******

***«Дружба начинается с улыбки»***

***(ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ 4-5 ЛЕТ)***

***Игра как средство развития сотрудничества у детей среднего дошкольного возраста***

***Аммосова Тамара Яковлевна,***

*воспитатель,*

*МБДОУ Детский сад №84 "Искорка",*

*Республика Саха (Якутия), город Якутск*

Дошкольный возраст является наиболее благоприятным для освоения навыков сотрудничества.

Сотрудничество прямо связано с коммуникацией, сплоченностью, доверием и выработкой положительных навыков социального взаимодействия. Сотрудничество строится на основе интереса детей друг к другу и к совместной деятельности, а также выражается в способности вступать во взаимодействие. Наша задача помочь детям понять, что делать что-то вместе не только интересно, но и трудно, так как нужно уметь договариваться, соблюдать очередность, прислушиваться к мнению товарищей.

В современной педагогической теории игра рассматривается как ведущий вид деятельности ребенка – дошкольника. При помощи игр сотрудничества дети учатся быть внимательными к другим, заботиться о чувствах других, совместно работать, чтобы продвинуться вперед.

Поэтому мой выбор обучения навыкам сотрудничества через игру.

Цель: формирование навыков сотрудничества у детей дошкольного возраста через игру.

Задачи:

* способствовать развитию взаимоотношений между сверстниками;
* формировать умения распределять роли, функции и согласовывать свои действия с партнерами;
* приобретать опыт сотрудничества.

Игры на развитие сотрудничества можно использовать в любых видах деятельности, как часть организованной совместной деятельности, так и в режимных моментах.

**«Давайте поздороваемся!»**

***Цель:*** воспитание доброжелательного, внимательного отношения к сверстникам.

***Организация игрового пространства:*** Дети под музыку двигаются врассыпную, когда музыка остановится, им нужно поздороваться определённым образом: прикоснуться ладошками, поздороваться плечиками, локотками, ножками, спинками.

Можно для этой игры разделиться на две команды. Дети идут навстречу друг другу и здороваются за руку, мизинчиками; прыгают как зайчики и здороваются лапками; идут навстречу друг другу спиной и здороваются спинками.

Важно, чтобы каждый раз при встрече дети не забыли произносить «Здравствуй!»

**«Найди свою группу»**

***Материал:*** наборы картинок, разрезные картинки, наборы пазлов.

***Цель:*** способствовать взаимодействию и объединению в группе.

***Организация игрового пространства:***

На ковре или на большом столе раскладываются картинки, содержание которых соответствует учебной задаче. Количество картинок соответствует количеству детей или чуть больше. По окончании игры дискуссия, в которой каждый участник должен защитить свою точку зрения относительно принадлежности к группе. На начальном этапе дискуссию можно проводить в упрощенном виде: один говорит – все остальные хлопают (выражая согласие) или топают (выражая несогласие).

***Правила и ход игры:***

**Вариант 1.**

Детям предлагается взять по одной картинке.

Внимательно рассмотрите картинку, доставшуюся вам, и объединитесь в несколько групп так, чтобы в каждой группе собрались картинки, у которых есть что-то общее».

**Вариант 2.**

Возьмите по фрагменту картинки и подойдите к столу, помеченному тем же цветом. После того как вся группа соберется за столом, сложите картинку и определите, что на ней изображено. Когда задание выполнено всеми группами, спросите: «Что объединяет всех зверей, изображенных на картинках? (Они живут в Африке)

**Вариант 3**

Детям нужно самим разобраться, в какие группы собираться и за какие столы садиться. В этом варианте игры создаются благоприятные условия для социального творчества, но оно требует довольно высокого уровня социального развития группы.

**Вариант 4**

Из каждой собранной картинки вынимаются 3-4 пазла. Картинки раскладываются на разных столах, за которыми предстоит собраться рабочей группе.

Каждый из вас вытащит из волшебного мешочка по пазлу и постарается определить свою картинку и место пазла в ней. После того как задание будет выполнено, сядьте за тот стол, на котором оказалась нужная вам картинка.

**«Волшебная палочка»**

***Цель:*** формирование представлений о возможностях своих и сверстников.

Один называет сказку, другой ее персонажей и т.д.

***Материал***: Волшебная палочка (карандаш, указка, ручка, любой предмет удлиненной формы.

***Организация игрового пространства:*** Все участники игры (включая водящего) становятся в круг, лицом к центру. Руки свободны.

***Правила и ход игры:***

Детям демонстрируется заменитель «волшебной палочки» и объясняется его назначение в игре.

«Это волшебная палочка. Волшебная она потому, что знает все правильные ответы на все вопросы в мире. Сейчас волшебная палочка у меня. Значит, я водящий. Выбираю себе партнера по кругу (педагог подходит к любому из детей). Задаю ему вопрос…. Если ответ будет правильным, палочка перейдет в руки отвечающему, если нет. Останется у водящего. Все остальные участники будут внимательно следить за ответами, и помогать волшебной палочке, но делать надо это по правилам. Если вы согласны с ответом, нужно сообщить палочке аплодисментами. Если нет, вы должны сообщить палочке топаньем ног.

Игра имеет правила, которые сделают речевой этикет не только доступным пониманию дошкольников, но и приятным в соблюдении.

Данная игра может быть использована в ситуациях, когда возникает необходимость выслушать мнение всех обучающихся или получить ответ на вопрос, предоставив всем участникам равные возможности в привлекательной для них форме.

Преимущества такого стиля общения настолько очевидны, что вам не придется долго объяснять ребятам, для чего нужно соблюдать правила этикета. Игру можно проводить не только на занятиях. Вы можете проигрывать ее в течении дня несколько раз, в удобных для этого случаях.

Рекомендуется до начала игры потренироваться с детьми в способе правильно выражать свое мнение – аплодисментами и топаньем ног.

**«Распускающийся бутон»**

***Цель:*** установление контакта, дружеских взаимоотношений.

***Правила и ход игры:***

Разбейтесь на группы по пять человек. Сядьте в круг на полу и возьмитесь за руки. Постарайтесь все вместе одновременно встать, не отпуская рук. Вы можете предварительно обсудить, кто - где будет стоять, чтобы лучше выполнить эту задачу.

После того, как одна из групп выполнит задачу и встанет на ноги, начнется вторая часть этой игры. Каждая группа превратится в расцветающий бутон. Для этого дети должны отклоняться назад, крепко держа друг друга за руки. Здесь тоже очень важно, чтобы группа была очень хорошо сбалансирована.

Когда вся группа справится с этой задачей, можно попробовать составить бутоны большего размера, добавляя в каждую пятерку по одному ребенку.

Анализ упражнения:

— Насколько тебе понравилась эта игра?

— Как твоя группа справилась с этим заданием?

— Быстро ли вы смогли подняться?

— Были ли у вас какие-нибудь трудности при этом?

— Обсуждали ли вы друг с другом, как будете справляться с этими трудностями?

— От чего в первую очередь зависит выполнение этой задачи?

**«Весёлый Паровозик»**

***Цель:*** развитие чувства коллективизма, доброжелательного отношения к сверстникам.

***Правила и ход игры:*** Один ребёнок –паровозик, а остальные вагончики. Вагончики расходятся, у каждого своя станция. Паровозик объезжает всех, а затем подъезжает к одному из детей и говорит: «Здравствуй, Паша, поедем вместе кататься!» Тот, кого он выбрал, встаёт впереди, теперь он паровоз. Когда все вагончики объединились и получился длинный поезд, дети весело едут по кругу. Взрослый объявляет «Остановка, станция «Улыбка», давайте посмотрим друг другу в глаза и подарим самую добрую улыбку»

 **«Магнит»**

***Цель:*** формирование навыков сотрудничества.

***Правила и ход игры:*** дети стоят в кругу и держатся за руки. Пока звучит музыка, они двигаются по кругу. Когда музыка остановится, взрослый называет чьё-нибудь имя (Маша). Тогда все дети, опустив руки, бегут к Маше и встают вокруг неё в тесный кружок, так как Маша магнит. Магнитом должен побывать каждый ребёнок.

**«Коровы, собаки, кошки»**

***Правила и ход игры:***

Эту игру можно использовать в начале занятия или при переходе к новому этапу работы.
Педагог говорит каждому ребенку на ушко название какого-либо животного, предлагает запомнить его хорошо, так как потом надо будет его изобразить. Сообщает детям, что никому не надо говорить о том, какое слово им сказано. По очереди шепчите детям на ухо: «Ты будешь коровой», «Ты будешь собакой», «Ты будешь кошкой».
Дети закрывают глаза. Педагог просит показать, как «говорит» конкретное животное. Не открывая глаз, по слуху дети объединяются в группы с теми «животными», которые «говорят» на том же языке.

**«Живая картина»**

***Правила и ход игры:***

Дети создают сюжетную сценку и замирают. Изменить позу они могут лишь после того, как водящий угадает название «картины».

**«Шепчем все вместе»**

***Правила и ход игры:***
Педагог. Я хочу задать вам несколько вопросов. Каждый, кто знает ответ, должен поднять руку, сложить пальцы в кулак, а большой палец поднять вверх. Когда все получат достаточно времени для размышлений и я увижу много поднятых вверх пальцев, я начну считать: «Раз, два, три». На счет «три» вы все вместе должны будете прошептать мне ответ.
*Вопросы:*

Какой сегодня день недели?

Как зовут маму?

Сколько девочек в нашей группе?

В каком городе вы живете?

После таких легких, тренировочных вопросов можно задавать и вопросы по изучаемому предмету. Чтобы побудить детей к сотрудничеству, вы можете дать им возможность поработать в парах. Задайте вопрос, и пусть пары ищут ответ. Затем вы можете по очереди подходить к каждой паре и спрашивать партнеров: «Вы можете одновременно ответить на мой вопрос? Раз, два, три...».
Представленные игры оставляют большую свободу для творческого самовыражения педагога и детей . Условия проведения могут варьироваться в зависимости от конкретных детей и конкретных групп.

**«Мяукаем и хрюкаем»**

***Материал:*** повязки на глаза

***Правила и ход игры:***

Игроков делят на две команды, одна команда - котята, вторая - поросята, они соответственно, мяукают и хрюкают. После этого каждому завязывают глаза и перемешивают всех между собой в кругу из стульев или остальных детей. Необходимо как можно быстрее собраться своей командой, не выходя из круга.

**«Тень»**

***Правила и ход игры:***

Участники работают в парах. Они идут по дороге через поле: один впереди, другой на два шага сзади. Второй участник – «тень» первого. «Тень» должна повторить точно все действия первого участника, который: то сорвет цветок на обочине, то нагнется за камушком, то поскачет на одной ножке и т.п.

**«Дракон кусает свой хвост»**

***Правила и ход игры.***

Играющие стоят друг за другом, держась за талию впереди стоящего. Первый ребенок — это голова дракона, последний — кончик хвоста. Под музыку первый играющий пытается схватить последнего — «дракон» ловит свой «хвост». Остальные дети цепко держатся друг за друга. Если дракон не поймает свой хвост, то в следующий раз на роль «головы дракона» назначается другой ребенок.

**«Магнит и шарики»**

***Правила и ход игры:***

Выбирают «магнит», он садится в стороне. Затем ведущий говорит остальным детям: «Я произношу волшебные слова – крибле-крабле-бумс – и превращаю вас в деревянные шарики, которые катаются по полу, прыгают, постукивают». Дети могут бегать, сталкиваясь, они должны сказать: «тук-тук-тук». Они не обращают внимания на магнит. Затем ведущий говорит: «Крибле-крабле-бумс – превращаю вас в резиновые шарики». Дети прыгают на носочках и, сталкиваясь говорят: «Пум-пум-пум» - и не обращают внимания на «магнит». Ведущий: «Крибле-крабле-бумс – превращаю вас в железные шарики!» - дети бегают, при столкновении говорят: «Дон-дон-дон!». Увидев «магнит», они все устремляются к нему. «Магнит» медленно передвигается, а дети, взявшись за него руками, следят за ним. Ведущий говорит «Крибле-крабле-бумс – превращаю вас в бумажные шарики!». Дети бросают магнит с шипением: «ш-ш-ш!». В конце игры ведущий говорит: «Крибле-крабле-бумс – превращаю вас в детей!»

До игры следует напомнить детям характерные особенности того или иного материала, чтобы им было легче передать их в движении. При сильном столкновении – шарики выходят из игры – они лопнули.

**«Зеркало»**

***Правила и ход игры:***

Участники разбиваются на пары, становятся лицом друг к другу. Один из играющих делает замедленные движения руками, головой, всем телом. Задача другого - в точности копировать все движения напарника, быть его "зеркальным отражением". Освоив навыки, участники могут пробовать свои силы и в более сложной игре, задача та же, но роли "отражения" и "оригинала", ведомого и лидера не определены. Подстраиваясь друг под друга, играющие стремятся двигаться в унисон. Наблюдая за ходом упражнения, можно выявить "естественного" лидера в каждой паре. Трудности в достижении согласия нередко бывают связаны напряженными отношениями между партнерами.

**«Ручейки и реки»**

***Правила и ход игры:***

Ведущий объясняет: Ручеек очень маленький. В игре ручейком будет каждый играющий. Река состоит из маленьких ручейков, поэтому объединение в цепочку нескольких игроков в игре называется рекой. Ведущий произносит: «Ручейки». Все игроки начинают хаотично передвигаться. После слова «Река » играющие должны соединиться в группу. Можно предложить объединиться в реку по несколько человек, например, по три человека. Тот, кто не сможет встать в тройки выбывает из игры. А ведущий продолжает изменять количество ручейков в реке. Игру можно усложнить: ручейки должны двигаться с закрытыми глазами.

**Я змея-змея-змея»**

***Правила и ход игры:***

Два участника(стоя друг за другом) передвигаясь змейкой по комнате поют песню «я змея-змея-змея, я ползу, ползу ползу..» подходят к одному из участников и спрашивают у него «хочешь быть моим хвостом» участник может согласиться или отклонить предложение. Если он не принял предложение «змея» ему должна ответить «а придется». И в том и в другом случае кандидат в «хвост змеи» пролезет сквозь туннель, образованный из «ног змеи» и становиться хвостом, далее «змея» идет к следующим участникам и процедура принятия хвоста повторяется. Игра заканчивается тогда, когда последний участник проберется в тоннеле из «ног змеи» а впереди стоящий смыкается с тем, кто пока является хвостом змеи.

**«Тише - громче»**

***Правила и ход игры:***

Вы, наверное, играли в детстве в игру “Холодно - горячо?” Наша игра ей подобна: ребята садятся в круг, водящий выходит из круга и отворачивается спиной. У кого-нибудь из членов круга спрятан какой-нибудь предмет. Задача водящего - найти человека, у которого спрятан предмет. Как только он заходит в круг, все начинают петь какую-то песню и тем громче, чем ближе водящий к спрятанному предмету. Соответственно, песня поется тише, если водящий отдаляется от этого человека. Когда предмет найден, водящий меняется, если нет, то игра продолжается.

**«Цифры»**

***Цель:*** развитие чувства сплоченности, снятие телесных барьеров.

***Правила и ход игры:***

Дети свободно двигаются под весёлую музыку в разных направлениях. Ведущий громко называет цифру, дети должны объединиться между собой, соответственно названной цифре:2 –парами, 3- тройками. В конце игры ведущий произносит: «Все!» Дети встают в общий круг и берутся за руки.

***Литература:***

1. Антонова О.В. Развивающие игры и упражнения для детей 4-5 лет. Ужасно интересно... – СПб, 2000.
2. Довыдов К.Д. «Психологические особенности сплочённости коллектива» №4.2005г.
3. Каткова Александра.  Психологические игры - Игры и упражнения на сплочение коллектива, 2010.
4. Матвеичева Л.А. Игры, праздники, развивающие занятия в детском саду, 2010.
5. Шипицына Л.М., Защиринская О.В., Воронова А.П., Нилова Т.А. Азбука общения: развитие личности ребенка, навыков общения со взрослыми и сверстниками. – СПб., 2000.