

**Управление общего и дошкольного образования Администрации города Норильска**

**МБУ «Методический центр»**

**МБУ «Методический центр»**

**КАРТОТЕКА ИГР В РАМКАХ СОПРОВОЖДЕНИЯ ФГОС**

**г. Норильск,**

**2014 год**

**г. Норильск,**

**2014 год**



**Авторы-составители пособия:**

педагоги-психологи образовательных учреждений г. Норильска:

Давыдова Ю.Ю., МБОУ «СОШ №1»;

Смирнова Г. Ш., МБОУ «Школа-интернат №2»;

Гасько А. П., МБОУ «Гимназия №5»;

Федина Р.Ю., МБОУ «Гимназия №11»;

Богоявленская С.В., МБОУ «СОШ №14»;

Ене Е.В., МБОУ «СОШ №28»;

Явтушенко И.А., МБОУ «СОШ №31».

Тишкина Ю.М., МБОУ «СОШ №33»;

Кирик Л.П., МБОУ «СОШ №38»;

Подкорытова Л.Г., МБОУ «СОШ №38»;

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Муниципальное бюджетное учреждение «Методический центр»

г. Норильск, ул. Кирова д. 20 а, т.23-88-49.

ФГОС определил цель и задачи современного образования: общекультурное, личностное и познавательное развитие обучающихся, обеспечивающее такую ключевую компетенцию, как умение учиться. При этом знания, умения и навыки формируются, применяются и сохраняются в тесной связи с активными действиями самих учащихся.

В широком значении “универсальные учебные действия” – саморазвитие и самосовершенствование путем сознательного и активного присвоения нового социального опыта.

С целью формирования у детей социальных качеств и нравственного самосознания нужно создавать соответствующие условия, стимулировать активность и самостоятельность детей. Для достижения этих целей можно с успехом применять игровые технологии. В игре каждый участник вовлекается в активную работу. В игре активизируются психические процессы участников игровой деятельности: внимание, запоминание, интерес, восприятие, мышление. Игра эмоциональна по своей природе и потому способна даже самую сухую информацию сделать яркой, запоминающейся.

Ещё Ж. Пиаже в своих работах для обоснования практики применения игровой терапии описал некоторые признаки игры:

* игра обычно положительно воспринимается её участниками;
* игра протекает спонтанно и предполагает наличие у участников внутренней мотивации;
* игра требует высокой гибкости психических процессов;
* игра является естественным следствием физического и интеллектуального развития ребёнка.

Элементы игровых техник могут применяться для решения широкого круга задач – не только психокоррекции, но и психопрофилактики, развития и гармонизации личности ребёнка, улучшении я психологического климата в семьях и различных малых группах.

Описанные в сборнике игры направлены на формирование комплекса УУД:

- регулятивных;

- коммуникативных;

- личностных;

- познавательных.

Все предложенные игры могут быть использованы для работы с детьми разного школьного возраста и взрослыми (педагогами, родителями). Психолог или педагог может выбрать из предложенного набора игр те, которые в наибольшей степени соответствуют условиям и задачам его работы (как на уроке, так и  во внеурочное время – на коррекционно-развивающих занятиях, классных часах, внеклассных мероприятиях).

**КАРТОТЕКА ИГР**

**«С добрым утром!»**

**Цели:**

* сближение участников группы;
* развитие внимания, памяти;
* формирование чувства принадлежности к группе.

**Целевая аудитория:**

учащиеся, родители, педагоги.

**Формируемые УУД:**

личностные, познавательные, регулятивные, коммуникативные.

**Содержание:**

Ведущий называет какую-нибудь букву. Те, чье имя начинается на эту букву, встают и хором произносят: «С добрым утром!» («Добрый день!», «Здравствуйте!»).

Рекомендации ведущему: если класс серьезно обновился, можно предложить желающим попробовать назвать по именам всех присутствующих.

**«Птица – зверь - рыба».**

**Цели:**

* снижение эмоционального напряжения;
* развитие мобильности;
* развитие внимания, памяти;
* сближение участников группы.

**Целевая аудитория:**

учащиеся, родители, педагоги.

**Формируемые УУД:**

познавательные, регулятивные, коммуникативные.

**Содержание:**

*Ведущий:*

« На арене цирка выступали тюлени. Они так ловко перебрасывали друг другу мячик своими носами, что можно было только позавидовать их ловкости. Попробуйте и вы перебрасывать друг другу мячик. Но не просто так, а произнося при этом «птица», «зверь» или «рыба». Если вы называете: «птица», то, тот, кто поймает мяч, должен припомнить и назвать представителя этого вида. Если произносите: «зверь» - то вспоминаете представителя зверей, а если это будет «рыба» - то называете название какой-нибудь рыбы. Например: птица – снегирь, рыба – карп, зверь – волк.  


**«Клопы»**

**Цели:**

* включение участников в работу;
* эмоциональный разогрев;
* развитие навыков общения;
* снятие напряжения;
* сплочение коллектива.

**Целевая аудитория:**

учащиеся, родители, педагоги.

**Формируемые УУД:**

регулятивные, коммуникативные, личностные.

**Содержание:**

Участники по кругу передают две ручки — «клопов». Ручку можно отдать следующему по кругу участнику или отдать обратно. Нельзя не брать ручку, если ее дают. Того, у кого в руках оказалось две ручки одновременно, «закусали клопы» (этот участник выбывает из игры). Игра продолжается до трех победителей.

Рекомендации ведущему: важно четко контролировать соблюдение правил игры.

**«Вавилонская башня**»

(нужен скотч, ножницы и стопка газет).

**Цели:**

* развитие навыков общения;
* развитие мышления, внимания;
* сплочение коллектива.

**Целевая аудитория:**

учащиеся, родители, педагоги.

**Формируемые УУД:**

коммуникативные, регулятивные, познавательные.

**Содержание:**

Группа делится на две команды. Каждая команда получает скотч, ножницы и стопку газет. Задача: за 15 минут построить башню, которая должна быть как можно выше и после постройки простоять хотя бы минуту. Нельзя использовать стулья, столы, другие предметы, людей.

Обсуждение: как удалось добиться выполнения задания, как вы решали, кто, что будет делать, какие идеи были в процессе выполнения.

**«Локотки»**

**Цели:**

* выявление стратегий взаимодействия «взрослый-ребёнок»;
* снятие негативных эмоций;
* расширение поведенческого репертуара;
* выявление ведущего стиля воспитания.

**Целевая аудитория:**

учащиеся, родители, педагоги.

**Формируемые УУД:**

коммуникативные, личностные, регулятивные.

**Содержание**

Аудитория делится на 3 группы. Участники первой группы кладут ладони рук на свои плечи, второй группы – на пояс, третьей группы – на колени.

**Задание:** поздороваться со всеми участниками, соприкасаясь локтями, произнося приятные слова. При этом считать, сколько раз поздоровался с участниками из разных групп.

**Рефлексия**

* Кто получил удовольствие?
* Кто сосчитал?
* С участниками какой группы чаще здоровались?
* Какие ощущения испытали?

**Не каждая лягушка помнит, как была головастиком!**

**«Какой я буду кошкой (котом)?»**

**Цели:**

* развитие рефлексии и самосознания, творческой активности, эмпатии и чуткости;
* знакомство с различными составляющими личности и характера.

**Целевая аудитория:**

учащиеся.

**Формируемые УУД:**

личностные, коммуникативные.

**Содержание**

Ведущий задает участникам вопросы:

* Представьте себе, что вы кошка или кот.
* Расскажите, какая(ой) вы кошка (кот)?

(можно использовать образ любого животного)

Выслушиваются рассказы участников.

**Рефлексия**

* Есть ли сходство между вашим характером и описанием животного?
* Что из того, что сказала о себе кошка, тебе понравилось больше всего?
* Есть ли у твоей кошки какие-нибудь отрицательные стороны?
* Чьи рассказы были для тебя самыми интересными?
* Понравилось ли вам упражнение?

**«Он и она»**

**Цели:**

* развитие воображения, креативности мышления;
* развитие умения преподносить информацию.

**Целевая аудитория:**

учащиеся, родители, педагоги.

**Формируемые УУД:**

личностные, познавательные, коммуникативные.

**Содержание**

На карточках написать имена знаменитых пар (Дед Мороз и Снегурочка, Ромео и Джульетта, Иван-Царевич и Василиса Прекрасная, Оттело и Дездемона и др.)

Участникам, не разговаривая и не показывая свою карточку, необходимо найти свою пару только при помощи свойственных герою поз, жестов, мимики.

После можно предложить паре разыграть сценку, чтобы все остальные участники догадались, какая известная пара перед ними.

**«Клубок»**

**Цели:**

* развитие навыков общения;
* снятие напряжения;
* сплочение коллектива.

**Целевая аудитория:**

учащиеся, родители, педагоги.

**Формируемые УУД:**

личностные, коммуникативные.

**Содержание**

Необходимо говорить комплименты кому-то из сидящих в круге и передавать ему клубок. В руках у предыдущего участника остается часть нити.

По окончании игры ведущий говорит:

* Посмотрите, какая получилась у нас яркая, прочная паутинка. А сейчас мы будем её распутывать.
* Начиная с последнего участника игры, сматываем клубочек и при этом говорим слова благодарности тому, кто вам сказал комплимент.

Можно выполнить анализ, что приятнее (сложнее): делать комплименты, их получать или благодарить.

**«Голова моя кудрява»**

**Цели:**

* формирование умения слушать друг друга;
* развитие навыков совместной деятельности;
* сплочение группы;
* позитивный настрой.

**Целевая аудитория:**

учащиеся, родители, педагоги.

**Формируемые УУД:**

коммуникативные, личностные, регулятивные.

**Содержание**

Игроки рассаживаются по кругу (количество игроков от 5 до 15 человек). Все по очереди, начиная с ведущего, произносят по одному слову из фразы **«Голова моя кудрява, ох кудрява голова, ну, а если не кудрява, накудрявлю я сама».**

Произносится фраза по кругу до тех пор, пока все участники без запинки смогут ее произнести.

Рекомендации ведущему: Перед началом игры необходимо хором проговорить несколько раз данную фразу.

С каждым кругом, учитывая возраст участников, можно вводить усложнения. Вместо слова «кудрява», «накудрявлю» один хлопок в ладоши (два хлопка, встать, подпрыгнуть на одной ноге, поднять одну руку, дотронуться до волос и т.п.).

**«Привет, сосед!»**

**Цели:**

* сближение участников группы;
* мобилизация внимания, памяти;
* формирование чувства принадлежности к группе.

**Целевая аудитория:**

учащиеся, родители, педагоги.

**Формируемые УУД:**

личностные, познавательные, регулятивные, коммуникативные.

**Содержание**

Игроки становятся в круг (возрастных и количественных ограничений нет). Согнув в локте правую руку, протягивают вперед ладошкой вверх. Начиная с ведущего, все поочередно левой рукой хлопают соседа справа по правой ладони и произносят «Привет, Елена!» (называется имя соседа справа).

Когда круг закончен, правую руку опускаем и протягиваем левую руку точно также согнутую в локте ладонью вверх. Теперь правой рукой хлопаем соседа слева по левой ладошке, произнося «Привет ….!» (называется имя соседа слева).

Рекомендации ведущему: Игроков заранее знакомят, если это незнакомая группа.

**«Здесь сидит Таня…»**

**Цели:**

* снижение эмоционального напряжения;
* развитие мобильности (быстро реагировать на изменяющуюся ситуацию, быстро принимать решения);
* сплочение участников группы.

**Целевая аудитория:**

учащиеся, родители, педагоги.

**Формируемые УУД:**

личностные, регулятивные, коммуникативные.

**Содержание**

Участники, сидя в кругу, называют свое имя.

Далее ведущий встает со своего места, а тот, у кого справа образовался пустой стул, кладет правую руку на него и говорит: «Здесь сидит … (и называет имя любого участника)».

Тот, кого назвали, идет к пустому стулу и садится на него. Сидящий слева от вызванного игрок кладет правую руку на пустой стул и говорит: «Здесь сидит … (называет имя).

(Игра повторяется по аналогии).

Задача ведущего – успеть занять свободный стул до того, как будет названо имя. А тот, кто не успел занять стул, становится ведущим.

Рекомендации ведущему: Игру лучше проводить перед перерывом или после монотонной работы, так как игра вызывает эмоциональный подъем.

**«Продолжи фразу»**

**Цели:**

* развитие навыков общения;
* снятие напряжения;
* сплочение коллектива.

**Целевая аудитория:**

учащиеся, родители, педагоги.

**Формируемые УУД:**

личностные, познавательные, регулятивные, коммуникативные.

**Содержание**

Игроки рассаживаются по кругу.

Ведущий произносит фразу «Я сижу на табуретке и вдруг….», рядом сидящий игрок должен продолжить фразу, придумав разворот событий, обязательно окончив свою версию словами: «и вдруг…», «и тут (там)…», «и неожиданно…», «и внезапно…». Следующий игрок придумывает свою фразу ассоциативного ряда по аналогии.

Игра может продолжаться долго, пока ведущий не остановит ее фразой «и вдруг наша история окончилась!»

Рекомендации ведущему: Для разных возрастных групп и для разных целей, фразу можно заменить: «Моя мама (папа) внезапно…»; «Человек курил и вдруг…»; «Я узнал, что в школе (классе) неожиданно…) и т.п.

**«Собери группу»**

**Цели:**

* мобилизация внимания участников;
* развитие навыков взаимодействия с другими;
* сплочение группы.

**Целевая аудитория:**

учащиеся, родители, педагоги.

**Формируемые УУД:**

познавательные, коммуникативные, регулятивные.

**Содержание**

Игрокам на спине прикрепляют названия фруктов, овощей, ягод, пряных трав.

Задания:

* за 3 минуты необходимо без слов образовать группы;
* за 3 минуты без слов образовать группы по цветовой гамме;
* за 3 минуты без слов образовать группы по плотности;
* за 5 минут создать салаты (можно обсуждать между собой).

Рекомендации ведущему: группы создаются на актуальные темы (профессии, черты характера и эмоции и др.); по темам учебных предметов (части речи, род и вид животных и др.). Для развития познавательной деятельности младших школьников (профессии, фрукты, овощи, мебель, транспорт и др.).

**«Делай – раз!»**

**Цели:**

* развитие навыков взаимодействия, саморегуляции;
* определение лидерской позиции участников;
* формирование чувства принадлежности к группе.

**Целевая аудитория:**

учащиеся, педагоги.

**Формируемые УУД:**

личностные, познавательные, регулятивные, коммуникативные.

**Содержание**

Благодаря этому упражнению можно узнать, насколько чле­ны коллектива понимают друг друга, кто пользуется авторите­том.

Тренер просит участников стать за свои стулья и дает команду: *«На команду «Делай раз!» вы должны поднять свои стулья на высоту один метр от пола. Внимание, ваша задача* - *опу­стить стулья одновременно».*

Как правило, первый из участников, скомандовав­ший: «Делай – два!» («три-четыре» или «опустили»), яв­ляется лидером-организатором. Если стулья опуска­ются хаотично и неорганизованно, без команды, тренер должен снова скомандовать: «Делай – раз!»

**«Мячики»**

**Цели:**

* мобилизация внимания;
* тренировка моторной ловкости;
* позитивный настрой.

**Целевая аудитория:**

учащиеся, родители, педагоги.

**Формируемые УУД:**

личностные, регулятивные, коммуникативные.

**Содержание**

Для игры требуется 3-5 мячиков.

«Наша задача – перебрасывать друг другу мячики таким образом, чтобы ни один мячик не упал на пол. Готовы? Начали». Ведущий поочередно вбрасывает в круг мячики, а участники перебрасывают их друг другу.

После того как мячики начали падать, следует новая инструкция: «Каждый из вас должен запомнить двух человек: того, от кого он получает мяч, и того, кому бросает. Давайте подума­ем: как сделать, чтобы участвовали все?»

Далее следует второй этап разминки (до момента, когда мячики будут перебрасываться без падений).

«Теперь поменяйтесь местами в произвольном порядке. Но бросать мячи вы должны тем же людям, что и в прошлый раз».

Третий этап игры, как правило, проходит без заминок.

**«Гусеница»**

**Цели:**

* развитие координации движений;
* снятие эмоционального напряжения;
* сплочение коллектива.

**Целевая аудитория:**

учащиеся, родители, педагоги.

**Формируемые УУД:**

личностные, регулятивные, коммуникативные.

**Содержание**

Ведущий предлагает участникам построиться цепочкой, положив руки на плечи впереди стоящего участника. Затем «гусеница» начинает передвигаться по комнате.

С каждым новым этапом движения «гусеницы» затрудняются при помощи новых заданий (положить руки на талию человека, находящегося через одного впереди; положить руки на колени впереди стоящего и др.)

**«Конкурс хвастунов»**

**Цели:**

* формирование адекватной самооценки;
* развитие навыков уверенного поведения;
* сплочение группы.

**Целевая аудитория:**

учащиеся, родители, педагоги.

**Формируемые УУД:**

личностные, коммуникативные.

**Содержание**

Игроки сидят в кругу и поочередно называют положительные качества или успехи своего соседа справа: «У меня самый лучший сосед справа – … (называется имя). Он лучше всех умеет … (перечисляются качества)».

Рекомендации ведущему: при возникновении затруднений ведущий может либо сам помочь, либо предложить группе назвать лучшие качества названного участника.

**Рефлексия**

* Что было приятнее – слушать добрые слова о себе или говорить их другому?
* Сложно ли было вспомнить что-то хорошее про другого?
* Что в высказывании участников больше всего порадовало? Удивило?

**«КРАМС!»**

**Цели:**

* развитие внимания, быстроты реакции;
* развитие умения работать в группе;
* формирование чувства принадлежности к группе.

**Целевая аудитория:**

учащиеся, педагоги, родители.

**Формируемые УУД:**

регулятивные, коммуникативные.

**Содержание**

Все участники сидят в кругу. Ведущий передает по кругу мяч. Мяч переходит в одном направлении от участника к участнику до команды ведущего «Крамс!». После команды мяч начинает движение в обратном направлении.

Задание можно усложнять, добавляя в круг все новые и новые предметы.

Рекомендации ведущему: на первых порах следует удерживать медленный темп игры, стремясь к тому, чтобы участники не сбились с ритма.

**«Приветствие»**

**Цели:**

* формирование навыков социализации, саморегуляции;
* формирование чувства принадлежности к группе;
* положительный эмоциональный настрой;
* развитие навыков сотрудничества.

**Целевая аудитория:**

учащиеся, родители, педагоги.

**Формируемые УУД:**

личностные, регулятивные, коммуникативные.

**Содержание**

По команде ведущего все участники группы молча ходят по кругу и здороваются друг с другом за руку.

Каждые 30-40 секунд форма приветствия меняется и озвучивается ведущим:

* как друга, с которым очень давно не виделись;
* как чемпиона мира;
* как свою маму;
* как учителя в школе;
* как политического деятеля (Путин, мэр и др.);
* как пожилого человека;
* как маленького ребенка и др.

**«Статус»**

**Цели:**

* развитие умения договариваться без помощи слов;
* развитие навыков саморегуляции;
* сплочение группы.

**Целевая аудитория:**

учащиеся, родители, педагоги.

**Формируемые УУД:**

личностные, познавательные, регулятивные, коммуникативные.

**Содержание**

Всем участникам раздаются карточки, на которых указаны статусы (министр по налогам и сборам, мэр города, директор салона красоты, учитель, главный астролог города и др.).

Ведущий предлагает участникам построиться в шеренгу в соответствии с указанным на карточке статусом (профессией). Каждый участник, не говоря ни слова, должен определить свое место в шеренге и занять его. Когда построение завершено, вслух зачитываются статусы.

Далее проводится анализ значимости того или иного статуса и правильность его места нахождения в шеренге. Можно проводить перестановку до тех пор пока ведущий не остановит игру.

**«Молекулы»**

**Цели:**

* активизация внимания;
* активизация участников группы;
* повышение уровня работоспособности.

**Целевая аудитория:**

учащиеся, родители, педагоги.

**Формируемые УУД:**

личностные, коммуникативные, регулятивные.

**Содержание**

Игрокам предлагается, положив руки на свои плечи, хаотично передвигаться по помещению, представляя, что они – молекулы.

В ходе игры ведущий просит участников объединяться в атомы по несколько молекул (количество либо озвучивается числом, либо обозначается звуком – хлопками).

По предложенной аналогии можно продолжать игру, меняя количество молекул в атомах, до полной разрядки группы.

Игру можно усложнить, предложив участникам проделывать все движения с закрытыми глазами.

**«Путаница»**

**Цели:**

* развитие креативности и дивергентности мышления;
* формирование лидерских качеств;
* умение взаимодействовать в группе.

**Целевая аудитория:**

учащиеся, педагоги, родители.

**Формируемые УУД:**

личностные, познавательные, регулятивные, коммуникативные.

**Содержание**

Участники становятся в круг, взявшись за руки. Далее в одном месте круга образуются «ворота», сквозь которые должны пройти все участники, не расцепляя рук.

Когда предыдущее действие завершено, ведущий предлагает участникам встать в круг, повернуться спиной к внутренней части круга и взяться за руки.

Задание: не расцепляя рук, произвести действия, которые приведут к первоначальному положению группы (общий круг лицом друг к другу, взявшись за руки).

**Безвыходных ситуаций не бывает!**

**Часто выход находится там, где вход!**

**«Давай подумаем!»**

**Цели:**

* развитие творческого, ассоциативного мышления, гибкости мышления;
* снятие эмоционального напряжения;
* сплочение коллектива.

**Целевая аудитория:**

учащиеся, родители, педагоги.

**Формируемые УУД:**

личностные, регулятивные, коммуникативные.

**Содержание**

Ведущий записывает на карточке заданное им слово. Обращаясь к группе, он говорит:

- На карточке записано загаданное мною слово. Чтобы отгадать его, вам придется высказать по очереди вслух ваши предложения о том, «на что может быть похоже» это слово, что оно может обозначать… Каждый участник группы может высказать только один вариант. Кроме того он должен запомнить предложение чтобы в конце обсуждения «защитить» свою версию.

Принимаются «идеи».

Когда все идеи иссякнут, ведущий показывает группе карточку со словом. И начинается второй этап обсуждения, каждый должен найти оправдание своей версии, объяснить, как она связана с загаданным словом.

**«Пазлы»**

**Цели:**

* концентрация внимания;
* выявление лидерских качеств;
* командообразование, сплочение группы.

**Целевая аудитория:**

учащиеся, родители, педагоги.

**Формируемые УУД:**

познавательные, коммуникативные.

**Содержание**

Ведущий предлагает всем участникам выбрать для себя карточку понравившегося цвета. Далее озвучивается, что на обратной стороне карточки имеется фрагмент определенной картинки. Задача участников – составить целую картинку.

Все должно происходить в полной тишине.

(Цвет рубашки карточки является основополагающим для объединения в группы).

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Вачков И.В.* Основы технологии группового тренинга. М.,1999.
2. *Кэдьюсон Х.*, *Шефер Ч.* Практикум по игровой психотерапии. СПб., 2000.
3. *Лютова Е. К., Монина Г. Б*. Тренинг эффективного взаимодействия с детьми. СПб., 2000.
4. *МикляеваА.В., Румянцева П.В.* Школьная тревожность: диагностика, коррекция, профилактика. СПб., 2004.
5. *Монина Г. Б., Панасюк Е.В.* Тренинг взаимодействия с неуспевающим учеником. СПб., 2006.
6. *Овчарова Р.В.* Справочная книга школьного психолога. М., 1996.
7. *Родионов В.А., Ступницкая М.А., Кардашина О.В.* Я и другие. Ярославль, 2001.