

## **Картотека социо-игр.**

### **СЛЕПНОЙ И ПОВОДЫРЬ**

Дети делятся на пары. Один из участников-«слепой», второй-его «поводырь», который сопровождает первого, с одной стороны, позволяя ему двигаться и знакомиться с окружающими предметами на ощупь самостоятельно, с другой стороны, обеспечивает его безопасность. У слепого завязаны глаза. Затем дети меняются ролями.

### **«КАРЛИКИ-ВЕЛИКАНЫ»**

Педагог говорит «карлики»-дети садятся на корточки, «великаны»-встают и поднимают руки вверх.

### **«ПРИЛИПШАЯ РУКА»**

Выполняется в парах. Рука одного ребенка прилипает к голове другого. Голова «убегает» от руки, а рука, не отрываясь от головы, следует везде за ней. Потом наоборот «убегает» рука. После этого в парах меняются местами.

### **«РУКА В РУКЕ»**

Дети встают в круг и разбиваются на пары. Ведущий дает команды, например: «Рука в руке», «Спина к спине», «Нога к ноге» и т.д.

### **«МОРЕ-СУША»**

Очерчивается круг-«море». По команде «море» дети запрыгивают в круг, «суша»- из круга.

### **«ПРЯТКИ»**

Всем участникам завязываются глаза, и в комнате было очень тихо. Каждый игрок должен поймать одного из играющих, но убежать от остальных. Участники передвигаются очень тихо, прислушиваются к шагам, дыханию друг друга и, когда захотят, могут назвать любого игрока по имени и спросить: «Ты где?». Игрок, которого спрашивают должен обязательно ответить: «Я здесь».

### **«МЫШЕЛОВКА»**

Дети делятся на две команды. Одна группа встает в круг, держась за руки, -«мышеловка». По хлопку ведущего руки поднимают так, чтобы вторая команда -«мыши» - могла свободно вбегать и выбегать из круга. По следующему хлопку ведущего руки опускаются -«мышеловка захлопывается», и мыши стараются выбежать. Тот кого поймали, становится в общий круг-«мышеловку».

### **«ВОРОБЬИ-ВОРОНЫ»**

Дети делятся на две команды «вороны» «воробьи», которые становятся напротив друг друга. Та команда, которую называет ведущий, ловит другая убегает. Затем ведущий называет другую команду и команды меняются ролями.

### **«ВСТАТЬ ПО ПАЛЬЦАМ»**

Дети сидят, ведущий отворачивается и поднимает над головой несколько пальцев, на одной или на обеих руках и вслух считает до трех, после чего произносит «замри».

### **«ПУТАНИЦА»**

Выбирается водящий, который отворачивается. Остальные дети становятся в круг и берутся за руки. Держась за руки, они начинают запутываться - меняться местами, перешагивать через опущенные руки, пролазить под руками и т. д. Когда образовалась путаница зовут водящего, который пытается распутать то, что получилось, также не разжимая рук.

### **«РУКИ-НОГИ»**

Один хлопок - руки поднять или опустить, два хлопка - сесть или встать.

### **«ЛАДОНЬ В ЛАДОНЬ»**

Дети в паре прижимают свои ладошки к ладошкам другого и таким образом, не отрывая ладошки, друг от друга, двигаются по комнате, где

они преодолевают различные препятствия. При этом останавливаться нельзя, если пара остановилась, тогда она приседает.

### **«ВОЛШЕБНАЯ ПАЛОЧКА»**

Дети делятся на группы по три человека, затем передают палочку от тройки к тройке, каждая тройка совещается и называет заданный предмет, действие, качество в зависимости от задания.

### **«ЗАКОНЧИ ПРЕДЛОЖЕНИЕ»**

Дети встают в круг. Ведущий предлагает начало фразы одно для всех, например: «Я умею», «Я смогу», «Я хочу» и т.п. Тот кому ведущий бросает мяч продолжает фразу.

### **«МОРЕ ВОЛНУЕТСЯ»**

Ведущий отворачивается и произносит следующие слова:

Море волнуется - раз!

Море волнуется - два!

Море волнуется - три!

Морская фигура - замри! (Фигура может быть лесная, воздушная и т.д.)

После этих слов дети принимают застывшую позу. Ведущий, подходя к каждому и рассматривая его, должен угадать кто это или что это.

### **«ПОВТОРИ - КА»**

Дети встают кругом. Один ребенок берет мяч, передает его другому и называет животное, например «жираф», другой ребенок говорит «жираф» и добавляет «слон», третий говорит «жираф», «слон» и прибавляет «лев». Каждый следующий игрок перечисляет всех животных по порядку и добавляет еще свое.

### **«СНЕЖНЫЙ КОМ»**

Ведущий первым называет свое имя. Следующий за ним должен повторить имя ведущего, а затем назвать свое. Следующий из детей повторяет уже два имени и лишь, затем называет свое и т.д.

## **«ТЕЛЕГРАММА»**

Дети стоят в кругу, крепко держась за руки. Водящий - почтальон - стоит в центре круга, его задача - перехватить «телеграмму», то есть увидеть, у кого из детей она сейчас находится. После этого как телеграмма перехвачена, почтальоном становится тот, у кого ее заметили.

## **«КАК ТЕБЯ ЗОВУТ?»**

Ведущий берет мяч и, назвав свое имя, называет имя того, кому бросает мяч. Тот ловит мяч и продолжает: называя свое имя и имя того, кому бросает мяч.

## **«ЯПОНСКАЯ МАШИНКА»**

1. Хлопают перед собой в ладоши. 2. Двумя руками хлопают по коленям. 3. Не выпрямляя локоть, выбрасывают правую руку вправо вверх, щелкают пальцами. 4.левой рукой делают тоже самое. На каждый щелчок называют цифру, имя, слово и т.д.

## **«ОБЩИЙ КРУГ»**

Дети садятся или встают кругом, каждый здоровается со своим соседом, при этом смотрит ему в глаза и улыбается. В это время можно передавать друг другу, какой либо предмет (мяч, цветок, игрушку ит. Д.)

## **«ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН»**

Дети садятся вокруг. Один из детей загадывает слово и шепотом на ухо, так чтобы не слышали остальные, сообщает его соседу. Он передает следующему и так дальше.

## **«СВЯЗУЮЩАЯ НИТЬ»**

Дети сидят в кругу и передают друг другу клубок ниток так, чтобы все, кто уже держал клубок, взяли за нить. Передача клубка сопровождается высказываниями о том, что они чувствуют, хотят для себя и могут пожелать другим. Начинает взрослый, показывая тем самым пример. Затем он обращается к детям, спрашивая. Хотят ли они что-то сказать. Когда клубок вернется к ведущему, дети натягивают нить

и закрывают глаза, представляя по просьбе ведущего, что они составляют одно целое, что каждый из них важен и значим.

### **«СКУЛЬПТОР И ГЛИНА»**

Дети делятся на пары. Один из участников – скульптор, который «лепит» фигуру из глины. Второй участник «глина». Глина молчит и принимает ту позу, выражение лица и т.д., которые создает скульптор. Скульптор лепит также молча. Зрители отгадывают, что слепил скульптор.

### **«ЖИВОЙ АЛФАВИТ»**

Ведущий распределяет буквы алфавита и задает слово, дети составляют его из своих букв, вставая по порядку.

### **«НЕСУЩЕСТВУЮЩЕЕ ЖИВОТНОЕ»**

Ребенок загадывает какое-либо животное, которого на самом деле не существует. Затем он его изображает. Например, ходит. Как это животное. Изображение осуществляется без слов. Можно издать звуки, характерные для животного. Остальные участники игры угадывают, какое это животное – какой у него характер, какое настроение и как они об этом догадались.

### **«АССОЦИАЦИИ»**

Дети садятся в круг. Ведущий выходит из комнаты, в комнате в это время загадывается один ребенок из присутствующих. Приходит ведущий, его задача угадать, кого загадали, – для этого он задает вопросы, а все остальные отвечают на них. Вопросы должны быть ассоциативного характера: «А если этот человек был бы животным, то кем бы он был?» и т. п. Свои варианты предлагает и тот кого загадали.

### **«ГДЕ МЫ БЫЛИ, МЫ НЕ СКАЖЕМ, А ЧТО ДЕЛАЛИ – ПОКАЖЕМ»**

Дети делятся на группы. Дети каждой группы договариваются о том, какое действие они будут выполнять, самостоятельно продумывают и представляют сюжет, при этом все действия производят молча. Другая

группа должна догадаться, что им показали. Затем группы меняются ролями.

### **«НАЙДИ ПАРУ»**

Дети подбирают себе пару по цвету глаз, волос, одежды и т.д. Далее детям дается, какое либо задание или они сами решают, чем они будут заниматься.

### **«ЗЕРКАЛО»**

Дети выбирают себе пару, один выполняет роль зеркала, другой показывает, как он приводит себя в порядок, делает зарядку и т. д. затем дети и паре меняются ролями.

### **«ПРОГУЛКА»**

Детям нужно вспомнить животное, насекомое, птицу и т.д. и пройтись как верблюд, гусеница ит.д.

### **«ИНТЕРВЬЮ»**

Ведущий используя микрофон или любой предмет на него похожий, по очереди подходя к каждому ребенку, представляется журналистом и просит его сказать несколько слов о себе. Остальные дети так же могут задавать вопросы.

### **«ЧЕРЕЗ СТЕКЛО»**

Детям предлагается сказать что-либо жестами, представив что один из них находится в поезде, а другой стоит на перроне, то есть они отдалены друг от друга стеклом, через которое не проникают звуки. Сообщение для передачи сначала ребенку можно предложить, например: «Напиши мне письмо», «Я тебе позвоню, когда приеду».

### **«ЭХО»**

Присутствующие отвечают на звуки ведущего дружным эхом. Например, на хлопок ведущего удается ответить дружным хлопком в том случае, если все присутствующие не замкнуты на себе, а открыты

для работы с другими. Тогда действительно в ответ на хлопок ведущего раздастся упругий, без рикошета, хлопок.

### **«ПРЕВРАЩЕНИЕ ПРЕДМЕТА»**

Любой предмет из обихода занятия предлагается «превратить» во нечто другое, но не с помощью слов, а через целесообразные движения (действия). Например, линейку-в расческу (причесываться), в эскимо (есть мороженое), в зубную щетку (выдавливать пасту и чистить зубы и т.п.

### **«СТУЛЬЯ»**

Вся группа по команде: «Приготовились!Пожулуйста!»-одновременно встает, подняв стулья, ставит их в виде какой-нибудь фигуры (например, в полукруг лицом к двери) и одновременно садится.Важно, чтобы не было никаких разговоров во время выполнения задания,никто не командовал,все работали одновременно,приспосабливаясь друг к другу.За этим могут следить «судьи».

### **«ЭСТАФЕТА»**

Участники эстафеты по одному встают и садятся друг за другом в одном, едином ритме,так, чтобы, как только сел предыдущий, встает следующий. Порядок «вствания» можно менять.Главное-не подталкивать,невызывать,не вмешиваться в работу другого человека.Вставание можно заменить передачей хлопков.

### **«ОТЛИЧИСЬ, ДОПОЛНИ, ПОВТОРИ»**

«Повтори»-значит,нужно точно повторить все,чтовыполнил другой исполнитель. «Отличись»-значит,что следующий ребенок должен максимально отличать свою работу от предыдущего-сделать не то, не так, по-другому, о другом. «Дополни»-значит развить, развернуть,добавить к работе исполнителя что-то свое,что не зачеркивает,а дополняет его игру.

## **«ЛЕТАЕТ, НЕ ЛЕТАЕТ»**

Игра на внимание. Ведущий называет существительные, играющие выполняют соответственно заданные движения: на летающий предмет, например, хлопают в ладоши или машут руками, на не летающий - ничего не делают или прижимают руки вдоль тела. Кто ошибается, тот выходит из игры. Можно проводить игру на одушевленные и не одушевленные предметы и т.д.

## **«КОМАНДЫ-ЗАГАДКИ»**

Дети разбиваются по парам, выбирают определенное действие и зарисовывают команду-ряд движений составляющих задуманное действие. Попутно, совершая само задуманное действие, пара проверяет правильность составления своей команды-загадки. Затем пары меняются листочками и полученной команде отгадывают действие и выполняют его. Затем высказывается мнение о точности, подробности, верности перечисленных в команде движений.

## **«ТАК И НЕ ТАК»**

Игра состоит из парных карточек, на которых нарисована одна и та же ситуация в двух вариантах ее проживания: правильный и не правильный вид поведения. Перемешанные картинки раздаются всем детям, ведущий просит рассмотреть и поднять руки тем, у кого картинки с изображением «неправильного» поведения. Один рассказывает как нельзя себя вести - о чем его картинка. Остальные слушают и ищут противоположную. Тот кому досталась такая карточка продолжает, т.е. рассказывает как надо себя вести в такой ситуации.

## **«РАЗМИНКИ-ЗАРЯДКИ»**

Общим является принцип всеобщей доступности, легко возбудимой азартности и смешного, не серьезного выигрыша. С помощью которых дети от одного вида деятельности могут переходить к другому, а так же для разбивки затянувшейся трудоемкой работы или затянувшегося ожидания, которая даст детям минутку для того, чтобы размяться.

## **«ДЛЯ РАБОЧЕГО НАСТРОЯ»**

Имеют в себе потенциал пробудить интерес друг к другу, поставить участников в какие-то зависимости друг от друга или обеспечивающие общее повышение мобилизации внимания и тела.

## **«СОЦИО-ИГРОВОЕ ПРИОБЩЕНИЕ К ДЕЛУ»**

Каждое задание может быть дополнено и нагружено материалом. Если дети учатся что-то различать, что-то запоминать, что-то выполнять, то учатся всему этому они с особым успехом в ходе выполнения заданий.

## **«ТВОРЧЕСКОГО САМОУТВЕРЖДЕНИЯ»**

При их выполнении учитывается художественно-исполнительский результат действия, который окажется стимулом и для индивидуального и для общего развития каждого.

## **«ВОЛЬНЫЕ»**

То есть проводимые «на воле»-включает в себя такие игровые задания, выполнение которых требует достаточного простора и свободы передвижения.