



Социо-игры

ПОЗНАВАТЕЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ

Памятка для педагогов

Игра «Птицы, звери, рыбы»

Дети становятся в круг. Один из играющих берет в руки какой-нибудь предмет и передает его соседу справа, говоря: «Вот птица. Что это за птица?» . Сосед принимает предмет и быстро отвечает название любой птицы.

Затем он передает вещь другому ребенку с таким же вопросом. Предмет передается по кругу до тех пор, пока запас ответов детей не будет исчерпан.

Варианты. Дети называют рыб, зверей, насекомых и т.д. (*повторяться нельзя*)

Игра «Превратился сам»

Группе детей из 3–4 человек предлагается «превратиться» в кусты, деревья, цветы, игрушки, инструменты, овощи, ягоды, фрукты, хлеб и т.д.

Превращения можно задавать в такой форме: «Мы входим в... (пауза) спортивный магазин. Раз...два...три! После сигнала «три» каждый изображает предмет, меняя свою обычную позу так, чтобы тело напоминало один из предметов, которые продаются в спорттоварах.

Игра «Не сорока, не ворона»

Дети объединяются в две команды. Воспитатель показывает детям карточки с изображением птиц.

- ✚ Для первой команды, например, снегирь, аист, воробей, чайка, сорока.
- ✚ Для второй команды, например, голубь, дятел, сова, кукушка, синица.

Каждая команда выбирает ведущего, который подходит к любому игроку команды соперника, показывает ему первую картинку и говорит: «Не сорока, не ворона и не чайка. А какая это птица? Отгадай-ка!»

Ответ игрока должен быть полным: «Не сорока, не ворона, а снегирь». Ведущие обращаются поочередно, то к одной, то к другой команде, показывая картинки разным игрокам.

Игра «Детки на ветке»

Дети объединяются в две подгруппы: одной раздают листья («ветки»), другой - овощи («детки»). По сигналу: «Детки, найдите свои ветки» - каждый

ищет пару, то есть становится так, чтобы у него и товарища картинки совпадали по принадлежности к одному и тому же растению.

Игра «Я знаю 10 названий»

Количество участников игры не ограничено. В качестве инвентаря можно использовать мяч. Дети садятся (встают) в круг и передают друг другу мяч, произнося следующие слова:

- Я...
- Знаю...
- Десять...
- Названий...
- Цветов (деревьев, животных, птиц, рыб, фруктов и т.д.).

После этого игроки по очереди должны назвать 10 предметов на заданную тему.

- Роза - раз!
- Пион - два!
- Мак - три!
- Ромашка - четыре! И т. д.

Тот участник, который не смог ответить на вопрос, отдает фант, а затем выкупает его (поет песни, танцует, читает стихотворение и др.) или выбывает из игры.

Игра «Топ – хлопок»

Эта игра хорошо развивает память и внимание. В процессе игры ведущий (взрослый) называет те или иные понятия и предложения (например, «Ворона - это перелетная птица!»), а дети - определять, правильные они или нет. В случае неправильного понятия дети топают. Если ведущий произнес правильное предложение - хлопают.

Игра «Птичка села на...»

Дети становятся в круг. Каждый получает карточку с изображением какого-либо дерева.

Дети выбирают ведущего.

Ведущий должен посадить птичку на дерево: «Птичка села на... березу».

Участник игры, на карточке которого изображена береза, быстро перенаправляет птицу на другое дерево: «На березе посидела и на дуб улетела».

Тот, кто не может выбрать дерево, выбывает из игры.

Игра «Мы ходили в зоопарк»

Играет группа детей. Первый ребенок: «Мы ходили в зоопарк и видели там тигра».

Следующий ребенок: «Мы ходили в зоопарк и видели там тигра и слона».

Следующий должен перечислить уже названных животных и назвать нового обитателя зоопарка. Игра продолжается до тех пор, пока кто-нибудь не ошибется при повторении названий упомянутых ранее зверей.

ЖЕЛАЮ УСПЕХОВ!