыльных: у кого две косички. Посыльные выбирают в корзинке по одной фишке разного цвета (коричневая, красная, зелёная, белая). Воспитатель «на ушко» шепчет задание посыльным: В разных местах группы (на ковре, на столе) лежат картинки с изображением деревьев, растений, грибов и ягод Иркутской области. Первая компания выбирает только картинки с изображением деревьев родного края (коричневая фишка), вторая-растений (зелёная фишка), третья-грибов (белая фишка), четвёртая-ягод (красная фишка). Компания, первая справившаяся с заданием хлопает в ладоши и приглашает остальные компании к себе (выбрав свой уголок). Каждая компания представляет (показывает картинки, называет их и рассказывает то, что они знают, например, об этих деревьях) другим своё задание.