

Развиваем умение сотрудничать: учим слышать, понимать и подчиняться правилам

Зайчики и лиса

Дети (зайчики) собираются у одной из стен, один ребёнок (в маске лисы) прячется за «кустом» (стул). Воспитатель стоит у противоположной стены и громко считает: «Раз, два, три, четыре, пять, вышли зайчики гулять».

Дети выбегают на середину помещения и начинают весело прыгать. Через минуту – другую воспитатель продолжает: «Вдруг лисица выбегает, зайцев сереньких она поймает».

Все зайчики разбегаются, лиса пытается кого-нибудь «поймать», но напрасно. Воспитатель добавляет: «В лапы лисьи не попали – зайки в лес все убежали».

Выбирают другую лису, игра повторяется. Такая игра является элементарной формой инсценировок, к которым дети постепенно подводятся. Нужно следить за тем, чтобы они действовали в чётком соответствии со словесными указаниями воспитателя.

Совушка – сова

Детям показывают сову (картинка, фотография), рассказывают о ней. Один ребёнок – сова; остальные – лесные птички. Сова сидит на дереве (стул, ящик и т.д.), птички бегают вокруг неё, осторожно к ней приближаются.

Воспитатель:

«Совушка – сова, большая голова,

На дереве сидит, головой вертит,

Во все стороны глядит.

Вдруг она как полетит...

При последнем слове (не ранее) сова «слетает» с дерева и начинает ловить птичек. Пойманная птичка становится новой совой, и игра возобновляется.

В эту игру охотно играют даже малыши. Они пока не умеют ловить друг друга, зато радостно бегают по залу, ждут сигнала (удар в ладоши, возглас «стоп!»), по которому они должны остановиться.

Менялки

Игра проводится в кругу. Участники выбирают водящего. Он встаёт и выносит свой стул за круг – стульев становится на один меньше, чем играющих.

Воспитатель говорит: «Меняются местами те, у кого... (светлые волосы, красные носочки, синие шорты, косички и т.д.)». После этого имеющие названный признак должны быстро встать и поменяться местами: водящий в это время старается занять освободившееся место. Игрок, оставшийся без стула, становится водящим.

Игра в тарелочку

Играющие садятся на пол по кругу. Один ребёнок выходит на середину круга, ставит тарелку на ребро, раскручивает её, называет имя какого-нибудь ребёнка, а сам возвращается в круг. Тот, кого он назвал, должен успеть дотронуться до тарелки, пока она крутится. Вновь раскручивает её и называет следующего игрока. Кто не успел добежать до тарелки и подхватить её, выбывает из игры.

Учим контролировать движения и работать по инструкции

Холодно – горячо, право – лево

Воспитатель прячет условный предмет (игрушка), а затем с помощью команд типа «Шаг вправо, два шага вперёд, три влево» ведёт игрока к цели, помогая ему словами «тепло», «горячо», «холодно». Когда дети научатся ориентироваться в пространстве по словесным указаниям взрослого, можно использовать план-схему.

Обыграй превращение

Ведущий по кругу передаёт предметы (мяч, пирамидка, кубик и др.), называя их условными именами. Дети действуют с ними так, как если бы это были названные взрослым объекты. Например, по кругу передают мячик. Ведущий называет его «яблоко» - дети «едят» его, «моют», «нюхают» и т.д.

Горная тропинка

Перед игрой детям читают басню С.Маршака «Два барана» и проводят беседу по её содержанию.

- Как вы думаете, почему с баранами произошло несчастье?
- Какие качества погубили баранов?
- Подумайте и скажите: был ли выход из создавшейся ситуации?
- Как, на ваш взгляд, следовало бы поступить баранам?

Затем начинается игра.

Воспитатель. Представьте, что мы высоко в горах. Перед нами пропасть, через которую надо перебраться. Вы пойдёте навстречу друг другу (вспомните баранов). Ваша задача – не свалиться в пропасть. Помните, что вы идёте по очень узкой тропинке и узкому мосту через пропасть.

Пропасть шириной 2 м, мостик и тропинка шириной 25 – 30 см ограничены верёвкой или очерчены мелом.

Дети разбиваются на пары и, двигаясь навстречу друг другу, перебираются через пропасть.

Подводятся итоги: «Какая пара прошла лучше всех? Почему?» Оцениваются активность, внимание к партнёру, взаимопомощь, варианты решения проблемы и выбор наиболее подходящего, а также время выполнения.

Глаза

В качестве образцов воспитатель использует изображения из геометрических фигур. Перед началом игры вместе с детьми

анализирует эти изображения, распределяет детей на пары: у одного глаза завязаны, у другого – нет (он – «глаза своей пары»). Далее ребёнок с завязанными глазами рисует на бумаге, слушая команды «глаз»: «Вправо, влево, вверх, вниз, влево...» (команды даются с опорой на образец). Затем дети меняются ролями, игра повторяется.

Замри!

С помощью считалки выбирается морской царь. Он следит за неподвижностью «морских фигур» и «волшебной палочкой» удаляет нарушителя.

Ведущий говорит: «Море волнуется – раз, море волнуется – два, море волнуется – три, морская фигура – замри!».

Дети, замерев в любой позе, ждут сигнала: «Отомри!».