**Управление общего и дошкольного образования**

**Администрации города Норильска**

**МБУ «Методический центр»**



**МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ**

***ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ КОММУНИКАТИВНОЙ АКТИВНОСТИ ДЕТЕЙ И ПОДРОСТКОВ***

***Из опыта работы:***

**Ивановой Елены Юрьевны,**

**социального педагога**

**МБУ ДО «Социально-образовательный центр»,**

***Опыт обобщен:***

**Цимбалюк Еленой Васильевной, методистом МБУ ДО «СОЦ»**

**Норильск, 2019**

На сегодняшний день, когда мир находится в постоянном информационном потоке, и каждый раз что - либо меняется очень важно быть мобильным и уметь быстро усваивать, анализировать и доносить до людей необходимую информацию.

Проблема общения и межличностного взаимодействия очень актуальна. Игра является одним из главнейших средств развития коммуникативных способностей.

А наиболее актуальным изучать тему «Игровые методы в формировании коммуникативной активности детей и подростков» именно в школьном возрасте, который является переломным – это переход от мира детства и беззаботного существования к сложным реалиям современной действительности, к трудностям общения и взаимодействия.

Именно в этом возрасте ребенок сталкивается с проблемами в общении, а игра помогает не только сформировать необходимые коммуникативные умения, но и дает старт для дальнейшего развития личности, ее социализация и самореализация в обществе.

Издание адресовано специалистам образовательных учреждений: воспитателям, педагогам, социальным педагогам и т.д.

Муниципальное бюджетное учреждение «Методический центр»

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

****

**Банк педагогического опыта**

****

**Ф.И.О.:** Иванова Елена Юрьевна.

**Образование:** высшее, ГОУ ВПО «Красноярский государственный педагогический университет имени В.П. Астафьева», по специальности «Педагогика и психология», 2007.

**Педагогический стаж:** 15 лет.

**Квалификационная категория:** первая.

**Награды:**

* активный участник фестиваля педагогического мастерства «Аллея творчества» (2013, диплом за III место, 2014, диплом за II место);
* личный педагогический опыт удостоен на Всероссийских конкурсах методических разработок «Новые идеи» (2017, внеклассное мероприятие «В кругу семьи», диплом I степени; «Мастерство и творчество педагога» (2017, внеклассное мероприятие «Страна вежливости», диплом Лауреата);
* в рамках методического фестиваля «Калейдоскоп педагогического мастерства» в номинации «Презентация методического обеспечения учебно-воспитательного процесса» был представлен профессиональный опыт переноса теоретических знаний в практическое применение, который номинирован призовым местом (2017, «Игровые методы в формировании коммуникативной активности детей и подростков»).

Иванова Е.Ю. трудовую деятельность в МБУ ДО «СОЦ» осуществляет с 2012 года. Целью профессиональной деятельности социального педагога является оказание социально-педагогической помощи, психолого-педагогической поддержки семьям и детям, требующим особого педагогического внимания.

Приоритетные направления социально-педагогической деятельности: социальная защита, помощь и поддержка семей, детей и подростков; профилактика асоциального поведения и правонарушений несовершеннолетних; социально-педагогическое просвещение.

Данное направление социальный педагог реализует по нескольким блокам: включение воспитанников, выявленных в ходе еженедельных профилактических рейдов, операции «Подросток» и межведомственной акции «Помоги пойти учиться», в образовательную деятельность и творческие объединения по программам дополнительного образования детей, в культурно-досуговую деятельность в рамках акций, декад, привлекает детей и подростков, имеющих девиации в поведении к участию в городских социально значимых конкурсах и проектах: «Юность Заполярья», «Твой стиль», «Школьная пора».

С целью создания условий для формирования коммуникативной активности детей и подростков через организацию группового взаимодействия в 2014 году была разработана и апробирована программа социально-педагогической направленности: «Вместе весело шагать». На основании полученных результатов успешно освоили программный материал 37 детей. В 2019 году для решения проблемы коммуникации у подростков среднего школьного возраста была апробирована программа социально-педагогической направленности «Страна понимания».

Свой профессиональный опыт представляет и обобщает на локальном, муниципальном, всероссийском уровнях. Авторские методические и практические материалы обобщены и транслированы на заседание городского методического объединения социальных педагогов по теме: «Формирование коммуникативной активности детей и подростков через организацию группового взаимодействия» (2017).

Профессиональный стиль деятельности Елены Юрьевны – сотрудничество, доброжелательность, отзывчивость, ответственность, инициативность и работоспособность.

*Е.В. Цимбалюк, методист МБУ ДО «СОЦ»*

Оглавление

[ВВЕДЕНИЕ 7](#_Toc7174942)

[ИГРЫ ДЛЯ УЧАЩИХСЯ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ 8](#_Toc7174943)

[«Клеевой ручеек» 8](#_Toc7174944)

[«Игра-ситуации» 9](#_Toc7174945)

[«Позвони другу» 10](#_Toc7174946)

[«Подарок на всех» 10](#_Toc7174947)

[«Руки знакомятся, руки ссорятся, руки мирятся» 10](#_Toc7174948)

[«Пресс-конференция» 11](#_Toc7174949)

[«Пойми меня» 11](#_Toc7174950)

[«Лебедь, рак и щука» 11](#_Toc7174951)

[«Эстафета с шариками» 11](#_Toc7174952)

[Игра «Чепуха» 12](#_Toc7174953)

[«Веселая сороконожка» 12](#_Toc7174954)

[«Машины» 12](#_Toc7174955)

[«Хлопок по коленям» 12](#_Toc7174956)

[«Верёвочка» 13](#_Toc7174957)

[«На мостике» 13](#_Toc7174958)

[«Газета» 13](#_Toc7174959)

[«Изобрази предмет» 14](#_Toc7174960)

[«Групповой рассказ» 14](#_Toc7174961)

[«Комплимент» 14](#_Toc7174962)

[«Картошка» 14](#_Toc7174963)

[«Азбука» 14](#_Toc7174964)

[«Тигр в клетке» 15](#_Toc7174965)

[«Давайте познакомимся» 15](#_Toc7174966)

[«Алексей, апельсин, Амстердам» 15](#_Toc7174967)

[«Удержи равновесие» 15](#_Toc7174968)

[ИГРЫ ДЛЯ УЧАЩИХСЯ СРЕДНИХ КЛАССОВ 16](#_Toc7174969)

[«Здравствуй, друг» 17](#_Toc7174970)

[«Я люблю…» 17](#_Toc7174971)

[«Вот я какой!» 17](#_Toc7174972)

[«Сходство и различие» 17](#_Toc7174973)

[«Кюри - кюри» 18](#_Toc7174974)

[«В чём я хорош» 18](#_Toc7174975)

[«Встань в круг» 18](#_Toc7174976)

[«Снежный ком» 18](#_Toc7174977)

[«Подарок» 19](#_Toc7174978)

[«Воссоединение» 19](#_Toc7174979)

[«Поиграем?» 19](#_Toc7174980)

[«Прогулка с компасом» 20](#_Toc7174981)

[«Гусеница» 20](#_Toc7174982)

[«Таинственный остров» 21](#_Toc7174983)

[«Другое, чужое, неизвестное» 21](#_Toc7174984)

[«Узнай меня!» 21](#_Toc7174985)

[«Бунтари и подданные» 22](#_Toc7174986)

[«Молекулы» 22](#_Toc7174987)

[«Острова» 22](#_Toc7174988)

[«Гражданская оборона» 23](#_Toc7174989)

[«Паровозики» 23](#_Toc7174990)

[«Змейка» 23](#_Toc7174991)

[«Ровный строй» 23](#_Toc7174992)

[«Домики» 24](#_Toc7174993)

[«Два берега» 24](#_Toc7174994)

[ИГРЫ ДЛЯ УЧАЩИХСЯ СТАРШИХ КЛАССОВ 24](#_Toc7174995)

[«Костюм идеального лидера» 25](#_Toc7174996)

[«Фигуры» 25](#_Toc7174997)

[«Переговоры» 25](#_Toc7174998)

[«Скульпторы» 26](#_Toc7174999)

[«Почувствуй и пойми» 26](#_Toc7175000)

[«Я тебе рад!» 27](#_Toc7175001)

[«Круги дружбы» 27](#_Toc7175002)

[«Пойми меня» 27](#_Toc7175003)

[«Остров сокровищ» 27](#_Toc7175004)

[«Варианты» 28](#_Toc7175005)

[«Кенгуру» 28](#_Toc7175006)

[«Теремок» 28](#_Toc7175007)

[«Пицца» 28](#_Toc7175008)

[«Письмо» 29](#_Toc7175009)

[«Киллер» 29](#_Toc7175010)

[«Актёрское мастерство» 29](#_Toc7175011)

[«Судья-звонок» 30](#_Toc7175012)

[«Маска, я вас знаю» 30](#_Toc7175013)

[«Ситуации» 30](#_Toc7175014)

[«Циферблат» 30](#_Toc7175015)

[«Скалолаз» 31](#_Toc7175016)

[«Живое зеркало» 31](#_Toc7175017)

[«Волшебный ключ» 31](#_Toc7175018)

[«Вслепую через лабиринт» 32](#_Toc7175019)

[«Карандаши» 32](#_Toc7175020)

[ЗАКЛЮЧЕНИЕ 33](#_Toc7175021)

[ЛИТЕРАТУРА 34](#_Toc7175022)

# ВВЕДЕНИЕ

Одним из важнейших умений современной личности являются коммуникативные умения. Владение ими на высоком уровне позволяет эффективно взаимодействовать с другими людьми при различных видах деятельности.

Общение является неотъемлемой частью любого занятия, поэтому формирование коммуникативных умений учащихся ведет к повышению как учебно-воспитательного процесса, так и успешности в обучении.

Потребность в общении выступает одной из самых главных в жизни человека. Человек вступая в отношения с окружающим миром, сообщает информацию о себе, взамен получаем интересующие его сведения, анализирует их и планирует свою деятельность в социуме на основе этого анализа. Эффективность этой деятельности зачастую зависит от качества обмена информацией, что в свою очередь обеспечивается наличием необходимого и достаточного коммуникативного опыта субъектов отношений. Чем раньше осваивается этот опыт, чем богаче арсенал коммуникативных средств, тем успешнее реализуется взаимодействие. Следовательно, самореализация и самоактуализация личности в социуме напрямую зависит от уровня сформированности ее коммуникативной культуры.

Развитие коммуникативных умений составляет один из основных элементов формирования личности, освоения выработанных ценностей национальной культуры, тесно связано с умственным, нравственным, эстетическим развитием, является приоритетным в языковом воспитании подростков.

Огромное значение для учащегося имеют невербальные формы общения. Поэтому, педагог должен развивать в подростках следующие коммуникативные способности:

- умение вступать в контакт с окружающими людьми;

- умение предупреждать возникновение и своевременно разрешать уже возникшие конфликты и недоразумения;

- умение вести себя так, чтобы быть правильно понятым и воспринятым другим человеком;

- умение создавать возможность для другого человека в проявлении своих интересов и чувств;

- умение извлекать из общения максимум информации для себя.

Игра в практической деятельности человека выполняет коммуникативную функцию и направлена на развитие мотивации к коммуникативной деятельности. Игра – есть процесс овладения свободным общением с окружающими, усвоения опыта, накопленного человечеством, как средством познания самого себя и саморегуляции, как средством общения и взаимодействия людей.

Особенностями игровой деятельности в школьном возрасте является нацеленность на самоутверждение перед обществом, юмористическая окраска, стремление к розыгрышу, ориентация на речевое взаимодействие.

Коммуникативные игры делятся на группы:

- игры, направленные на формирование у детей умения увидеть в другом человеке его достоинства и поддерживать его вербально или с помощью прикосновений;

- способствующие формированию у детей умения любить окружающих;

- игры и задания, способствующие углублению осознания сферы общения;

- игры, обучающие умению сотрудничать;

- игры на развитие умения чувствовать настроение и сопереживать окружающим.

После проведенных игр полезно побеседовать с участниками о том, насколько важна речь для общения с другими людьми, как важно говорить правильно. Желательно обсудить с подростками важность жестов и мимики для выразительности речи. Можно побеседовать о тех людях, которые говорят слишком много (болтуны) и слишком мало (молчуны), для чего нам нужно говорить, умеем ли мы слушать другого, как легко ранить словом.

При проведении со школьниками игр и упражнений надо показать, им, что «язык тела» (мимика, жесты) не всегда совпадает с тем, что мы говорим словами. Например, говоря другому что-то хорошее, человек может непроизвольно сжимать кулаки, т.е. подсознательно выражать агрессию по отношению к своему собеседнику.

После игры желательно обсудить ее содержание, выяснить, что произошло, были ли у ребенка какие-либо трудности при выполнении заданий, что он чувствовал и что ему в этот момент хотелось, почему возникали в игре конфликтные ситуации (если они были).

# ИГРЫ ДЛЯ УЧАЩИХСЯ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ

Формирование коммуникативных умений младших школьников – чрезвычайно актуальная проблема, так как степень сформированности данных умений влияет не только на результативность обучения детей, но и на процесс их социализации и развития личности в целом. Умения формируются в деятельности, а коммуникативные умения формируются и совершенствуются в процессе общения учащихся, как на уроках, так и во внеурочной деятельности.

Именно младший школьный возраст чрезвычайно благоприятен для овладения коммуникативными умениями в силу особой чуткости к языковым явлениям, интереса к осмыслению речевого опыта, общению. Следовательно, развитие коммуникативной компетенции ученика – актуальная задача образовательного процесса начальной школы.

Сформировать коммуникативные умения, значит, научить школьника задавать вопросы и четко формулировать на них ответы, внимательно слушать и активно обсуждать рассматриваемые проблемы, комментировать высказывания собеседников, аргументировать свое мнение в группе, а также способность выражать собеседнику эмпатию, адаптировать свои высказывания к возможностям восприятия других участников коммуникативного общения.

Во внеурочной деятельности возможно применение различных упражнений и игр, которые направлены на формирования коммуникативных умений у младших школьников во внеурочной деятельности.

## «Клеевой ручеек»

Цель: развить умение действовать совместно и осуществлять само- и взаимоконтроль за деятельностью; учить доверять и помогать тем, с кем общаешься.

Суть игры: перед игрой педагог беседует с детьми о дружбе и взаимопомощи, о том, что сообща можно преодолеть любые препятствия. Дети встают друг за другом и держатся за плечи впереди стоящего. В таком положении они преодолевают различные препятствия.

1. Подняться и сойти со стула.

2. Проползти под столом.

3. Обогнуть «широкое озеро».

4. Пробраться через «дремучий лес».

5. Спрятаться от диких животных.

Непременное условие для ребят: на протяжении всей игры они не должны отцепляться друг от друга.

## «Игра-ситуации»

Цель: развить умение вступать в разговор, обмениваться чувствами, переживаниями, эмоционально и содержательно выражать свои мысли, используя мимику и пантомимику.

Суть игры: Детям предлагается разыграть ряд ситуаций.

1. Два мальчика поссорились – помири их.

2. Тебе очень хочется поиграть в ту же игрушку, что и у одного из ребят твоей группы – попроси его.

3. Ты нашёл на улице слабого, замученного котёнка – пожалей его.

4. Ты очень обидел своего друга – попробуй попросить у него прощения, помириться с ним.

5. Ты пришёл в новую группу – познакомься с детьми и расскажи о себе.

6. Ты потерял свою машинку – подойди к детям и спроси, не видели ли они ее.

7. Ты пришёл в библиотеку – попроси интересующеюся тебя книгу у библиотекаря.

8. Ребята играют в интересную игру – попроси, чтобы ребята тебя приняли. Что ты будешь делать, если они тебя не захотят принять?

9. Дети играют, у одного ребёнка нет игрушки – поделись с ним.

10. Ребёнок плачет – успокой его.

11. У тебя не получается завязать шнурок на ботинке – попроси товарища помочь тебе.

12. К тебе пришли гости – познакомь их с родителями, покажи свою комнату и свои игрушки.

13. Ты пришёл с прогулки проголодавшийся – что ты скажешь маме или бабушке.

14. Дети завтракают. Витя взял кусочек хлеба, скатал из него шарик. Оглядевшись, чтобы никто не заметил, он кинул и попал Феде в глаз. Федя схватился за глаз и вскрикнул. – Что вы скажите о поведении Вити? Как нужно обращаться с хлебом? Можно ли сказать, что Витя пошутил?

## «Позвони другу»

Цель: развить умение вступать в процесс общения и ориентироваться в партнёрах и ситуациях общения.

Суть игры: сообщение должно быть хорошим, звонивший должен соблюдать все правила «телефонного разговора».

Дети стоят по кругу. В центре круга – водящий. Водящий стоит с закрытыми глазами с вытянутой рукой. Дети движутся по кругу со словами:

Позвони мне позвони,

И что хочешь мне скажи.

Может быль, а может сказку,

Можешь слово, можешь два.

Только, чтобы без подсказки,

Понял все твои слова.

На кого покажет рука водящего, тот ему должен «позвонить» и передать сообщение. Водящий может задавать уточняющие вопросы.

## «Подарок на всех»

Цель: развить умение дружить, делать правильный выбор, сотрудничать со сверстниками, чувства коллектива.

Суть игры: детям даётся задание: «Если бы ты был волшебником и мог творить чудеса, то что бы ты подарил сейчас всем нам вместе?» или «Если бы у тебя был Цветик-Семицветик, какое бы желание ты загадал?». Каждый ребёнок загадывает одно желание, оторвав от общего цветка один лепесток.

Лети, лети лепесток, через запад на восток,

Через север, через юг, возвращайся, сделав круг,

Лишь коснёшься ты земли, быть, по-моему, вели.

Вели, чтобы…

В конце можно провести конкурс на самое лучшее желание для всех.

## «Руки знакомятся, руки ссорятся, руки мирятся»

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

Суть игры: игра выполняется в парах с закрытыми глазами, дети сидят напротив друг друга на расстоянии вытянутой руки. Педагог 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 расстаётесь друзьями.

## «Пресс-конференция»

Цель: развить умение вежливо отвечать на вопросы собеседников, кратко и корректно формулировать ответ; формировать речевые умения.

Суть игры: все дети группы участвуют в пресс-конференции на любую тему (например: «Твой выходной день», «Экскурсия в зоопарк», «День рождения друга», «В цирке» и др.).

Один из участников пресс-конференции «гость» (тот, кому будут заданы все вопросы) – садится в центр и отвечает на любые вопросы детей.

## «Пойми меня»

Цель: развить умение ориентироваться в ролевых позициях людей и коммуникативных ситуациях.

Суть игры: ребёнок выходит вперёд и придумывает речь из 4-5предложений. Дети должны догадаться, кто говорит (экскурсовод, журналист, воспитатель, литературный герой) и в какой ситуации возможны подобные слова. Например, «И вот все вышли на старт. 5,4,3,2,1 – старт!» (Ситуация – соревнование спортсменов, говорит спортивный комментатор).

## «Лебедь, рак и щука»

Цель: развить внимание ребенка, улучшить координацию его движений, улучшить коммуникативные способности общения в паре, привить «чувство партнера».

Суть игры: в игре могут принимать участие двое. Дети, располагаясь спиной к спине, соединившись руками в локтевых суставах должны достать по сигналу ведущего, причем перед каждым стоит дополнительная задача – перетянуть соперника на свою сторону. Педагог смотрит, чтобы дети не нанесли себе травмы.

## «Эстафета с шариками»

Цель: установить взаимопонимание в парах, выработать умение действовать скоординировано с партнерами, быстро, решительно и ловко.

Суть игры: участники делятся на 3-4 равные команды, включающие четное число участников (для возможности работы в парах). Между ним проводится эстафета по следующим правилам: первая пара из каждой команды получает воздушный шар, с которым должна пройти по дистанции (6-10 м), попасть им в намеченную мишень (приблизительно 50 х 50 см) и вернуться назад. При этом брать шар в руки нельзя, он все время должен находиться в воздухе, а партнерам разрешено касаться его строго поочередно. Потом шар передается следующей паре из своей команды и т. п., пока он не побывает у каждой пары. Выигрывает команда, завершившая эстафету быстрее. Как вариант упражнения, шар зажимается двумя участниками между собой любым способом, трогать его руками запрещается. Пара, уронившая шарик, начинает с начала дистанции.

## Игра «Чепуха»

Цель: развить умение вступать в процесс общения и ориентироваться в партнёрах и ситуациях общения.

Суть игры: каждый участник получает лист бумаги и пишет на нем ответ на вопрос ведущего, после чего загибает лист таким образом, чтобы его ответ не был виден, и передает своему правому соседу. Тот письменно отвечает на следующий вопрос ведущего, вновь загибает лист, передает дальше и т. д. Когда вопросы закончились, каждый участник разворачивает лист, оказавшийся у него в руках, и вслух, как связный текст, читает записанные на нем ответы.

Примерный перечень вопросов:

• Кто?

• Где?

• С кем?

• Чем занимались?

• Как это происходило?

• И что в итоге получилось?

## «Веселая сороконожка»

Цель: развивать как коммуникативные способности, так и процессы наблюдательности, внимания.

Суть игры: не забудьте включить детям веселую музыку! В игре участвует, как минимум, шестеро детей – чем больше, тем лучше. Участники должны стоять друг за другом, положив руки на плечи ребенка впереди. Первый игрок, соответственно, оказывается ведущим, он направляет движение сороконожки. Взрослый регулирует движение сороконожки при помощи ритма и темпа музыки. Если дети успешно справились с этим этапом задания, его можно усложнить, попросив ребят усложнить свое движение разными замысловатыми движениями.

## «Машины»

Цель: развивать умение доверять партнёру, снимает напряжение, сближает игроков.

Суть игры:Пары игроков выстраиваются в круг на игровом поле. По команде педагога «машины» закрывают глаза и начинают хаотичное движение по игровому полю, а «водители» в это время должны управлять «машинами» так, чтобы те не столкнулись. Через некоторое время «водители» и «машины» в паре меняются местами.

## «Хлопок по коленям»

Цель: развивать внимательность, наблюдательность за партнерами по общению.

Суть игры: участники, сидя в кругу, кладут руки на колени своих соседей таким образом, чтобы правая рука каждого оказалась на левом колене соседа справа, а левая – на правом колене соседа слева. После этого им предлагается считать по кругу по часовой стрелке таким образом, чтобы цифры произносились в порядке, соответствующем расположению рук на коленях. Игрок, который начинает, произносит «один», сосед справа произносит «два» (так как его рука лежит по порядку следующей), сосед слева – «три», а «четыре» – опять тот, кто начинал счет и т.д. Кто ошибся – выбывает из игры. Счет продолжается до тех пор, пока из игры не выйдет примерно половина участников. В качестве усложнения можно предложить участникам считать в обратном направлении или прибавлять или вычитать по единице от каждого следующего числа.

## «Верёвочка»

Цель: развивать умение выполнять задание коллективно, слаженно.

Суть игры: Два человека натягивают верёвку. Остальные участники выстраиваются в колонну и, держась за руки, поочерёдно переходят через верёвку. Следующее задание колонне: поочерёдно пройти под верёвочкой. Уровень верёвки над полом постоянно меняется. Руки игрокам в колонне расцеплять нельзя.

## «На мостике»

Цель: развитие коммуникативных навыков, моторной ловкости.

Суть игры: педагог предлагает детям пройти по мостику через пропасть. Для этого на полу или на земле чертится мостик – полоска шириной 30-40 см. По условию, по «мостику» должны с двух сторон навстречу друг другу идти одновременно два человека, иначе он перевернется. Также важно не переступать черту, иначе играющий считается свалившимся в пропасть и выбывает из игры. Вместе с ним выбывает и второй игрок (потому что, когда он остался один, мостик перевернулся). Пока два ребенка идут по «мостику», остальные за них активно «болеют».

Комментарий: приступив к игре, дети должны договориться о темпе движения, следить за синхронностью, а при встрече на середине мостика – аккуратно поменяться местами и дойти до конца.

## «Газета»

Цель: развитие коммуникативных навыков, преодоление тактильных барьеров.

Суть игры: на пол кладут развернутую газету, на которую встают четыре ребенка. Затем газету складывают пополам, все дети должны снова встать на нее. Газету складывают до тех пор, пока кто-то из участников не сможет встать на газету. В процессе игры дети должны понять, что для победы им нужно обняться – тогда расстояние между ними максимально сократится.

Игра будет проходить интереснее, если дети будут действовать по команде. Другими словами, на газету они должны стать после определенного сигнала, а между ними они могут свободно двигаться по комнате. После того как дети станут на газету, взрослый должен зафиксировать их расположение, дать детям возможность почувствовать поддержку соседа.

## «Изобрази предмет»

Цель: знакомство с приемами общения, развитие базовых коммуникативных умений.

Суть игры: ребенок движениями рук, тела и мимикой изображает, как использовать какой – то предмет. Например, он говорит по мобильному телефону, собирает на поляне цветы и т. п., побуждая группу отгадать, что за предмет у него в руках. Отгадавший первым загадывает свой предмет и т.п.

## «Групповой рассказ»

Цель: сплочение коллектива, развитие умения слушать других, строить свои действия в соответствии с их поведением.

Суть игры: все играющие сидят в кругу. Каждый произносит от одной до пяти фраз, чтобы получился интригующий рассказ. Сочиняется сказка. Если упражнение удается, то половина группы сочиняет рассказ, а другая половина проигрывает его, по ходу разыгрывая действия рассказа в бессловесных ролях.

## «Комплимент»

Цель: развитие таких качеств как доброжелательность, вежливость, внимательность, формирование значимости для ребенка мнения окружающих.

Суть игры: детям рекомендуется делать не менее трех комплиментов в день и стараться не упускать из внимания те комплименты, которые они получают сами. Лучшим ответом на сделанный комплимент считается выражение собственных положительных чувств

## «Картошка»

Цель: научить детей правилам взаимоотношений человека с коллективом, замечать эмоциональное состояние других людей и в соответствии с ним строить общение, контролировать свои эмоции, чувства и проступки.

Суть игры:Выбирается один «фермер», а все остальные участники – «картофелины». Вся «картошка» собирается в кучу, крепко держась друг за друга. Задача «фермера» – «выкопать» (выдернуть) весь «урожай», а «картофелинам» нужно не отдавать собратьев в руки «фермера». Как только кого-нибудь из «картофелин» выдёргивают, он тоже становится «фермером» и помогает первому «фермеру». Игра заканчивается, как только «выкапывается» весь «урожай».

## «Азбука»

Цель: развивать навыки быстрого реагирования, правилам взаимоотношений в коллективе.

Суть игры:каждый участник получает карточку с одной из букв алфавита. Педагог произносит то или иное слово, словосочетание или предложение. Игроки-буквы должны быстро собраться и встать так, чтобы получилось то, что говорит педагог.

## «Тигр в клетке»

Цель: развивать умение ориентироваться в ролевых позициях людей и коммуникативных ситуациях

Суть игры:На игровом поле чертится круг, подразумевающий клетку. В центре круга находится один из игроков первой команды – «тигр». Остальные участники из противоположной команды вбегают в круг и выбегают из круга, «дразня тигра». «Тигр» старается их схватить, но делать это он может в пределах клетки. Игра заканчивается, когда тигр поймает больше 2/3 участников команды.

## «Давайте познакомимся»

Цель: научить навыкам и правилам коммуникативного общения, развивать фантазию, воображение.

Суть игры:Каждая группа играющих представляет собой, какие либо предметы (лампочки, столы, апельсины, кроссовки и т.д.) и готовят ряд вопросов для другой группы. Затем организуется «пресс-конференция», в которой принимают участие обе стороны. Например: за стол садятся «две лампочки» и «две пары кроссовок». Все остальные начинают задавать им вопросы, соответствующие выбранному образу. Выигрывают те участники, чьи вопросы и ответы окажутся наиболее оригинальными и интересными.

## «Алексей, апельсин, Амстердам»

Цель: создать легкую атмосферу, развить ассоциативное творческое мышление.

Суть игры: каждый из участников по очереди представляет себя группе с помощью триады, в которой:

первое слово – его имя,

второе – блюдо (желательно – которое он любит!),

заключительное слово – название города.

Сложность в том, что все три слова начинаются с той же буквы, что и имя участника, к тому же за весь круг нельзя ни разу повторить названия блюд и городов, прозвучавших ранее!

## «Удержи равновесие»

Цель: развитие чувства доверия участников друг к другу и формированию в группе атмосферы взаимной поддержки.

Суть игры: объединитесь в пары и встаньте лицом друг к другу. Возьмите друг друга за руки или за локти. Присядьте немножко, а затем вернитесь в исходное положение, так чтобы вес одного партнера уравновешивал положение другого... Попробуйте другие положения, в которых надо уравновешивать друг друга: держитесь, друг за друга только одной рукой, скрестите руки, попробуйте присесть и встать, держа спину прямо... Пары выполняют команды ведущего. Выигрывает та пара, которая устоит до конца игры.

# ИГРЫ ДЛЯ УЧАЩИХСЯ СРЕДНИХ КЛАССОВ

Цель представленных ниже игр заключается в том, чтобы создать условия для полноценного общения детей, подростков; смоделировать такие ситуации, в которых у детей:

• снимается страх перед самостоятельным высказыванием;

• развивается готовность принять и оказать помощь в нужной ситуации;

• прививается навык анализировать свои поступки и происходящие события, осознавать свое отношение к миру;

• формируется умение ценить свою и чужую работу;

закрепляется чувство радости от совместного труда и творчества.

Игровые занятия строятся таким образом, что каждый участник «проживает» различные ситуации, определяя свои способности к лидерству, поддержке, творчеству, признанию заслуг другого, убеждению, принуждению, умению отстаивать свою позицию и т.д. Здесь можно «узнать» себя в качестве партнера по общению, открыть в себе самые разнообразные стороны личности (и те, которые помогают установить контакт, и те, которые мешают этому).

Одно из важнейших качеств ведущего игр на взаимодействие состоит в готовности к импровизации.

Поэтому ему стоит соблюдать следующие правила:

- будьте взрослым и ребенком, будьте мудрым и непредсказуемым;

- не скупитесь на добрые слова своим воспитанникам, но и не заискивайте перед ними;

- не отчаивайтесь, если что-то получилось не так, как вы задумали;

- не сопротивляйтесь, когда вдруг обнаружите, что дети хотят вас чему-то научить;

- не бойтесь творить и ошибаться;

- не забывайте благодарить судьбу за то, что к вам идут дети;

- пусть вам будет интересно!

Социально-педагогические игры помогают человеку:

• лучше узнать себя самого, понять свое отличие от других;

• найти и укрепить новые средства и пути для взаимной поддержки людей в групповом взаимодействии (поддерживающие слова и невербальные формы общения, предложение ситуаций, в которых люди не боятся проявить себя, имеют возможность выглядеть так, как хочется самому человеку и т. д.);

• развивать такие способности, которые одновременно учат и лидирующей роли, и роли рядового участника в ситуациях группового решения;

• развивать способность к открытому взаимодействию с миром, сохраняя при этом свою индивидуальность.

## «Здравствуй, друг»

Цель: игра на знакомство, формировать доверие, сломать пространственные и психологические барьеры между участниками.

Суть игры:Игровыепары создают два круга: внешний и внутренний. Участники кругов стоят лицом друг к другу и повторяют за ведущим фразы, сопровождаемые определёнными жестами и мимикой:

- Здравствуй, друг! (здороваются за руку)

- Как ты тут? (хлопают друг друга по плечу)

- Ты пропал! (разводят разочарованно руками)

- Я скучал! (гладят друг друга по плечу)

- Ты пришёл! (широко разводят руками)

- Хорошо!!! (обнимаются).

После того, как все фразы произнесены и обыграны, внешний круг игроков делает шаг в сторону, таким образом, меняясь партнёрами (внутренний круг игроков стоит на месте). Игра повторяется сначала. Пары меняются партнёрами до тех пор, пока не вернутся в исходное положение кругов перед началом игры.

## «Я люблю…»

Цель: развивать умение общаться одновременно с большим количеством людей, помогает игрокам сблизиться и больше узнать друг о друге.

Суть игры:Игроки садятся в круг. Кто-нибудь из участников говорит, к примеру «Я люблю музыку». Те, кто разделяет те же интересы, должны подсесть к нему. Затем другой игрок говорит «Я люблю яблоки». Яблоколюбы подбегают к этому человеку и т.д. (Группы могут быть созданы по вкусам, пристрастиям, увлечениям, по цвету одежды и т.д.)

## «Вот я какой!»

Цель: научить не боятся собственного мнения; осмыслению своего внутреннего «Я»; развивает навыки коммуникативного общения.

Суть игры:Игроки встают в круг. Педагог даёт задание: каждый участник, по очереди, должен громко и чётко назвать своё имя и одно из качеств человека, присущее данному игроку, которое начинается на ту же букву, что и имя. Например, «Дмитрий – добрый», «Ольга – обаятельная», «Сергей – самоуверенный» и т.д.

## «Сходство и различие»

Цель: развивать умение сравнивать и оценивать себя и других, находить единомышленников, способствует сближению коллектива.

Суть игры:Все игровые пары встают в круг, лицом друг к другу. По команде педагога внешний круг игроков начинает движение по часовой стрелке, внутренний – против часовой стрелки. После того, как прозвучит команда ведущего «Стоп!», все останавливаются, смотрят на своего партнёра в паре и выполняют следующее задание: игроки внешнего круга должны сказать, чем их пара похожа, игроки внутреннего круга – чем их пара отличается.

## «Кюри - кюри»

Цель: развивать умение доверять партнёрам, играть честно, по правилам; позволяет развить дружеские отношения между игроками.

Суть игры:Все участники закрывают глаза. Педагог рассредоточивает всех участников в разные точки игрового поля и выбирает одного человека – Кюри, который открывает глаза. Кюри не должен двигаться и говорить. По команде педагога все начинают хаотичное движение по игровому полю с закрытыми глазами и, прикоснувшись к кому-нибудь произносить «Кюри-кюри». Если ему отвечают тем же, значит, он должен искать дальше, если ему не отвечают, значит, это Кюри. Этот человек хватает Кюри за руку, открывает глаза и становится рядом с Кюри. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не найдут Кюри.

## «В чём я хорош»

Цель: научить учащегося осмыслению своего внутреннего «Я», своего внутреннего мира; более близко знакомиться с остальными игроками, искореняет излишнюю застенчивость детей.

Подготовительный этап: подготовьте одинаковые листы бумаги, цветные карандаши, краски, фломастеры, маркеры, ножницы для каждого игрока.

Суть игры:Все участники игры выполняют задание педагога: «Прошу вас нарисовать на данных вам листочках то, в чём вы себя считаете лучшими, (это может быть умение шутить, знакомиться, танцевать, читать книги, играть на гитаре и т.п.). Наклон листа, его положение в пространстве вы определяете сами: рисунок может быть в виде ромба, треугольника, квадрата, круга, выполнен в технике оригами». На выполнение задания отводится 15-20 минут. После того, как все завершили, каждый участник объясняет смысл нарисованного, расшифровывая детали рисунка.

## «Встань в круг»

Цель: развивать как коммуникативные способности, так и процессы наблюдательности, внимания.

Суть игры:На игровом поле чертятся круги по количеству команд. Все участники имеют свои номера. По команде руководителя участники закрывают глаза. Педагог и его помощники расставляют в кругах определённые номера и меняют всех игроков местами. По сигналу, открыв глаза, члены каждой команды должны как можно быстрее найти свой круг с номером.

## «Снежный ком»

Цель: развивает общение, зрительную и слуховую память; раскрепощает игроков.

Суть игры:Участники рассаживаются в круг так, чтобы каждого было видно. Первый игрок называет своё имя, а рядом сидящий должен произнести имя своего соседа (первого игрока) и своё. Следующий игрок называет имя первого, второго игрока и своё и т.д. Игра заканчивается тогда, когда будут названы имена всех присутствующих.

## «Подарок»

Цель: развивать умение импровизировать, сосредоточенности и доброжелательности, не бояться прямого включенного контакта,

Суть игры: два человека, сидя друг против друга, могут в течение нескольких минут дарить самые невообразимые подарки. Однако при этом соблюдаются следующие условия: в начале каждой реплики обязательно звучит благодарность: «Спасибо, Валера (Марина, Игорь и т.д.) за подарок...»; обязательно перечисляются все уже полученные подарки, и добавляется новый, например, после четвертого обмена подарками можно услышать следующее:

– Спасибо тебе, Света! Я тебе подарил стол, ты мне подарила цветок, я тебе подарил веник, ты мне подарила посудомоечную машину, я подарил тебе вечный праздник, ты мне – молодильное яблоко, я тебе подарил земной шар, ты мне подарила остров сокровищ, а я тебе дарю...

Вопросы к обсуждению: кто первый допустил два сбоя подряд? Кто лучше удерживает информацию? Кто в поисках подарков идет нетрадиционным путем?

## «Воссоединение»

Цель: развивать умение слушать и слышать других, преодолевать трудностей несмотря ни на что.

Подготовительный этап: подготовьте карточки с названиями литературных произведений и именами их главных героев (вариант: историческое событие и его участники и т. д.).

Суть игры:каждый участник получает карточку или с названием литературного произведения, или с именем героя. По знаку ведущего все дважды громко читают то, что написано на карточках. Цель игры заключается в том, чтобы как можно скорее объединить героев с произведением (событие с участниками).

Вопросы к обсуждению:легко ли найти «своего человека»? Что или кто мешает «воссоединению»? Какие еще задания можно было бы предложить?

## «Поиграем?»

Цель: содействовать открытому взаимодействию с окружающими, нахождению путей для взаимной поддержки в группе людей, умению проявить лидерские качества.

Суть игры: ведущий предлагает самые разнообразные задания:

– построиться в ряд в соответствии с алфавитом по первой букве имени;

– построиться в ряд в соответствии с алфавитом по последней букве имени (фамилии, по второй букве и т. д.);

– найти свой способ построения группы.

Вопросы к обсуждению: какая группа быстрее реагирует на задания? Какая группа нашла наиболее интересный способ самоклассификации? В какой группе появился явный «командир»? Кто ощущает себя «командиром», а кто «подчинённым»? и т.д.

## «Прогулка с компасом»

Цель: развивать умение доверять партнёру, работать в паре, сообща, снимает страх перед неизвестным.

Суть игры: **у**частники разбиваются на пары, где есть ведомый («турист») и ведущий («компас»). Каждому ведомому (он стоит впереди, а ведущий сзади, положив партнеру руки на плечи) завязывают глаза. Необходимо пройти все игровое поле вперед и назад, при этом «турист» не может общаться с «компасом» на вербальном уровне. Ведущий (компас) движением своих рук помогает ведомому держать направление, избегая препятствий – других туристов с компасами.

Вопросы к обсуждению: опишите ощущения человека с завязанными глазами, который вынужден полагаться на своего партнера. Что способствовало или что мешало чувству доверия? Как ведущие помогали своим ведомым?

## «Гусеница»

Цель: развивать умение добиваться успеха общими усилиями, помогает понять, что успех всех зависит от умения каждого скоординировать свои усилия с действиями остальных.

Подготовительный этап: подготовьте воздушные шарики – по одному на каждого участника.

Суть игры:Участники игры должны выполнить следующее задание: надуйте шары: чем больше будет шарик, тем в дальнейшем вам будет легче с ним работать. Постройтесь цепочкой, соблюдая следующие условия:

• руки каждого участника лежат на плечах впередистоящего;

• воздушный шар зажат между животом одного играющего и спиной другого;

• дотрагиваться до воздушного шара (поправить, придержать и пр.) строго воспрещается;

• первый в цепочке участник держит свой шар на вытянутых руках.

Таким образом, в единой цепи, но без помощи рук вы все должны пройти по определенному маршруту. Будьте готовы к тому, что вас ожидают разнообразные препятствия: натянутые веревки, перевернутые стулья, развороты в самых неожиданных местах... Ваша задача: пройти через все это и вернуться на исходные позиции.

Вопросы к обсуждению: где располагались лидеры – в начале, в середине или конце цепочки? Кто регулировал движение «живой гусеницы»? Кому и что было наиболее трудным?

## «Таинственный остров»

Цель: научить детей находить истинные и ложные, ближние и дальние ценности в нашей жизни.

Подготовительный этап: подготовьте два-три листа ватманской бумаги, краски, кисточки, карандаши.

Суть игры:Участники игры должны выполнить следующее задание: представьте себе, что вы попали на необитаемый остров. Только не пугайтесь, ведь с вами волшебные краски. Всё, что вы нарисуете этими красками, сразу становится реальностью: еда, одежда и пр. Итак, выбирайте свою часть острова – и за дело.

Это игра с элементами диагностики. В ходе ее сразу выделяются малые группы (как правило, они совместно выбирают части острова); лидеры, которые руководят тем, что, как и где рисовать «на острове», и непринятые, которым или не нашлось места на острове, или они сами предпочитают не втягиваться в общую деятельность.

Задание для наблюдающего: обратите внимание на реплики, которыми обмениваются участники, – приказы, просьбы, предложения? Выясните, что рисуют спасенные. Дома? Прекрасно! Дороги, машины – тоже неплохо... А есть ли на вашем острове театр? Библиотека? Школа, наконец? Выбор тех или иных предметов характеризует систему ценностей участников игры.

## «Другое, чужое, неизвестное»

Цель: научить детей принимать иной образ жизни, как бы он ни был далек от нашего собственного.

Подготовительный этап: подготовьте карточки двух видов: на одних карточках обозначены наименования (людей и предметов), на других – ряд вопросов. Например, наименования: лягушка, утёс, коротышка, дылда, толстяк, йог, помидор, чукча, китаец, человек с легким характером, человек с тяжелым характером, мальчишка 12 лет, 15-летняя барышня, учитель, проработавший в школе 15 лет, и т.д. Вопросы:ваша любимая еда? Что вы любите делать больше всего на свете? Чем вас можно рассмешить? Какими словами вас можно сделать счастливым? Печальным? Злым? Гордым? Уверенным? Ит.д.

Суть игры:Добровольцам раздаются карточки с названиями. Участники игры оповещают группу о своем наименовании. Затем им задаются вопросы, на которые они должны ответить в соответствии со своим новым положением. Например, Галина получила карточку с названием «лягушка». На вопрос «Твоя любимая пища?» она уверенно отвечает: «Мухи!»

Вопросы к обсуждению: легко или трудно показалось для вас прокатиться «в чужих санях»? Почему все-таки нам иногда так хочется оказаться не «в своих санках»?

## «Узнай меня!»

Цель: развивать умение учащихся наблюдать, анализировать, сопоставлять, для того чтобы уметь принять человека.

Подготовительный этап: подготовьте по два листа бумаги на каждого участника, карандаши, фломастеры, ручки.

Суть игры:каждый участник рисует на одном листке автопортрет (можно для узнавания подчеркнуть детали внешности, одежды и пр.), а на другом пишет не меньше 10 слов, которые по-разному характеризуют его образ жизни (например, баскетбол, привлекательность, счастье, любит молодежную эстраду и т.д.).

Затем все листы с портретами складываются в одну стопку, а с характеристиками – в другую.

Каждый из участников наугад берет листок из любой стопки и ищет соответствующий ему в другой стопе. При этом желательно обосновать свой выбор.

Вопросы к обсуждению: что труднее: установить портретное или внутреннее сходство? Можно ли некоторые характеристики (или портреты) отнести ко многим людям? Почему – да или почему – нет? Что различает людей? Хорошо ли, что люди отличаются друг от друга? Почему – да или почему – нет?

## «Бунтари и подданные»

Цель: развивать умение отстаивать свои интересы, не бояться проявить себя, быть активным.

Суть игры:Игровое поле становится королевством. Выбирается король или королева. В руки ему (ей) дается символ власти: мяч. Король (или королева) неподвижны, т. е. они не могут передвигаться по полю. Остальные – бунтари – свободны в своих передвижениях. Однако король или королева имеют возможность привлекать бунтарей на свою сторону, делая их убежденными сторонниками королевской власти – подданными. Для этого королеве необходимо попасть мячом в любого из игроков. Новоявленный подданный с этих пор не может передвигаться, однако он способен «отмечать» мячом новых подданных. Передача мяча осуществляется через королеву.

Вопросы к обсуждению: легко ли менять убеждения по веновению царственной руки? Что можно сделать, чтобы избежать удара мячом? Как осуществлялся процесс увеличения числа подданных? Были ли подданные-добровольцы? Как осуществлялась связь и управление между сторонниками монархии? А между бунтарями? и т.д.

## «Молекулы»

Цель: научить детей не бояться общения, быстро ориентироваться, находить единомышленников.

Суть игры:Во время игры все участники беспорядочно двигаются по игровому полю, а руководитель каждые 1-2 минуты называет любую цифру от 1 до 10. Например, «три». Это значит, что все участники должны образовать группы из трёх человек. Те, кто остались (два или один человек) выбывают. Игра заканчивается тогда, когда больше нет вариантов цифр.

## «Острова»

Цель: развитие коммуникативных навыков, преодоление тактильных барьеров.

Подготовительный этап: подготовьте отдельные листы газеты для каждого участника, магнитофон, соответствующие музыкальные записи.

Суть игры:Каждому игроку раздаётся по одному листу газеты, которые кладутся на пол. Каждый встаёт на свой лист и танцует под музыку, не сходя с газетного листа. Через 1,5 - 2 минуты руководитель забирает пять листов. Тот, кто остался без листа, должен попроситься к другому.

## «Гражданская оборона»

Цель: научить детей реально оценивать свои силы и возможности, умению ориентироваться в конкретной ситуации и действовать сообща.

Суть игры:педагог сообщает игрокам «Нам грозит опасность!» и ставит задачу объединиться и защитить слабых. «Слабые» должны находиться в центре круга, сильные – снаружи.

## «Паровозики»

Цель: развить умение действовать совместно и осуществлять само- и взаимоконтроль за деятельностью; учить доверять и помогать тем, с кем общаешься.

Суть игры:Каждая группа игроков встаёт в шеренгу в затылок друг другу, руки на согнутых локтях впереди стоящего. Руководитель объясняет, что каждый «паровозик» должен пройти определённый маршрут, не «рассыпаясь» и не размыкая рук. Через несколько минут маршруты меняются.

Игра строится таким образом, чтобы каждый участник смог побывать вначале «паровозика», затем в середине, затем в конце.

Главный вопрос к обсуждению: где вам было комфортнее: вначале «паровозика», в середине или в конце? (Обычно, тем, кому бывает комфортнее в конце «паровозика» – это ребята с потенциалом руководителей, тем, кому бывает комфортнее в середине – «исполнители» и те, кому бывает комфортнее в начале – «рискованные исполнители»).

## «Змейка»

Цель: развивать умение детей действовать единой командой, уметь прислушиваться к мнению других, уметь прийти на помощь в нужный момент.

Суть игры:Играющие выстраиваются в колонну, каждый держится за пояс впереди стоящего. Последний человек в команде – «хвост», а первый – «голова». Задача «головы» – поймать «хвост», а «хвоста» – убежать от «головы». При этом «тело» не должно распадаться. Когда «голова» поймает «хвост», последний игрок становится «головой», а предпоследний становится «хвостом», либо выбирают новую «голову» и «хвост».

## «Ровный строй»

Цель: научить детей выполнять задания коллективно, сплочённо, дружно и слаженно.

Суть игры:Игроки выстраиваются в шеренгу нога к ноге. Задача игроков состоит в том, чтобы пройти определённый участок игрового поля любым способом, но, не разъединив ноги. Как только кто-нибудь разъединяет ноги, вся шеренга начинает движение сначала.

## «Домики»

Цель: развивать умение идти на контакт с незнакомыми или малознакомыми сверстниками, способности предвидеть действия членов коллектива.

Суть игры:Выбирается один игрок – ведущий, цель которого стать либо «домиком», либо «жителем» посредством трёх команд:

1. Команда «Домики!» – игроки - «домики» оставляют своих «жильцов» и ищут новых;
2. Команда «Жители!» – игроки - «жители» выбегают из «домиков» и ищут себе новые;
3. Команда «Землетрясение!» – все игроки-«домики» распадаются и вместе с игроками-«жителями», двигаясь беспорядочно, либо создают «домик», либо становятся «жителями».

Тот, кто остаётся один, становится ведущим.

## «Два берега»

Цель: научить детей оценивать чужое и своё поведение, предвидеть его возможные последствия, действовать единым коллективом.

Суть игры:Команды выстраиваются параллельно – «берег» - «река» - «берег». Правый «берег» решает, что сказать левому (слово или словосочетание) и по команде руководителя начинает передавать сообщение (громко произносит вслух). Задача «реки» – не дать услышать левому «берегу», то, что хочет сказать правый. (Можно кричать, топать, махать руками). Левый «берег» должен услышать то, что хочет сказать правый. Как только левый «берег» понял и услышал сообщение, команды меняются ролями.

# ИГРЫ ДЛЯ УЧАЩИХСЯ СТАРШИХ КЛАССОВ

Как правило, данные игры проводятся с подростками – представителями органов детского самоуправления, а также с детьми, занимающими активную деятельную позицию. Чаще всего, это инициативные, общительные ребята, обладающие хорошими организаторскими навыками. Зачастую многие из них состоят в детских и молодёжных объединениях, являются школьным активом.

Цель работы с такими подростками – обогащение и пополнение лидерского опыта, получение новых знаний и умений, формирование активной лидерской позиции.

Задачи данных игр:

- выявить в ходе игры первичный уровень знания подростком собственного лидерского потенциала;

- создать условия для реализации лидерского потенциала подростка посредством игры;

- дать первичные знания форм работы в коллективе и основ формирования команды единомышленников.

## «Костюм идеального лидера»

Цель: развивать умение работать в группах согласованно, сообща; уметь правильно распределять обязанности между членами коллектива; помогает выявить явных лидеров.

Подготовительный этап: подготовьте раздаточные материалы для каждой группы: краски, фломастеры, маркеры, цветную бумагу, цветной картон, клей, цветные журналы и т.д.

Суть игры:всем группам игроков даётся задание: изобразить на человеке, на которого предварительно надевается лист ватмана костюм идеального лидера, так как они себе его представляют. Необходимо в любой свободной творческой форме отобразить абсолютно все качества и черты характера, присущие, по их мнению, действительно идеальному лидеру.

После того, как все команды закончат изображать костюм своего лидера, один или несколько представителей от каждой команды должны рассказать о своём лидере, объяснить, какое качество здесь изображено и почему они считают, что идеальный лидер должен обладать именно этим качеством.

## «Фигуры»

Цель: развивать у подростков организаторские навыки, воображение и внимательность, может выступать показателем сплочённости группы.

Суть игры:Участники становятся в круг. Внутри круга натягивается верёвка, за которую все держатся руками. Педагог объясняет, что необходимо, закрыв глаза, построиться квадратом (треугольником, ромбом, овалом), используя только устные переговоры. Во время игры глаза игрокам открывать нельзя.

## «Переговоры»

Цель: развивать навыки коммуникативного общения, выявляет лидеров в каждой паре.

Суть игры:Пары встают спиной друг к другу (игроки в парах не знают, кто стоит у них за спиной). Педагог объясняет, что каждая пара должна договориться и определить место, время и цель встречи, которая должна состояться через несколько минут в пределах игрового поля. Участникам запрещается оборачиваться. После этого руководитель отдаёт команды: «Всем закрыть глаза!», «Разойтись!», «Открыть глаза!». Игроки должны найти свою пару.

## «Скульпторы»

Цель: развивать умение угадывать настроение другого человека, подстраиваться и принимать позицию партнера, даёт возможность выплеснуть отрицательные эмоции (создавая угрожающих монстров).

Суть игры:ведущий предлагает задания:

- сегодня вы – скульпторы. Как говорят ученые, самый податливый материал – это сам человек. Выберите себе пару. Перед каждым из вас та самая «глыба мрамора» (ваш друг), из которой можно вылепить очень многое. Для разминки сначала сотворите из «глыбы» скульптуру мыслителя. Спасибо! А теперь – такую композицию, которой можно дать название «Счастливый человек», «Монстр из фильма ужасов».

Итак, скульпторы уже разогрели свое воображение и готовы создать совершенно оригинальное произведение, которое вы назовете... Прекрасно! Изменим роли: теперь «материал» станет скульптором, создателем и наоборот. Новые творцы могут делать со своими бывшими скульптурами все что угодно. Только не забудьте назвать ваше творение.

Новое задание:придайте своей скульптуре угрожающую позу, а затем включите себя в эту скульптурную композицию. Только обратите внимание: если ваш партнер – воплощение угрозы, то вы должны играть роль жертвы. Приглядитесь: не напоминает ли вам эта скульптурная композиция одну из возможных жизненных (школьных, домашних и т.д.) ситуаций?

Теперь те, кто был в позе угрозы, отойдите в сторону (жертвы, оставайтесь на месте!) и посмотрите, как испуганно и жалко выглядят ваши «ученики». Помогите им: подстройтесь, словно защищая, обещая безопасность... Замечательно! «Жертвы», отойдите и посмотрите, какими бережными и заботливыми могут быть ваши «педагоги» (родители и т.д.). Вернитесь к ним и в последний раз создайте скульптуру, которую поставят в вашей школе как педагогический символ содружества Учителя и Ученика. Всем спасибо!

Вопросы к обсуждению: легко ли вам далась невербальная форма взаимодействия? Что было наиболее трудным? Смогли ли вы понять своего партнёра? И т.д.

## «Почувствуй и пойми»

Цель: развивать умение понимать партнёра без слов, оценивать и предвидеть своё и чужое поведение.

Подготовительный этап: подготовьте по два фломастера для каждой пары игроков.

Суть игры:играющие встают парами лицом друг к другу и берут закрытые колпачками фломастеры указательными пальцами рук следующим образом: первый фломастер удерживается указательным пальцем правой руки первого игрока и указательным пальцем левой руки второго игрока; второй фломастер удерживается указательным пальцем левой руки первого игрока и указательным пальцем правой руки второго игрока. Педагог объясняет, что пары должны совершать руками произвольные движения, но двигать ими так, чтобы фломастеры не упали. Через 3-4 минуты тоже самое задание выполняется с закрытыми глазами.

## «Я тебе рад!»

Цель: развивать умение раскрепощаться, быть раскованным, снимать внутреннее напряжение перед общением, объединять игроков.

Суть игры:все играющие становятся в позу «осторожности» (глаза закрыты, руки вытянуты перед собой ладонями вперёд). По команде педагога игроки начинают хаотичное движение по игровому полю. Задание: тому человеку, с которым столкнёшься, нужно показать, что ты ему рад. Делать это нужно молча, без слов. Можно использовать объятия, пожатие рук, похлопывание по плечу и т.п.

## «Круги дружбы»

Цель: развить умение вступать в процесс общения и ориентироваться в партнёрах и ситуациях общения.

Суть игры:играющие образуют два круга – внутренний и внешний. «Круги» становятся спинами друг к другу. Игроки, стоящие во внешнем круге по сигналу руководителя начинают движение приставными шагами по часовой стрелке, а игроки, стоящие во внутреннем круге – против часовой стрелке. По команде руководителя «Стоп!» все останавливаются и каждая пара, стоящая спиной друг к другу, поворачиваются лицом, приветствует друг друга и говорит друг другу что-нибудь приятное. Например, «Здравствуйте, Вы сегодня прекрасно выглядите», «Доброе утро, как ласково сегодня светит солнце, неправда ли?»

## «Пойми меня»

Цель: научить детей выражать свои мысли без слов, формировать лидерские позиции.

Подготовительный этап: подготовьте альбомные листы и два маркера разного цвета для каждой пары игроков.

Суть игры:каждая параигроковна листе бумаги должна нарисовать рисунок.Сделать это игроки должны, не произнося ни одного слова, не сговариваясь и не обсуждая рисунок заранее. Рисуют по одному предмету или детали друг за другом: начинает один, второй продолжает, затем снова рисует первый, затем второй и т.д. Игра начинается по команде педагога.

## «Остров сокровищ»

Цель: способствовать умению точно и грамотно доносить информацию до слушающих, развивает навыки коммуникативного общения, выявляет лидеров в каждой паре.

Подготовительный этап: подготовьте два альбомных листа и два маркера разного цвета для каждой пары игроков.

Суть игры:играющие пары садятся спиной друг к другу. Один игрок на своём листе схематично рисует карту острова сокровищ. Через 2-3 минуты второй игрок должен по его объяснениям нарисовать точную копию этой карты. Общаться можно только вербально. Поворачиваться лицом друг к другу нельзя.

## «Варианты»

Цель: способствовать пониманию того, что все люди – индивидуальны; умению принять другого таким, какой он есть.

Суть игры:играющиедолжны выполнитьследующиеинструкции руководителя: возьмите лист бумаги, закройте глаза, сложите лист пополам, оторвите верхний левый угол, сложите лист ещё раз пополам, оторвите правый нижний угол, снова сложите лист пополам, оторвите правый верхний угол. Откройте глаза, разверните лист и посмотрите, что получилось у вас и ваших товарищей.

## «Кенгуру»

Цель: развить умение действовать совместно и осуществлять само- и взаимоконтроль за деятельностью; учить доверять и помогать тем, с кем общаешься.

Суть игры:пары игроков встают по кругу спиной друг к другу. Руками обхватывают руки партнера («в замок» подмышками), головы повёрнуты внутрь круга. Пары одновременно говорят любое число от 1 до 9. Эти числа складываются, и столько раз пара должна попрыгать.

## «Теремок»

Цель: развить умение вступать в процесс общения и ориентироваться в партнёрах и ситуациях общения.

Суть игры:Один из участников становится Мышкой-Норушкой и заходит в импровизированный теремок. Все остальные участники по очереди представляются животными (возможно овощами, фруктами, предметами интерьера и т.п.) и объясняют почему их можно пустить жить в теремок.

## «Пицца»

Цель: развивать коммуникативные навыки, научить преодолевать тактильные барьеры.

Суть игры:пары игроков садятся в круг: «противень» на четвереньки, а «повар» сзади. Игроки должны сопровождать определёнными действиями (пантомимой) следующие инструкции руководителя: «Сначала на спину «противня» сыпется мука, затем добавляют воду, мешают тесто, раскатывают его, затем поднимают края, кладут начинку (сыр, помидоры, майонез, мясо, оливки, грибы и т.д.) После этого «пиццу» ставят в духовку, и после выпечки съедают». Затем игроки меняются местами, и игра повторяется.

## «Письмо»

Цель: развить умение ориентироваться в ролевых позициях людей и коммуникативных ситуациях.

Суть игры:создаётся круг и каждый берётся за руки. Выбирается ведущий, который встаёт в центр круга и закрывает глаза. В это время один из игроков поднимает руку и выступает в роли отправителя письма. Передвигается по кругу путём пожатия рук (по очереди друг за другом). Письмо начинает движение после того, как ведущий открывает глаза. Ведущий должен поймать письмо за три попытки, указав на того, у кого оно окажется (чью руку пожали последней).

## «Киллер»

Цель: развивать как коммуникативные способности, так и процессы наблюдательности, внимания.

Суть игры:Создаётся круг и выбирается ведущий – «шериф». Все закрывают глаза, кроме одного – «заказчика», который выбирает «киллера». «Заказчик» становится в круг «жертв», и все открывают глаза. «Киллер», моргая жертве», убивает её, и та должна сесть на корточки. Но «киллер» не должен попасться «шерифу». Цель «шерифа» - найти «киллера» прежде, чем он убьет всех, включая «заказчика». Как только «киллер» пойман, он становится «шерифом», а последний выступает в роли «заказчика».

## «Актёрское мастерство»

Цель: развитие коммуникативных навыков, преодоление тактильных барьеров.

Суть игры:педагог предлагает играющим выполнить следующие задания:

Показать звуками, мимикой и жестами:

* скрип дверей;
* кипящий чайник;
* заводящийся транспорт;
* вентилятор;
* листание книги;
* как бьётся стекло;
* как жарится котлета;
* как лыжник идёт по снегу.

Нужно сесть так, как садится:

* обезьяна;
* пчела на цветок;
* космонавт в скафандре;
* один из трёх толстяков;
* страстный болельщик футбола;
* очень усталый человек.

Изобразить походку человека:

* хорошо пообедавшего;
* у которого жмут ботинки;
* неудачно пнувшего кирпич;
* артиста балета;
* туриста, несущего тяжёлый рюкзак;
* с острым приступом радикулита.

Попрыгать, подражая:

* воробью;
* кенгуру;
* лягушке;
* кузнечику;
* бегемоту.

## «Судья-звонок»

Цель: развитие коммуникативных навыков, преодоление тактильных барьеров.

Суть игры:Игроки встают в круг. Руководитель заводит будильник на определённое время, включает музыку и предлагает участникам игры, по очереди, выходить в центр круга и под музыку выполнять различные движения. Все остальные за ним повторяют. Если во время показа одного из игроков прозвучит звонок будильника, этот игрок объявляется победителем.

## «Маска, я вас знаю»

Цель: развивать умение ориентироваться в ролевых позициях людей и коммуникативных ситуациях.

Суть игры:На одного из участников игры надевается маска, которую он не видит. Ему предоставляется возможность задать наводящие вопросы, на которые все остальные игроки отвечают только «да» и «нет». Определить, какая это маска, участнику нужно за определённое время или количество наводящих вопросов.

## «Ситуации»

Цель: научить вступать в разговор и управлять эмоциями.

Суть игры: участникам предлагаются различные ситуации, требующие вмешательства, которые надо интерпретировать. Примерные ситуации:

Два твоих друга сильно поругались. Тебе необходимо их помирить.

К тебе домой пришли гости. Что ты будешь делать? У тебя потерялся котенок на улице. Подойди к прохожим и спроси, не видели ли они его.

Ты заблудился по дороге в магазин. Что ты будешь делать? Что спросишь?

Ты обидел бабушку. Попроси у нее прощения.

Рефлексия: Какие трудности вы испытали? Как менялось ваше настроение? Что понравилось, что не понравилось в игре?

## «Циферблат»

Цель: сплотить коллектив, включить участников в активное групповое взаимодействие, тренировать внимание.

Суть игры: участники, сидящие в кругу, образуют «циферблат часов» – каждый из них соответствует определенной цифре. Проще всего, если участников 12 – тогда каждому соответствует одна цифра. При другом числе играющих кому-то придется изображать 2 цифры или, наоборот, на какие-либо цифры придется по 2 человека. Это несколько осложнит игру, но и сделает ее более интересной. Если участников более 18, то целесообразно сделать сразу 2 циферблата. После этого кто-нибудь заказывает время, а «циферблат» его показывает – сначала встает и хлопает в ладоши тот, на чью цифру пришлось показание часовой стрелки, затем – минутной. Первые 1-2 заказа времени может сделать ведущий, потом – каждый из участников по кругу.

## «Скалолаз»

Цель: формировать доверие, сломать пространственных и психологические барьеры между участниками, развить навыки невербальной коммуникации (общения без помощи слов посредством жестов, мимики и т. д.) и координировать совместные действия.

Суть игры: участники встают в плотную шеренгу, создавая «скалу», на которой торчат выступы («коряги»), образованные из выставленных рук и ног участников, наклоненных вперед тел. Задача водящего – пройти вдоль этой «скалы», не упав в «пропасть», т.е. не поставив свою ногу за пределы линии, образованной ступнями остальных участников. Водящий сам выбирает способ решения этой задачи. Переговариваться нельзя. Проведение упражнения удобнее всего организовать в форме цепочки – участники с одного конца «скалы» поочередно пробираются к другому, где вновь «встраиваются» в нее.

## «Живое зеркало»

Цель: создать условия для полного взаимопонимания, сплочения коллектива.

Суть игры: участники объединяются в тройки. Включается музыка, и один человек из каждой тройки начинает совершать под нее любые движения, которые ему хочется. Два других участника выступают в роли «живого зеркала» – повторяют все его движения (1,5-2 минуты).

Потом роли меняются, так чтобы в активной позиции побывал каждый из участников.

## «Волшебный ключ»

Цель: снять пространственные и психологические барьеры между участниками.

Суть игры: участникам, сидящим в кругу, дается замочный ключ, к которому привязана длинная веревка, и предлагается пропустить эту веревку под одеждой каждого из участников таким образом, чтобы она входила под одежду сверху, на уровне воротника, а выходила снизу, на уровне пояса. Таким образом, оказывается связанной вся группа. Потом можно предложить участникам коллективно выполнить несколько несложных физических упражнений (встать, наклониться вперед, присесть и т.п.).

Когда упражнение завершено, целесообразно оставить ключ, в зоне видимости участников в качестве своего рода символа группы: «С помощью этого ключа мы оказались связаны одной нитью. Пусть он висит на видном месте и напоминает о том, что теперь мы одна команда».

## «Вслепую через лабиринт»

Цель: научить подростков находить взаимопонимание с людьми в ситуации, когда необходимо руководить им, а также передавать информацию с помощью различных средств, как вербальных, так и невербальных; развивать доверие, взаимопонимание участников.

Суть игры: На полу помещения, где проводятся занятия, изображается лабиринт. Он может быть нарисованным, выложенным из газетных листов, выстроенным из стульев или сооруженным еще каким-то подобным способом. Участники разбиваются на пары. Один участник из каждой пары проходит лабиринт с закрытыми или завязанными глазами, а второй руководит его движениями. Потом они меняются ролями. Можно провести упражнение в нескольких модификациях: команды подаются голосом, с помощью положенной на плечо партнера руки, какого-либо небольшого источника звука вроде колокольчика (услышал звук – двигайся в ту сторону, откуда он доносится, стало тихо – остановись).

## «Карандаши»

Цель: способствовать освоению активного стиля общения и развитию в группе отношения партнерства, активного стиля общения и развитию в группе отношения партнерства.

Суть игры состоит в удержании карандашей или авторучек, закрытых колпачками, зажатыми между пальцами стоящих рядом участников. Сначала участники выполняют задание, разбившись на пары. Они располагаются друг напротив друга на расстоянии 70–90 см и пытаются удержать два карандаша, прижав их концы подушечками указательных пальцев. Дается задание: не выпуская карандаши, двигать руками вверх-вниз, вперед-назад. Затем группа встает в свободный круг (расстояние между соседями 50–60 см), карандаши зажимаются между подушечками указательных пальцев соседей. Группа, не отпуская карандашей, синхронно выполняет задания:

1. Поднять руки, опустить их, вернуть в исходное положение.

2. Вытянуть руки вперед, отвести назад.

3. Сделать шаг вперед; два шага назад; шаг вперед (сужение и расширение круга).

4. Наклониться вперед; назад; выпрямиться.

5. Присесть; встать.

# ЗАКЛЮЧЕНИЕ

«Хорошая игра похожа на хорошую работу, плохая игра похожа на плохую работу», – считал А.С. Макаренко.

В образовательном учреждении, где дети находятся полный день, игровая деятельность является стержневой и приоритетной: здесь представлен широкий спектр разнообразных методик игр, игровых моментов, различных игровых занятий, упражнений, тренингов, пронизывающих всю воспитательную работу нашего учреждения. А преимущества и достоинства использования игровой деятельности в качестве доминирующей и системообразующей, говорят сами за себя: присутствует особая игровая атмосфера, способствующая самореализации и развитию личности; активно применяется моделирование игровых форм и средств; активизируется творческий потенциал воспитанников; выстраивается игровая перспектива, порождающая радостное ожидание, волнение и объединяющая всех участников игрового пространства. Активное системное использование творческих игровых форм и методов в работе привело к тому, что у нас в классе создан благоприятный психологический климат, способствующий творческому росту и развитию, как личности ребёнка, так и личности педагога и воспитателя.

Игра даёт прекрасную возможность переключать внимание, налаживать дисциплину, снимать напряжение, сплотить коллектив. Игра, являясь свободной, естественной формой проявления деятельности, позволяет открывать широкий простор для проявления своего «Я», личного творчества.

В игре проявляются те черты характера детей и педагогов, которые трудно распознать во время обычных уроков и занятий. Через умело подобранные игровые задания, упражнения развиваются возможности детей, их таланты. Дети, занимающиеся в нашем Центре, отличаются гибкостью и раскованностью мышления, жизнерадостностью, инициативностью, умением дружить, общаться и действовать в коллективе. Здесь каждый ребёнок имеет возможность раскрыть свои способности и таланты, стать «звёздочкой», независимо от его успешности в школе.

В заключение хочу привести слова В. А. Сухомлинского: « В игре раскрывается перед человеком мир, раскрываются творческие способности личности. Без игры не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка врывается живительный поток представлений, понятий об окружающем. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности».

# ЛИТЕРАТУРА

1. Абрамова, Г.С. Возрастная психология [текст] / Г.С. Абрамова . – М: Академический проспект, 2000 .– 365 с.
2. Азаров Ю.П. Искусство воспитывать. – М.: Знание, 1993.
3. Берн Э. Игры взрослых. – М.: Знание, 1998.
4. Калинин В.Б. , Гайворон Т.Д. Устойчивое развитие: Игры и упражнения. – М.: АсЭкО, 2003.
5. Карнеги Д. Как перестать беспокоиться и начать жить. – М.: Просвещение, 1990.
6. Кон, И.С. Психология юношеского возраста [текст] / И.С. Кон . – М.: Просвещение, 1979.– 307с.
7. Малкина-Пых, И.Г. Возрастные кризисы: Справочник практического психолога [текст] / И.Г. Малкина-Пых. – М.: Эксмо, 2004.– 238 с.
8. Мухина, В.С. Возрастная психология: феноменология развития, детство, отрочество [текст] / В.С. Мухина. – М.: Академия, 2003 .–256 с.
9. Немов, Р.С. Основы психологического консультирования [текст] / Р.С. Немов . – М.: Гуманитарный изд. центр ВЛАДОС, 1999.– 306 с.
10. Ниренберг Д, Калеро Г. Читать человека, как книгу. – М.: Просвещение, 1993.
11. Сытин Г.Н. Животворная сила. Помоги себе сам. – М.: Знание, 1995.
12. Щуркова Н.Е. Классное руководство: игровые методики. – М.: Педагогическое общество России, 2004.