

для педагога-психолога и учителя

Игры для адаптации детей

Игра «Фотограф»

Возраст: от 5 лет.

Количество: от 2 до 12 человек.

Задачи: развивать волю, межличностные взаимоотношения, невербальную речь, снизить тревожность во взаимоотношениях со сверстниками, снять психологические барьеры в общении.

Материалы: мобильный телефон или фотоаппарат.

Ход игры: задача участников – не используя вербальную речь, подготовить «модель» к фотосъемке. Играющие делятся на пары в случайном порядке. Если количество человек нечетное, то одна группа состоит из 3 участников. Ведущий предлагает по очереди подготовить «моделей» к фотосессии. Однако есть одно условие: в работе нельзя использовать голос. Мотивировать это можно по-разному. Например, в детском саду говорим о том, что на время игры волшебство лишило голоса всех, включая ведущего, и теперь можно использовать только мимику и жесты. Если воспитанники затрудняются использовать жесты, покажите пример. При необходимости опишите и согласуйте значения жестов.

Далее по невербальному сигналу ведущего участники игры выбирают между собой, кто первым будет «работать» фотографом. После того как фотограф подготовил «модель», он зовет своего помощника (взрослого) и просит его сфотографировать «модель». После этого участники меняются ролями.

Только после того, как будут сфотографированы все участники, проводится анализ их ощущений и отношения к самой игре в целом (понравилось, не понравилось и почему).

Технология «Марс, Венера»

Возраст: от 5 лет.

Количество: от 10 до 30 человек.

Задачи: разделение на подгруппы без конфликтов и обид.

Ход игры: ребята становятся в круг и по очереди говорят: «Марс», «Венера». Когда расчет окончен, взрослый просит объединиться в две подгруппы: «Марс» и «Венера». Если надо разделиться на большее количество подгрупп, то мы добавляем названия других планет.

Игра «Снежный ком»

Возраст: от 5 лет.

Количество: от 5 до 15 человек.

Задачи: развивать память, межличностные взаимоотношения, быстро познакомиться ребят в группе, снять психологические барьеры в общении. Задача участников – стараться запомнить как можно больше ребят по имени, фиксация на том, что собеседника важно и нужно называть по имени.

Материалы: мяч или мягкая игрушка.

Ход игры: ребята встают в круг и передают мяч или игрушку по часовой стрелке, называя имена. Первый называет свое имя, второй называет предыдущее имя и свое, третий называет два предыдущих имени и свое, и т. д. Если дети уже умеют читать, а ребят в круге много, можно использовать бейджи с именами, чтобы облегчить запоминание. Если ребенок сбился в перечислении имен, он становится первым, и игра начинается заново до следующего сбоя. Выиграл тот, кто запомнил больше всех имен.

Игра «Пойми меня»

Возраст: от 6 лет.

Количество: от 2 до 20 человек.

Задачи: развивать волю, мышление, межличностные взаимоотношения, невербальную речь, снизить тревожность во взаимоотношениях со сверстниками, снять психологические барьеры в общении. Задача участников, не используя вербальную речь, объяснить собственный вариант названия изображения на экране.

Материалы: проектор или смарт-доска.

Вариант 1. После проведения игры «Фотограф» можно предложить ребятам без слов объяснить другим, какое название фотограф придумал для своей работы. Для этого ведущий транслирует на большом экране сделанные фото. Фотограф пытается донести до группы свое название, а группа его отгадывает. Название должно включать не более двух слов.

Вариант 2. Играющим транслируется изображение какого-либо объекта культурного наследия. В случайном порядке выбранный первый ведущий придумывает ему оригинальное название, состоящее не более чем из трех слов (в течение 30 секунд). После этого участники отгадывают то, что задумал ведущий, который общается с ними без помощи слов.

Вариант 3. Участникам предлагается ситуация: в жаркий день вы уезжаете на отдых в комфортабельном вагоне поезда с кондиционером. Ваш друг на перроне что-то говорит на прощание, но вы его не слышите, так как нельзя открыть окно.

Затем ребятам предлагается разыграть ситуацию с учетом того, что фраза не должна содержать более двух слов. Как вариант, можно предложить, чтобы провожали на перроне два друга, если участников игры много.

Игра «Обнимашки»

Возраст: от 5 лет.

Количество: от 10 до 30 человек.

Задачи: снять тревожность, нормализовать межличностные взаимоотношения, снять психологические барьеры в общении, наладить тактильные взаимоотношения в группе.

Материалы: музыкальное сопровождение.

Вариант 1. Ребята произвольно распределяются на две равные команды, каждая встает в круг, образуя внешний и внутренний круг. Ребята во внешнем кругу встанут лицом к детям из внутреннего круга, а последние встанут лицом к первым. Таким образом, получаются пары, стоящие лицом друг к другу. Каждый участник говорит своей паре: «Здравствуй, друг» (пожимают руку друг другу), «Как дела?» (кладут руку на плечо другу), «Хорошо» (правые руки участников соединяются в замок), «Я скучал» (разводят руки в стороны), «Обнимашки» (обнимают друг друга). Затем внешний круг сдвигается на одного участника по часовой стрелке, а внутренний – против часовой стрелки, чтобы сменить партнера. Беседа повторяется. Игра повторяется, пока первоначальные пары не встретятся снова.

Вариант 2. Сигналом для начала и окончания движений кругов становится музыка. То есть пары образуются случайно. Таким образом, игра становится более динамичной и увлекательной. Если кто-то из ребят хочет покинуть круг, нужно позволить ему это сделать, так как тактильные потребности у всех разные.

Игра «Давайте знакомиться!»

Возраст: от 5 лет.

Количество: от 4 до 30 человек.

Задачи: быстро познакомить ребят в группе или классе, снизить тревожность, развивать речевые навыки, формировать навык уважительно слушать сверстников, снять барьеры первого общения, развивать навыки работы по правилам. Игра поможет каждому ребенку дать о себе информацию в новом коллективе (имя, возраст, увлечения), найти товарища по интересам.

Материалы: мягкая игрушка среднего размера.

Ход игры: сообщите ребятам, что хотите со всеми познакомиться и пригласите девочек встать в цепочки лицом к группе. Задача детей – передавать игрушку по цепочке, говорить может только тот, у кого в руках игрушка, остальные слушают. Каждый участник рассказывает о себе, заканчивая фразы: «Меня зовут...», «Мне ... лет», «Больше всего я люблю...».

Завершив фразы, участник передает игрушку следующему. Затем девочки возвращаются на места, а в цепочку встанут мальчики, и игра продолжается. Педагог в конце игры может подвести итог, выделив ребят со схожими интересами.

Игра «Волшебный стул»

Возраст: от 5 лет.

Количество: от 5 до 20 человек.

Задачи: создать наиболее комфортную атмосферу в детском коллективе, фиксировать внимание на положительных чертах личности, развивать эмпатию, более внимательное отношение ребят к сверстникам, помочь каждому ребенку почувствовать свою значимость в коллективе, поднять самооценку.

Вариант 1. Обычно эту игру проводим с детьми в тот день, когда есть именинник. Взрослый сообщает ребятам, что у Миши или Саши день рождения (или именины). Предлагает имениннику встать на стул, а остальным ребятам по очереди говорить стоящему на горячем стуле добрые слова, начиная со слов: «Миша, ты самый...» Младшим детям еще трудно подобрать слова, поэтому не все принимают участие, но присутствуют и слышат то, что говорят другие ребята. Таким образом, навык замечать и говорить что-то хорошее сверстникам формируется у всех ребят. С каждым разом желающих сказать добрые слова, похвалить, становится больше. Взрослый обнимает или придерживает стоящего на стуле именинника, разделяя с ним радость и тактично исправляя некорректные или непонятные высказывания одноклассников (Ты хотел сказать...). Напоминает, что похвала должна соответствовать истине. Нельзя сказать про грустного человека, что он самый веселый, а про невысокого, что он самый высокий. Не стоит называть отрицательные черты характера или внешности, ведь мы договорились порадовать именинника, а не огорчить его. Заканчиваем игру поздравлением, вручением подарка и угощением для всех.

Вариант 2. Если дети в группе дружные, отзывчивые, то можно изменить правила игры. Волшебный стул тогда будет стоять всегда на отведенном месте, а тот, кому грустно или тревожно, кому нужна здесь и сейчас поддержка, может сесть на него, привлекая тем самым внимание окружающих. Окружающие начинают говорить ребенку фразу «Ты самый...», обращаясь по имени, чтобы вернуть душевное равновесие и уверенность. Взрослый должен контролировать процесс.

Игра «Не зевай, выполняй!»

Возраст: от 5 лет.

Количество: от 4 до 20 человек.

Задачи: развивать внимание, волю, реакцию, снизить тревожность, развивать навыки парной и групповой работы.

Вариант 1. Педагог или психолог предлагает участникам игры быстро поменяться местами по сигналу (например, хлопок). Меняются ребята, которых он укажет взглядом или кивком (если не видят указание взглядом). При этом они должны это сделать так, чтобы никого не задеть.

Вариант 2. Предложите детям выбрать ведущего. Ведущий игры (ребенок) выбирает взглядом двух человек из группы. По первому хлопку они взглядами или кивками договариваются, кто с кем будет меняться. По второму хлопку меняются.

Техника «Кого я больше всех люблю»

Возраст: от 7 лет.

Количество: от 5 до 20 человек.

Задачи: оздоровить, наладить отношения как в самом коллективе, так и между ребятами и взрослыми, кураторами и наставниками коллектива.

Материалы: коробка с зеркалом внутри.

Ход техники: проводится во время занятия лепки/рисования, когда все ребята заняты несложной творческой работой. Взрослый задает ребятам вопрос: «Ребята, а вы хотели бы узнать, кого из вас я больше всех люблю?» Получив утвердительный ответ, воспитатель сообщает правила. Подходит к ведущему только тот, кого позвали. По очереди подойдут все. Нельзя никого называть и ничего рассказывать другим, пока ведущий не разрешит. И расспрашивать тоже нельзя. Остальные ребята продолжают работу. Хитрость состоит в том, что в коробке у взрослого спрятано зеркало, и ребенок, заглядывая туда, видит свое отражение. Так он понимает, что он – самый любимый.