

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
города Нижневартовска детский сад №29 «Ёлочка»

# Картотека игр

## на развитие сотрудничества

г. Нижневартовск

## **СОДЕРЖАНИЕ**

<b>Игры на развитие сотрудничества для детей от 4 до 5 лет</b>		
1	Найди свою группу	3
2	Волшебная палочка	4
3	Распускающийся бутон	4
4	Пчелы и змеи	5
5	Коровы, собаки и кошки	5
6	Живая картина	5
7	Шепчем вместе	6
8	Мяукаем и хрюкаем	6
9	Тень	6
10	Дракон кусает свой хвост	7
11	Магнит и шарики	7
12	Зеркало	7
13	Ручейки и реки	8
14	Я змея-змея-змея	8
15	Тише – громче	8

## **Игры на развитие сотрудничества для детей от 4 до 5 лет**

### **Найди свою группу**

**Цели:** Создание условий для социального творчества детей и их экспериментирования в учебной и игровой деятельности. Воспитание культуры диалога; ответственности за принятое решение.

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

**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 собираяться 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. Картины 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**

- Цели:** Формирование навыков речевого этикета
- Заинтересованно выслушивать всех участников игры
  - Быстро включаться в групповую работу
  - Самостоятельно оценивать ответы и высказывания других детей
  - Выражать свое мнение публично
  - Сдерживать свое желание подсказывать
  - Придерживаться правила очередности в высказывании своего мнения

**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

**Цели:** Активизировать совместную деятельность детей в малых группах. Умение синхронизировать свои действия с действиями других детей.

**Правила и ход игры:**

Разберитесь 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?

### Пчелы и змеи

**Цели:** Развитие слаженности действий детей внутри группы, готовность внести свою лепту в общее дело.

**Материал:** губка и карандаш (или два любых предмета).

**Инструкция:**

Результат этой игры зависит от слаженности действий внутри группы.

Педагог: Вам нужно разбиться на две примерно равные группы. Кто хочет стать «пчелами», отойдите к окнам, а кто хочет играть в команде «змей», подойдите к стене напротив. Каждая группа должна выбрать своего «короля».

**Правила и ход игры:**

Оба «короля» выходят из группы и ждут, когда их позовут, а воспитатель прячет два предмета, которые они должны разыскать в группе. «Король пчел» должен найти «мед» — губку, а «король змей» ищет «ящерицу» — карандаш. «Пчелы» и «змеи» должны помогать своим «королям». Каждая группа может делать это, издавая определенный звук. Все «пчелы» — жужжат: «ж-ж-ж-ж». Чем ближе их «король» подходит к «меду», тем громче должно быть жужжание. А «змеи» должны помогать своему «королю» шипением: «и-и-и-и». Чем ближе «змеиный король» приближается к «ящерице», тем громче должно быть шипение.

Затем оба короля выходят из группы, а педагог прячет «мед» и «ящерицу». «Пчелы» и «змеи» могут занять свои места и внимательно следить за тем, насколько их «король» удаляется от цели. Если он далек от цели, корректируют его движения условленными звуками, повышая или понижая громкость жужжания или шипения. Необходимо помнить, что во время игры нельзя ничего говорить.

### **Коровы, собаки, кошки**

**Цели:** Научить детей внимательно слушать педагога, имея при этом возможность вступать в контакт друг с другом.

**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**

**Цель:** Развитие выразительности движений, произвольности коммуникативных навыков, умения договориться, находить общий язык.

**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**

Бывает, что дети пытаются одновременно выкрикнуть ответ на вопрос.

**Цели:** Научить детей выполнять задание вместе, побуждать детей останавливаться, делать паузу, прежде чем сказать ответ. Развивать сосредоточенность.

### **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**

**Цели:** Развитие слаженности действий детей внутри группы, готовность внести свою лепту в общее дело.

**Материал:** повязки на глаза

### **Правила и ход игры:**

Игроков делят на две команды, одна команда - котята, вторая - пороссята, 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**

**Цель:** Вызывать заинтересованность в общей цели. Развивать слаженность действий в мини группе.

### **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 поскочет на одной ножке и т.п.

## **Дракон кусает свой хвост**

**Цель:** Способствовать сплочению группы. Вызывать заинтересованность в общей цели.

**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**

**Цель:** Способствовать сплочению группы. Развитие воображения и способности к перевоплощению, расширение кругозора детей.

**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**

**Цель:** Способствовать сплочению мини группы. Развитие умения у детей действовать сообща, в команде.

**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**

**Цель:** Повысить уровень групповой сплоченности. Вызывать заинтересованность в общей цели. Развивать готовность внести свою лепту в общее дело, умения действовать сообща в команде

**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

**Цель:** Сформировать групповую сплоченность. Развитие умения действовать сообща в команде. Вызывать заинтересованность в общей цели.

**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

**Цель:** Развитие умения действовать сообща в команде, готовность внести свою лепту в общее дело. Помочь наладить дружеские взаимоотношения, способствовать сплочению коллектива.

**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.