

Управление образования администрации Верх-Исетского района г.Екатеринбурга
Муниципальное бюджетное дошкольное
образовательное учреждение – детский сад № 532

***Методические рекомендации
для педагогов ДОУ
по организации игр и упражнений с
родителями воспитанников с использованием
социо-игровых технологий***



Разработала Балабанова О.В.
воспитатель МБДОУ № 532

2020

Содержание.

Введение.....	3
Игры-разминки, игры-знакомства.....	4
Игры на снятие тревожности.....	7
Игры на определение лидерства.....	10
Игры на сплочение.....	13
Игры на укрепление семейных традиций.....	18
Игры-размышления, проблемные ситуации.....	21

Введение

Понятие "игровые технологии" включает широкий спектр игровых ситуаций, отдельных игровых приемов и упражнений, которые можно использовать при работе с родителями, а также педагогами, воспитателями и специалистами, работающими с семьями.

Игровые технологии, представленные в пособии, ориентированы на развитие разнообразных умений и навыков: социальных, коммуникативных, мыслительных, художественных, организаторских. Они позволяют учить родителей выражать свои мысли и чувства, анализировать проживаемый в игре опыт поведения и взаимодействия, способствуют признанию чужого и собственного «Я» ценностями наивысшей значимости. Игра как наиболее привлекательный и естественный вид деятельности даёт возможность корректировать психические процессы, этические представления, поведение и ценностные ориентации "группы риска" не назидательно, а посредством актуализации его собственных резервов самосовершенствования.

Взаимодействие специалистов, работающих с семьей и семьи - целенаправленный процесс, в результате которого создаются благоприятные условия для развития ребёнка. Чем выше уровень этого взаимодействия, тем успешнее решаются и проблемы воспитания детей.

Семь обязательных правил:

Уважайте

Помогайте

Объясняйте

Доверяйте

Учитесь

Спрашивайте

Благодарите

Цель: Сплотить родительский коллектив через игровые приемы.

Игры-разминки, игры-знакомства

«Сказочные герои»

Каждый участник по кругу назовет своё имя, а затем какого-нибудь сказочного героя на первую букву своего имени. Это задание поможет нам окунуться в сказочный мир Детства.

«Имя – движение»

Игра усложняется тем, что игроки помимо того, что называют своё имя, показывают при этом какое-нибудь движение. А все последующие участники должны повторить эти движения и назвать имена всех предыдущих людей, а потом предложить новое движение, назвав себя.

«Имя качество»

Давайте познакомимся поближе. (Все родители сидят в кругу). Каждый из вас сейчас по очереди называет свое имя и какое-то прилагательное качество, которое начинается на первую букву имени (при затруднении – на вторую).

Например, Ирина – инициативная (игривая, изобретательная, интеллектуальная, интересная).

«Порядковый счет»

Это упражнение помогает установить зрительный контакт со всеми участниками. Все сидят в кругу, один человек говорит «один» и смотрит на любого участника игры, тот, на кого он посмотрел, говорит «два» и смотрит на другого и т.д.

«Поздороваемся»

Участникам предлагают образовать круг и разделить на три равные части: «европейцы», «японцы» и «африканцы». Затем каждый идет по кругу и здоровается со всеми «своим способом»: «европейцы»жимают руку, «японцы» кланяются, «африканцы» трутся носами.

«Три предмета»

Каждый из участников должен положить на стол три предмета, которые есть у него под рукой или в сумке. Его сосед, глядя на эти предметы, должен определить склонности и интересы их владельца.

«Клубочек»

Играющие родители становятся в круг. Клубочек перебрасывается от одного играющего другому, сообщая своё имя и увлечение. После того как клубочек полностью разматается (не останется играющих без нитки) - клубочек сматывают, по средствам названия имени и увлечения того, от кого пришла нить клубочка. Тот от кого начал разматываться клубочек должен назвать имя и увлечение последнего, кому пришла нить. О правилах сматывания клубочка заранее сообщать нельзя.

«Апельсины»

Упражнение помогает участникам познакомиться и быстрее запомнить имена друг друга. Участники родительского собрания сидят в общем кругу. Первый участник представляется и называет что-то, что он любит. Данное существительное должно начинаться с той же буквы, что и имя этого участника. Например, участник по имени Антон может сказать: «Меня зовут Антон, и я люблю апельсины». Второй участник повторяет то, что сказал первый, и добавляет информацию о себе. Например: «Это Антон, который любит апельсины, а я Татьяна и я люблю танцы».

«Эмоциональное знакомство»

Представляясь, каждый произносит свое имя дважды: первый раз произносит его с положительными чувствами, т.е. как он бы хотел, чтобы к нему обращались, второй раз – с отрицательными.

«Комплимент»

Каждый участник должен сказать своему соседу что –нибудь приятное. Обязательные условия комплимента:

- обращение по имени;
- сказанное должно быть приятно не говорящему, а слушающему.

«Комплименты»

Стоя в кругу, родители берутся за руки. Глядя в глаза соседу, надо сказать ему несколько добрых слов, за что-то похвалить. Принимающий игрок, кивает головой и говорит: «Спасибо, мне очень приятно!» Затем он дарит комплимент своему соседу. Упражнение проводится по кругу.

«Кто я?»

Педагог предлагает вам на отдельном листе бумаги написать свое имя и те качества успешности, которыми, на ваш взгляд, вы обладаете. Педагог раздает всем бейджики. Теперь родителям необходимо вставить ваши листки в бейджики и прикрепить себе на грудь. После этого предложить родителям по очереди представиться и назвать те качества, которые они написали.

«Поменяйтесь местами...»

Все сидят в круге. У кого-нибудь убирается один стул, и этот родитель становится ведущим. Ведущий говорит: «*Поменяйтесь местами те, у кого ...*» и называет любые признаки, на свое усмотрение, например,

У кого светлые волосы

У кого есть сын

Те, кто родился осенью

У кого веселое настроение

У кого есть в одежде что-то красное

У кого есть 2 детей

Те, кто любит готовить

У кого любимый праздник Новый год и т.д.

Игры на снятие тревожности

«Корзина чувств»

Педагог предлагает «поместить в корзину чувств» свои переживания по теме или проблеме собрания. Например, на собрании по адаптации педагог предлагает родителям: «Уважаемые мамы и папы! У меня в руках корзина, на дне которой находятся самые разнообразные чувства, позитивные и негативные, которые может испытывать человек. После того, как Ваш ребенок порог детского сада, в Вашем сердце прочно поселились чувства и эмоции, которые заполнили все Ваше существование. Сейчас мы будем передавать эту корзину, и я попрошу Вас рассказать о ваших впечатлениях за 2 первые недели посещения ДОУ».

«Мяч радости»

Участники стоят в кругу.

-Я хочу поделиться с вами радостным настроением. Для этого поверните обе руки ладонями вверх, а «мяч радости» покатится по ним, оставляя вам хорошее настроение. Условие: мяч нельзя ронять, перебрасывать. Мяч должен катиться.

«Броуновское движение»

Все участники стоят в кругу. Закрыв глаза, все начинают двигаться произвольно в разных направлениях; разговаривать нельзя; по хлопку ведущего останавливаются и открывают глаза. Снова закрывают глаза и проделывают ту же процедуру, но при этом еще издают жужжание; по хлопку останавливаются и открывают глаза.

Анализ упражнения - ответы на ряд вопросов.

Какие чувства возникают в первом и втором случае?

Что мешало движению?

Что помогло не сталкиваться?

Наиболее частыми бывают такие ответы:

а) «преобладает чувство тревоги, страха»;

б) «возникают ощущения неловкости».

Следует сравнить ощущения в ходе упражнения с ощущениями, когда участники попадают в новые компании, непривычные ситуации. Такое сравнение помогает понять и сформулировать причину тревожности и страха в общении. Неудач больше у тех, кто концентрирует внимание в большей степени на себе, чем на окружающих.

«Апельсин»

Родителей будущих первоклассников волнуют десятки вопросов, связанных с подготовкой ребенка к школьному обучению. У них наблюдается повышенный уровень тревоги, неуверенность в правильности своих воспитательных методов, дефицит конкретных знаний по данному вопросу. Поэтому первое упражнение, которому мы научимся...

Участники должны представить, что к их правой руке подкатывается апельсин, пусть они возьмут его в руку и начнут на выдохе выжимать из него сок (рука должна быть сжата в кулак и очень сильно напряжена 8-10 сек.) «Разожмите кулачок, откатите апельсин (некоторые представляют, что они выжали сок) ручка теплая ..., мягкая ..., отдыхает...» Затем апельсин подкатился к левой руке. И та же процедура выполняется с левой рукой.

Желательно делать упражнения 2 раза (при этом поменять фрукты), если оно выполняется только одно; если в комплексе с другими упражнениями – достаточного одного раза (с левой и правой рукой).

«Я сильный, я слабый»

А теперь я предлагаю вам убедиться в том, насколько наши слова и мысли влияют на наше состояние и на состояние наших детей. Особенно слова, сказанные в разных эмоциональных состояниях. Для этого упражнения нам необходимо разбиться на пары. Теперь, пожалуйста, встаньте лицом друг другу и вытяните навстречу ладони правой руки. Один из Вас играет роль провокатора, а другой – роль реагирующего. Распределите сами, кто кем будет. Не беспокойтесь, потом Вы этими ролями поменяетесь. Итак, задача провокатора – молча давить на ладонь реагирующего (в разумных, конечно же, пределах). Задача реагирующего упираться, говоря при этом уверенно, громко и решительно: «Я сильный!». Прделаем то же самое, но сейчас реагирующим нужно говорить: «Я слабый», произнося это с соответствующей интонацией, т.е. печально, тихо, уныло... Молодцы! А теперь я предлагаю Вам поменяться ролями.

«На что похоже настроение?»

Игра проводится в кругу. Участники игры по очереди говорят, на какое время года, природное явление, погоду похоже их сегодняшнее настроение. Начать лучше взрослому: «Мое настроение похоже на белое пушистое облачко в спокойном голубом небе, а твое?» Упражнение проводится по кругу. Взрослый обобщает, какое же сегодня у всей группы настроение: грустное, веселое, смешное, злое и т.д. Интерпретируя ответы детей, помните, что плохая погода, холод, дождь, хмурое небо, агрессивные элементы свидетельствуют об эмоциональном неблагополучии.

Закрой глаза. Представь, что у тебя в голове находится экран. На экране ты видишь радугу – цвета, которые тебе нравятся. Для каждого цвета есть свой настрой и чувство. Ты видишь то, что описываю я, или то, что захочешь сам.

Первый цвет – голубой. Голубой может быть мягким и успокаивающим, как струящаяся вода. Голубой приятно ласкает глаз в жару. Он освежает тебя, как купание в озере. Что ты видишь, когда думаешь о голубом?

Следующий цвет – красный. Красный дает нам энергию и тепло. На него хорошо смотреть, когда тебе холодно. Иногда слишком много красного нас злит. Что ты думаешь, когда смотришь на красный цвет?

Желтый приносит нам радость. Он согревает, как солнце, и мы улыбаемся. Если нам грустно и одиноко, он поднимает настроение. Что ты думаешь, когда смотришь на желтый цвет?

Зеленый – цвет природы. Если мы больны или нам не по себе, зеленый помогает нам чувствовать себя лучше. Что ты думаешь, когда смотришь на него?

Замечаешь ли ты, как разные цвета влияют на настроение и даже на самочувствие? Попробуй так же увидеть другие цвета.

«Три зеркала»

Родителям предложили в первом зеркале нарисовать себя маленькими и испуганными, во втором - большими и веселыми, в третьем - счастливыми. (Зеркалами послужили обыкновенные листочки белой бумаги, овальной или круглой формы). Спросите у родителей:

- В какое зеркало чаще всего хочется смотреться?

- В каком зеркале вы симпатичнее?

- На кого вы больше всего похожи в том или ином зеркале?

Игры на определение лидерства

В организационный период группы необходимо выявить лидеров, чтобы в дальнейшем облегчить выборы органов родительского самоуправления.

«Карета»

Участникам необходимо построить карету из присутствующих людей. Посторонние предметы использованы быть не могут. Во время выполнения задания ведущему необходимо наблюдать за поведением участников: кто организывает работу, к кому прислушиваются другие, кто какие «роли» в карете себе выбирает. Дело в том, что каждая «роль» говорит об определенных качествах человека:

- *крыша* – это люди, которые готовы поддержать в любую минуту в сложной ситуации;
- *двери* – ими обычно становятся люди, имеющие хорошие коммуникативные способности (умеющие договариваться, взаимодействовать с окружающими):
- *сиденья* – это люди не очень активные, спокойные;
- *седоки* – те, кто умеет выезжать за чужой счет, не очень трудолюбивые и ответственные;
- *лошади* – это трудяги, готовые «везти на себе» любую работу;
- *кучер* – это обычно лидеры, умеющий вести за собой;

Если участник выбирает себе роль слуги, который открывает дверь или едет сзади кареты, такие люди также имеют лидерские качества, но не хотят (не умеют) их проявлять, готовы больше к обеспечению тыла (либо это так называемые «серые кардиналы»). После того, как карета готова, участники садятся в круг, обсуждают: как прошла игра, все ли нашли себе место в ходе построения кареты, все ли чувствовали себя комфортно, а затем ведущий объясняет им значение тех «ролей», которые они выбрали. Примечание: если группой руководит и распределяет роли один человек, то значения названные выше не будут отражать качеств данных людей.

«Сделай шаг вперед»

Играющие родители становятся в круг пошире, и им предлагается сделать шаг вперед, но не всем, а только 5 из всех стоящих. Затем только 5, 3, 1. Поверьте, что лидеры - организаторы и эмоциональные лидеры сразу хорошо выявляются.

«Большая семейная фотография»

Предлагается, чтобы играющие представили, что все они - большая семья и нужно всем вместе сфотографироваться для семейного альбома. Необходимо выбрать «фотографа». Он должен расположить всю семью для фотографирования. Первым из семьи выбирается «дедушка» он тоже может участвовать в расстановки членов «семьи». Более никаких установок не даётся, игроки должны сами решить, кому кем быть и где стоять. А вы постойте и понаблюдайте за этой занимательной картиной. Роль «фотографа» и «дедушек» обычно берутся исполнять стремящиеся к лидерству люди. Но, однако, не исключены элементы руководства и других «членов семьи». Вам будет очень интересно понаблюдать за распределением ролей, активностью-пассивностью в выборе месторасположения. После распределения ролей и расстановки «членов семьи» «фотограф» считает до трёх. На счёт «три!» все дружно и очень громко кричат «сыр» и делают одновременный хлопок в ладоши.

«Карабас»

Участники рассаживаются в круг, вместе с ними садится педагог, который предлагает условия игры: «Вы все знаете сказку о Буратино и помните бородатого Карабаса-Барабаса, у которого был театр. Теперь все вы - куклы. Я произнесу слово «КА-РА-БАС» и покажу на вытянутых руках какое-то количество пальцев. А вы должны будете, не договариваясь встать со стульев, причём столько человек, сколько я покажу пальцев. Задача одного – проводить игру, второго – внимательно наблюдать за поведением игроков. Чаще всего встают более общительные, стремящиеся к лидерству люди. Те, кто встают позже, под конец игры, менее решительные. Есть и такие, которые сначала встают, а затем садятся. Они составляют группу «счастливых». Безынициативной является та группа, которая не встаёт вообще. Рекомендуются повторить игру 4-5 раз.

«Веревочка»

Игра на выявление лидерских качеств. Для проведения этой игры возьмите веревку и свяжите ее концы так, чтобы было образовано кольцо (длина веревки зависит от количества участвующих). Участники встают в круг и берутся двумя руками за веревку, которая находится внутри круга.

Задание: «Сейчас всем надо закрыть глаза и, не открывая глаз, не выпуская из рук веревку, построить треугольник».

Сначала возникает пауза и полное бездействие ребят, затем кто-то из участников предлагает какой-то вариант решения: например, рассчитаться и далее строить треугольник по порядковым номерам, и затем руководит действиями.

Практика этой игры показывает, что обычно эти функции на себя берут лидеры. Игру можно продолжить, усложняя задачу, и предложить построить квадрат, звезду, шестиугольник и т.д.

«Напиши зверя»

Каждый пишет на бумажке какое-нибудь животное, никому его не показывая. После того, как все животные написаны, все по очереди их зачитывают. После этого предлагается, не общаясь друг с другом, еще раз написать какое-нибудь животное.

Итоговая цель: у всех должен оказаться один и тот же зверь (это надо объяснить после первого круга)

Позволяет выявить оппозицию, явных и теневых лидеров.

Игры на сплочение

Способствуют сплочению коллектива, развивают доверие.

«Клеевой дождик»

Дети и взрослые встают друг за другом и держаться за талию впереди стоящего. В таком положении они должны:

- подняться и сойти со стула
- пройти змейкой
- обойти широкое озеро
- пробраться через дремучий лес
- спрятаться от диких животных.

На протяжении всей игры участники не должны отцепляться от партнёра.

«Зеваки»

Под весёлую музыку дети и родители идут по кругу, по сигналу «Зеваки!» все должны хлопнуть в ладоши, повернуться, взяться за руки и продолжить движение по кругу.

«Распускающийся бутон»

Дети и родители садятся на пол и берутся за руки. Необходимо встать, плавно. Одновременно, не отпуская рук. После чего «цветок» начинает распускаться (отклонятся назад, крепко держа друг друга за руки) и качаться на ветру.

«Колокол»

Дети и взрослые становятся в круг, на вдохе поднимают обе руки вверх, соединяя их в форме колокола на вдохе. Затем. На выдохе. Бросают синхронно вниз, произнося «Бом».

«Молекулы»

Ведущий: «Сейчас каждый сжимается в комок. Вы – одинокие атомы. Начинается хаотическое броуновское движение, при этом возможны легкие столкновения друг с другом. Будьте осторожны. По моей команде вы соединяетесь в молекулы, число атомов в которой я назову». Через некоторое время после начала ведущий говорит цифру, например, «пять». Участники составляют группы по пять человек. Те, кто не вошел ни в одну из молекул,

выбывают из игры. Затем другое количество атомов в молекулах и т.д., но не более 4-5 раз. В результате игры группа разбивается на две подгруппы: выбывших и оставшихся на площадке. Анализ: Почему не все вошли? Чем отличаются те, кто остался вне игры?

«Завяжем узелки»

Участникам раздают нити длиной 30–40 см. Родители связывают свои нити, если у них есть что-то общее. Это может быть профессиональный аспект, семейный, внешний признак, любимый цвет, количество детей и т. д. В результате образуется одна общая нить. Далее каждый рассказывает о том, что их объединило в общую систему.

«Дракон. Самурай. Принцесса»

Игра по смыслу похожа на детскую игру «Камень-ножницы-бумага». Разделитесь на две команды и встаньте в две шеренги – одна команда напротив другой. Это упражнение-соревнование. Соревноваться будем командами. Играем до трех победных очков у какой - либо из команд. Для проведения соревнования нам надо выучить три фигуры. Тренер показывает, участники повторяют. Принцесса: переминается с ноги на ногу, руки как будто бы держатся за края воображаемой юбочки, проговаривая при этом характерный звук: «Ля-ля-ля-ля». Дракон: Ноги на ширине плеч, руки подняты над головой, пальцы растопырены как когти. Характерный агрессивный звук: «А-А-А-А!!!». Самурай: Родитель встает в боевую стойку: одна нога выпадом вперед, одна рука тоже вперед, как будто бы самурай держит воображаемый меч и направляет его в противника. При этом характерный звук: «У-У-У-У!!!». Командам будет дано по 30 секунд, чтобы договориться, какую из трех фигур выбрать для показа. После этого я говорю: «Три-два-один!» И обе команды одновременно показывают ту фигуру, которую они выбрали. Ваши фигуры могут совпасть, а могут и не совпасть. Если совпали – в этом раунде ничья. Если не совпали, то действует правило: «Самурай побеждает дракона: команда, показавшая самурая, зарабатывает победное очко. Дракон съедает принцессу: команда, показавшая дракона, зарабатывает победное очко. Принцесса соблазняет самурая: команда, показавшая девочку, зарабатывает победное очко».

«Опусти предмет»

Педагог: Все родители должны знать о том, что для успешной адаптации к школьной жизни ребенку гораздо важнее, чем умение читать и психологическая стабильность, высокая самооценка, вера в свои силы и

социальные способности. В этой ситуации очень важны установление теплых отношений ребенка с учителем и поддержка родителей. И мы выполним упражнение...Ход упражнения: 6-10 участникам дают гимнастический обруч и просят держать его горизонтально на указательных пальцах вытянутых рук. Вместо обруча можно использовать и другие предметы подходящих размеров и веса (например, швабру или сделанную из плотного картона настенную таблицу размером приблизительно 1х1 м). Задача участников: опустить предмет в указанное ведущим место. При этом он должен постоянно лежать на указательных пальцах всех участников; если чей-то палец теряет контакт, с предметом или он падает, игра начинается заново.

«Песенка по кругу»

Педагог выбирает вместе с родителями знакомую всем детскую песню. Затем по кругу каждый поет свою строчку. Последний куплет поют все хором.

«Эживоки»

Родители разбиваются на 2 команды. Каждая команда вытягивает по одной карточки. Первая команда показывает пантомимой (рисует, объясняет) задание на карточке, а вторая команда угадывает. Потом они меняются. Вторая команда показывает, а первая угадывает.

«Мы с тобой одна семья»

Участники встают, выполняют действия на слова ведущего:

Вместе мы одна семья: я, ты, он, она.

Вместе нам грустить нельзя.

(на эти слова участники идут по кругу)

Обними соседа справа, обними соседа слева.

Вместе мы одна семья,

Вместе нам скучать нельзя.

Ущипни соседа справа, ущипни соседа слева.

Вместе мы одна семья,

Вместе нам скучать нельзя.

Поцелуй соседа справа, поцелуй соседа слева...

Постепенно ускоряется темп и придумываются новые действия.

«Гусеница»

Участники становятся друг за другом в колонну, держа соседа впереди за талию. После этих приготовлений, ведущий объясняет, что команда - это гусеница, и теперь не может разрываться. Например, показать: как она спит; как ест; как умывается; как делает зарядку; все, что придет в голову.

«Разговор по телефону»

Развитие умения вести диалог по телефону на соответствующую тему. Тему задает воспитатель (например, поздравить с днем рождения, пригласить в гости, договориться о чем – то и др.)

«Зоопарк»

Цель: развивать невербальные способы общения.

Каждый из участников представляет себе, что он — животное, птица, рыба. Воспитатель дает 2—3 минуты для того, чтобы войти в образ. Затем по очереди каждый взрослый изображает это животное через движение, повадки, манеру поведения, звуки и т.д. Остальные взрослые угадывают это животное.

«Сочини сказку»

Участникам предлагается начало сказки и ее конец. Каждый по кругу называет одно или два предложения и передает ход следующему, пока сказка не завершится (для передачи хода используется любой предмет).

Начало сказки:

«Рано утром дети, которые пришли в детский сад вдруг решили.....»

Окончание сказки:

«...Торжественное награждение родителей и детей проходило на сцене ДК».

«Как мы похожи!»

Упражнение помогает участникам лучше узнать друг друга. Нужно разделить на две группы. Каждая группа пусть составит список того, что объединяет ее членов. В этом списке можно написать, например: «У каждого из нас есть сестра...», «У каждого из нас есть мягкая игрушка...», «Любимый цвет каждого из нас – красный...». Нельзя писать общечеловеческие сведения, такие как «у меня две ноги». Можно указать, например, год рождения, место

учебы, хобби, семейное положение и т.д. У вас есть 8 минут. Победит та группа, которая найдет и запишет наибольшее количество общих черт.

Игры на укрепление семейных традиций

«Семейный герб»

Дать родителям возможность выразить самое главное в семье в семейном гербе.

«Что взять на Марс»

Воспитатель предлагает участникам подготовиться к «путешествию на Марс». Возможно, по правилам игры, игрокам никогда не удастся вернуться на Землю. Взять на Марс можно самое дорогое, что у тебя есть. Но только 3 вещи: 1 одушевленный предмет и 1 неодушевленный и 1 памятную вещь.

Анализ игры: выявляются семейные ценности, предпочтения, оригинальность решения проблемы.

«Реклама моей семьи»

Каждая семья (группа участников) должна каким-либо образом заявить о себе. Это может быть «объявление в газете» (несколько строчек) или «реклама на радио, телевидении». В «рекламе» или «объявлении» необходимо указать главную цель сообщения.

«Сердце семьи»

Ведущий вывешивает на стенде изображение сердца и сообщает: «Это сердце счастливой семьи. Перечислите, пожалуйста, сокровища счастливой семьи» Участники (члены одной семьи) договариваются и записывают на стикерах, что, по их мнению, необходимо поместить в сердце счастливой семьи. Участники прикрепляют стикеры на «сердце счастливой семьи». Обязательно зачитываются все ответы. Проводится анализ игры.

«Угадай желание»

Каждая семейная пара получает цветик-семицветик. Участники задумывают семь желаний: три желания задумывает ребёнок для родителей; три – взрослый для ребёнка. Одно желание будет совместным (желание ребёнка и взрослого). Затем родитель и ребёнок меняются лепестками.

«Строители»

Участникам-командам, раздаются заранее приготовленные задания (со словом связанным с постройкой дома: фундамент, крыша, кровля) и формы для ответов сделанные из картона в виде кирпичиков. На стенде или классной

доске висит плакат с изображением жилого дома, Задача команд, придумать как можно больше слов, которые можно предложить для крепости семейных отношений, в связи с данным словом (крепость семьи, очаг, уют, сила защиты семьи... и т.д.). Ведущие приклеивают кирпичики к изображению дома на стенде (доске). У команды давшей наибольшее количество ответов, выстроится стена из кирпичей.

Задания для групп:

1. Предложите несколько нравственных понятий, которые составляют фундамент дома? Запишите их на кирпичиках.

2. Предложите несколько нравственных понятий, которые составляют крышу дома? Запишите на кирпичиках.

3. Предложите несколько нравственных понятий, составляющих кровлю? Запишите на кирпичиках.

Упражнение «Ассоциация»

У каждого свое представление о семье. Какие ассоциации с **этим** словом возникают у вас?

- Если семья — это **здание**, то какое...
- Если семья — это **цвет**, то какой...
- Если семья — это **музыка**, то какая ...
- Если семья — это **геометрическая фигура**, то какая...
- Если семья — это **настроение**, то какое...

«Видимо-невидимо»

На доске вывешивается плакат, на котором разными цветами крупным и мелким (но различным издалека) шрифтом, «вдоль» и «поперек» написано 15 слов. По истечении 1 мин плакат снимается. А команды записывают все запомнившиеся слова.

Затем команды обмениваются своими записями и сверяют их с плакатом, вывешенным для проверки. Командам желательно вносить исправления в чужие записи ручкой другого цвета.

Проверяющие исправляют ошибки и вписывают «не увиденные» другой командой слова.

Проверенные листочки возвращаются прежней команде для «проверки проверяющих» и выяснения возможных недоразумений, после чего определяются победители. Данные количества записанных слов и ошибок записываются на доске против соответствующего команде цветного квадрата. Выигрывает та команда, в чьих записях оказалось меньше всего ошибок и пропущенных слов.

Игры-размышления, проблемные ситуации

«Выполни задание»

Ведущий: Сейчас мы с вами выполним интересное упражнение.

Главное условие — закрыть глаза и слушать мою инструкцию. У каждого

есть лист, все листы одинаковой формы, размера, качества, цвета. Слушайте внимательно и выполняйте следующее:

1. Сложите лист пополам.
2. Оторвите правый верхний уголок.
3. Опять сложите лист пополам.
4. Снова оторвите правый верхний уголок.
5. Ещё сложите лист пополам.
6. Оторвите правый верхний уголок.
7. И в последний раз сложите лист пополам.
8. А теперь оторвите правый верхний уголок.

Ведущий: Откройте глаза, покажите всем свои работы. Обратите внимание, у всех они - разные! Казалось бы, вы всё делали по моей инструкции, а результат получился у каждого свой. Вот вам парадокс: - мы используем одни и те же методы и приемы воспитания, но наши дети абсолютно не похожи друг на друга ни саду, ни в семье.

Вывод. Не огорчайтесь, если ваши дети не полностью оправдывают ваши мечты и надежды. Они пришли в этот мир, чтобы делать свои ошибки, у них своя миссия и своё место в истории. Поэтому просто любите их такими, какие они есть.

«Вернисаж детских капризов»

Воспитатель: Вот так можно начать проведение деловой игры с родителями «Кризис 3 лет». Одним из требований к проведению деловой игры является работа в группах, где родителям предлагаются различные ситуации. Родители обсуждают ситуации, принимают решение, затем один из представителей от родителей выступает. Сейчас мы с вами разделимся на

команды. Каждая из команд получает карточку с ситуацией, которую надо решить.

Примеры ситуаций

1. В воскресенье Олег устроил мне безобразную сцену в магазине. Мы пришли с ним за покупками, а он уцепился за пожарную машинку и твердит: «Купи мне, купи!». Я его уговариваю, он в слезы, а потом в крик. Меня просто заколотило. Так и волокла домой ребенка с воплями.
2. Нет никакой возможности увести ребенка с улицы. «Еще, мама, еще!». Каждый раз заканчивается скандалом.
3. От дома до садика два шага, но каждый раз дочка требует, чтобы ее везли на санках. Кричит, плачет. А дорога вся как каша, десять потов сойдет, пока довезешь, да и сама уже должна ходить.
4. Когда ребенок выходит из детского сада, то такое чувство, что повод ищет, к чему придраться, по какому поводу капризы закатить. Конечно, все кончается истерикой: домой заносим, раздеваться не дается, кричит. Что делать, ума не приложу?
5. Одеваемся каждый раз с капризами. Сначала жду спокойно, пока набегается по раздевалке, потом не выдерживаю, заставляю одеваться. Начинает кричать, вырываться: опять испорчено настроение и у меня, и у дочери.
6. Увидит какой-нибудь предмет дома и кричит: «Дай, дай!». А как я дам, если это чашка из сервиза, расколется еще.

«Педагогическая дилемма»

Сейчас Вам необходимо разделиться на две подгруппы.

Педагог: Представьте, что сегодня у Вас первый рабочий день в детском саду и Вы работаете на группе. В вашем распоряжении имеются следующие предметы:

- цветной картон;
- пластилин;
- ноутбук;
- сменная обувь;
- телефон;

- конфеты;
- носовой платок;
- мягкая игрушка;
- книга со сказками;
- настольная игра;
- пустырник форте;
- свисток;
- цветные карандаши.

Ваша задача пронумеровать данные предметы по степени важности, то есть рассортировать. Успешность выполнения этого упражнения связана с тем, что принятое вами решение будет выработано в результате споров и дискуссий и окажется единодушным. В данном случае совершенно неприемлемо голосование или авторитарное мнение кого-либо из участников. По окончании выполнения данного задания вам необходимо будет представить свой пронумерованный список предметов. Педагог: Подводя итоги данному упражнению, я хочу отметить, что вы действительно следовали правилам и составили список путем дискуссии. Вы, конечно, все знаете, что многие великие достижения – плод коллективного труда. Для успеха в жизни очень важно уметь взаимодействовать с окружающими людьми, работать в команде.

«Качества успешной личности»

Педагог: - А сейчас я предлагаю вам в группах обсудить и записать фломастером на заготовках листов личностные качества, необходимые для достижения успеха:

- первая группа определяет, какими личностными качествами должен быть наделен современный выпускник детского сада; - вторая группа – те личностные качества, которыми должен обладать педагог. После выполнения задания представители обеих групп прикрепляют к магнитной доске листочки с личностными качествами. Педагог: - Сейчас каждая группа представит те качества, которые вы считаете необходимыми для успеха ребенка или взрослого. Сначала представляет группа, которая работала над качествами ребенка, а затем которая над качествами педагога. Педагог: - Перечисленные качества, наверняка, помогут человеку стать успешным. Вывод: То ценное,

что есть в ЧЕЛОВЕКЕ, несомненно, важнее того, что есть у человека! Педагог: - Являются ли указанные качества врожденными? От чего зависит преобладание в человеке положительных или отрицательных качеств? (От воспитания). Именно в период дошкольного детства у ребенка формируется «вектор» развития. Именно педагоги детского сада дают старт развитию личности ребенка. Именно от того, как ребенок развивается в дошкольном детстве, во многом зависит успешность его дальнейшей жизни. А должен ли быть «вектор» развития у самого воспитателя? Несомненно, да! Воспитать личность может только ... (личность). Вряд ли каждый из нас обладает только положительными качествами. Авраам Линкольн утверждал, что люди, не имеющие недостатков, имеют очень мало достоинств. – Вот мы и пришли к открытию следующего ключа. Вывод: Не стремись победить других, все победы начинаются с победы над самим собой.

«Шапка вопросов»

Итак, суть «шапки» (автор Александра Петровна Ершова), в том, что родители сочиняют друг для друга вопросы-записки, кладут их в шапку, потом вытягивают — кому какая достанется. Как отвечать — совещаются парами или тройками. Желательно соблюдать социо-игровую режиссуру - давать задания маленькими шажками: «Разберите листочки. Готово? Тогда приготовьте ручки. Теперь сочините первый вопрос. Кто готов — отнесите свою записку в шапку». И так далее.

Типы вопросов — «классические». Первый тип — вопрос «формальный». Он на взаимную проверку родителями своего знания детсадовской жизни и порядков: в какое время дети ложатся в детском саду спать? Сколько?.. Где?.. Куда? И так далее.

Со вторым вопросом лучше не спешить. Когда почти все родители прогуляются, чтобы положить свои записки в шапку, — вот тогда можно и к объяснению типологии второго вопроса переходить. Его нужно построить на конструкции: я думаю то-то и так-то, а вы? (По любому поводу, связанному с деятельностью детей в саду и дома: «Я думаю, что мой сын..., а вы?»)

Третий тип — я не знаю: «Я не знаю, как мне укладывать сына спать вовремя» и т.д.

Если все три типа вопросов складываются в одну шапку и там перемешиваются, чтобы родительские «двойки» или «тройки» наугад вытянули два билетика для подготовки ответа, то сами «малые шажки» сваливать в одно задание нельзя. Родители потихоньку и расшевеливаются, и

разговорятся. Главное - запастись сочувствием, терпением и их не перебивать. «Шапка вопросов» удобна тем, что родители видят, что к рупору истины может быть допущен каждый из них. Это возвышает их в собственных глазах. Вообще многие социо - игровые приемы могут помочь родителям сплотиться, найти общий язык. И друг с другом, и с воспитателем. А в результате - выигрывают дети!

«Волшебная палочка»

Существует множество вариантов эстафет с общим названием «волшебная палочка» (в своё время сконструированных А.П. Ершовой). «Родительский» вариант заключается в следующем. «Волшебную палочку» — карандаш, линейку или зонтик — родители будут передавать друг другу по кругу. При этом им нужно будет назвать (без повторов!) какое-либо качество личности или черту характера (добрый или злой, послушный или невоспитанный и т.п.).

Первый кон — по эстафете родители называют любое положительное качество. Если кто-то замешкался или запамятовал, то соседям можно подсказывать! Обычно на втором-третьем круге открывается второе дыхание. Поэтому воспитателю не нужно спешить: пусть «волшебная палочка» пройдет несколько кругов. У присутствующих от этого интерес только возрастет.

Второй кон — теперь называются качества отрицательные. И опять несколько кругов.

Третий кон — вместо «волшебной палочки» в руки дается кусочек мела. Каждый родитель подходит к доске и слева записывает на ней одно из прозвучавших отрицательных качеств, а справа — одно из положительных.

Когда эстафета с мелком закончится, звучит команда: «Все встали!» Так начинается четвертый кон.

Теперь, стоя, нужно сообразить, какое из отрицательных качеств (из тех, что на доске слева) можно переделать («кажется, я знаю как») в одно из записанных справа положительных. Сообразив, нужно подойти к доске и стрелкой соединить эти качества, поставив рядом со стрелкой свои инициалы. Например, кто-то выбрал лень и понял, что из перечисленных качеств знает, как переделать ее в воспитанность, и соединяет их стрелкой.

Другой родитель, облюбовав, скажем, все ту же лень, соединяет ее новой стрелкой с сообразительностью. И т.д.

Теперь любой родитель, для кого это отрицательное качество их ребенка доставляет много хлопот и огорчений, может обратиться к авторам стрелок за помощью, разъяснениями и консультациями.

Содержание пятого кона — взаимные консультации родителей по воспитательным проблемам. Воспитателю остается только похваливать инициативных и записывать тупиковые проблемы, чтобы затем в библиотеке поискать соответствующую литературу. И для себя, и для заинтересованных родителей.

«Что такое хорошо, а что такое плохо»

Участники сидят в кругу. Ведущий предлагает участникам продолжить фразу: «В детстве можно...» Если кто-то из игроков не согласен, подает звуковой сигнал (хлопает в ладоши). Предлагается другой вариант. После того, как все участники высказались, ведущий предлагает продолжить предложение: «В детстве нельзя...» Игра проводится аналогично.

«Напишите левой рукой»

Педагог предлагает родителям выполнить задание: написать левой рукой, если ведущая правая, фразу: «Мы любим своего ребенка» Затем предлагается проанализировать, какие ощущения возникли во время выполнения упражнения, анализируется трудность выполнения упражнения и сравнивается с несформированными навыками ребенка, как трудно учиться новому.

«Стул для вопросов»

Один из участников родительского собрания садится на стул в центре комнаты. Остальные участники задают ему вопросы, связанные с обсуждаемой проблемой. Тематика вопросов может быть шуточной. Об этом следует заранее договориться. Сидящий на стуле должен быстро и правильно отвечать на вопросы. В качестве арбитра и ведущего выступает педагог. Участнику необходимо как можно дольше продержаться на стуле. В случае задержки или неправильного ответа его место занимает тот, чей вопрос был последним.

«Я знаю пять имен»

Родители должны написать 5 имён друзей своего сына или дочери, 5 любимых занятий своего ребёнка, 5 нелюбимых занятий ребёнка, 5 поездок, вызвавших наибольший интерес у ребёнка.

«Если бы вы были моей мамой...»

Сначала родители фантазируют на тему. Что бы они делали, если были бы детьми. Затем дети фантазируют о том, что бы они делали, если были бы родителями. Ответы должны быть короткими.

«Орехи»

Цель: научиться принимать особенности другого человека. Для этой игры потребуются грецкие орехи по количеству участников.

Инструкция: «Сейчас перед вами лежит мешок с орехами. Я прошу каждого из вас взять по одному ореху, а потом в течении минуты внимательно рассмотреть, запомнить свой орех (ставить на нём метки и раскалывать нельзя). Через минуту все орехи будут сложены обратно в мешок». После того, как орехи будут сложены в мешок, ведущий их перемешивает, высыпает в центр круга и просит каждого участника найти свой орех. Когда это задание будет выполнено, происходит небольшое обсуждение: по каким признакам удалось найти именно свой орех, чем он отличается от других? По итогам обсуждения можно провести аналогию между грецкими орехами и людьми: «И те, и другие в «куче» или толпе на первый взгляд выглядят одинаково, а для того, чтобы увидеть особенность каждого, нужно потратить время, приглядеться. О ценности же ореха, как правило, судят по тому, что находится у него внутри. Может быть внешне очень красивый орех, но внутри – абсолютно пустой. И наоборот. Так же бывает и с людьми, поэтому не нужно судить о человеке по каким – то внешним признакам у ореха очень жёсткая скорлупа, и она ему нужна для того, чтобы защитить нежное ядрышко. Многие люди тоже часто выращивают вокруг себя скорлупу, чтобы чувствовать себя в безопасности, и не сразу открываться другим, для этого им требуется время».

«Какой он мой ребёнок»

Задача игры определить, каким видят своего ребенка родители. Для этого каждый из них обводит контур руки, на изображении каждого пальца пишет по букве имени ребенка. Затем родителям предлагается расшифровать буквы, назвать качества характера ребенка, начинающиеся на данную букву. В центре ладони можно изобразить символ, кем он является в семье.

Ладонки приклеиваются на ватман. Подводится итог. Чаще всего даются положительные характеристики, что позволяет видеть в ребенке положительные качества, тем самым настраивать его на успех. Также игра

наводит родителей на определенные выводы о сформированности личности ребенка.

Игра «Аквариум» - форма диалога, когда участникам предлагают обсудить проблему *«перед лицом общественности»*. Группа выбирает вести диалог по проблеме того, кому она может доверять. Иногда это могут быть несколько желающих. Все остальные выступают в роли зрителей. Отсюда и название - *«аквариум»*. Этот прием обеспечивает возможность увидеть участников со стороны, то есть увидеть, как они общаются, как реагируют на чужую мысль, как улаживают назревающий конфликт, как аргументируют свою мысль, какие доказательства своей правоты приводят и так далее.

Упражнение «Большой круг»

Прием оптимально использовать, когда возможно быстро определить пути решения проблемы или ее составляющие. Работа проходит в три этапа. Первый этап - участники рассаживаются в большом кругу. Воспитатель формирует проблему. Второй этап - в течение определенного времени (примерно 10 минут) каждый участник индивидуально на своем листе бумаги записывает предлагаемые меры для решения проблемы. Третий этап - по кругу каждый участник зачитывает свои предложения, остальные молча выслушивают (без критики); по ходу проводится голосование по каждому пункту - не включать ли его в общее решение, которое по мере разговора фиксируется на доске.

Упражнение «Клубок проблем»

В начале родительского собрания воспитатель выявляет круг вопросов, которые волнуют его участников в контексте рассматриваемой проблемы. Количество таких вопросов должно быть больше, чем число участников. Каждый из родителей записывает свои вопросы на маленьких полосках бумаги, которые заматываются в один общий клубок. Воспитатель предлагает одному из родителей, разматывая клубок, ответить на вопросы. Если родитель затрудняется с ответом, то на помощь ему приходят другие. Один участник может отвечать только на один вопрос, а затем передавать клубок дальше. И так, пока не будут рассмотрены все вопросы. Клубок ниток должен быть ярким, чтобы его было приятно держать в руках. Цвет ниток для клубка можно выбрать в зависимости от рассматриваемой проблемы - по ассоциации или в качестве символа.

Прием 9 «*Case-study*» (анализ конкретных практических ситуаций)

Этот метод предполагает переход от метода накопления знаний к деятельностному, практико-ориентированному относительно реальной деятельности подходу. Это один из самых испытанных в практике метод обучения навыкам принятия решений и решения проблем.

Цель этого метода — научить родителей анализировать информацию, выявлять ключевые проблемы, выбирать альтернативные пути решения, оценивать их, находить оптимальный вариант и формулировать программы действий.

При анализе конкретных ситуаций особенно важно то, что здесь сочетается индивидуальная работа с проблемной ситуацией и групповое обсуждение предложений, подготовленных каждым членом группы. Это позволяет развивать навыки групповой, командной работы, что расширяет возможности для решения типичных проблем. В результате проведения индивидуального анализа, обсуждения в группе, определения проблем, нахождения альтернатив, выбора действий и плана их выполнения родители получают возможность развивать навыки анализа и планирования.

Разработка практических ситуаций может происходить двумя путями: на основе описания реальных событий и действий или на базе искусственно сконструированных ситуаций.

В основе метода конкретных ситуаций лежит описание конкретных эмоционально-поведенческих аспектов взаимодействия. При изучении конкретной ситуации, и анализе конкретного примера родитель вживается в конкретные обстоятельства, понимает ситуацию, оценивает обстановку, определяет, есть ли в ней проблема и в чем ее суть. Определяет свою роль в решении проблемы и вырабатывает целесообразную линию поведения.