ИГРАЕМ, ДРУЖИМ, РАСТЁМ

Библиотека воспитателя детского сада
из опыта работы

СООТВЕТСТВУЕТ ФГОС

Сборник авторских математических игр
«Дружная компания»

Материал представлен в рамках работы ШСП по направлению Педагогических мастерских «Социо-игровая технология» - 2022 год

Социо-игровая технология:
в движении – играем,
в вариативности – развиваемся, обучаемся,
в малых группах – общаемся, взаимодействуем

Тема: Развитие математических представлений детей старшего дошкольного возраста посредством игр социо-игровой направленности

Авторы составители:
Мишкорудная Ольга Викторовна, воспитатель МБДОУ «ДСОВ № 31»
Лазуткина Ольга Андреевна, воспитатель МБДОУ «ДСОВ № 31»
Гладина Евгения Геннадьевна, воспитатель МБДОУ «ДСКВ № 49»
Михеева Екатерина Александровна, старший воспитатель МБДОУ «ДСОВ № 31»
Потаскаева Татьяна Владимировна, заведующий МБДОУ «ДСОВ № 31»

Братск, 2022 год

Содержание сборника:

1. АННОТАЦИЯ	**3-4**
2. Практическая значимость игр для педагогического сообщества **2.1. Цепочка действий при организации и проведении игр**	**4-5**
3. Цель и задачи	**5-6**
4. Методические рекомендации для проведения игр социо-игровой направленности	**6-8**
5. Картотека игр составлена по классификации авторов данной технологии:	**8-40**
5.1.Игры для рабочего настроя: «Оформи торт» «Посчитай» «Правильно пойдешь - клад найдешь» «Волшебная палочка»	**8-13**
5.2 Игры социо-игрового приобщения к делу: «Собери цифру» «Квест» «Узнай на ощупь» «Конструирование из палочек» «12 месяцев» «Кто быстрее подберет коробки» «Времена года» «Танграм» «Расположи фигуры правильно» «Назови и сосчитай»	**13-30**
5. 3. Игры разминки: «Кубик заданий» «Веселая зарядка»	**30-31**
5.4. Игры для творческого самоутверждения: «Цветные башенки» «Цветные карандаши» «Дорисуй предмет» «Художники»	**31-35**
5.5. Игры вольные: «Математический круг» «Бродилка» «Семь шагов» «Карусель»	**36-40**
6. Ссылка на видеоинструкцию «Организация и проведение игр социо-игровой направленности» https://youtu.be/UWVYKPDOAy8	

7. Приложение № 1	**40-42**
Литература	**42-43**

Аннотация

Социо-игровая технология – это развитие ребенка в игровом общении со сверстниками, целью ее является формирование коммуникативных навыков общения, которое, как считал Л.С.Выготский, является основной движущей силой развития. Данная технология построена на принципах: деятельностного и личностно-ориентированного подхода к организации игровой деятельности.

Данная картотека представляет собой коллекцию игр социо-игровой направленности по развитию математических представлений детей старшего дошкольного возраста. В данной картотеки вы найдёте игры по всем разделам, которые представлены в любой программе ООП ДО по формированию элементарных математических представлений («Количество и счет», «Величина», «Ориентировка в пространстве», «Геометрические фигуры», «Ориентировка во времени»).

Актуальность

1. Формирование математических представлений является одним из средств интеллектуального развития ребенка, его познавательных и творческих способностей. При этом главная задача воспитателя заключается в том, чтобы познакомить дошкольников с новым материалом, который не только научит их считать, но и предоставит возможность творить, мыслить, затронет интеллектуальную и эмоциональную сферы.

Математика – это огромный фактор интеллектуального развития ребенка и формирования его познавательных и творческих возможностей. Как говорил М. В. Ломоносов, «математика приводит в порядок ум».

Умение абстрактно мыслить, анализировать, делать умозаключения формируется на протяжении всего детства. Уже в детском саду много внимания уделяется знакомству с цифрами и числами, развитию устных навыков счета, решению простейших математических задач по вопросам математического развития детей дошкольного возраста отражают и проблему готовности ребенка к школе.

2. Актуальной проблемой детского сада остается формирование познавательной активности ребенка. Достичь полноценного развития можно только при тесном контакте ребенка с окружающим его миром. Умение применять всё эти знания в жизни в социуме. Поэтому использование в работе с дошкольниками по формированию элементарных математических представлений развивающих игр с использованием приемов социо-игровой технологии является важным звеном для обучения и социализации ребенка, совершенствования коммуникативных навыков и умения работать в группах, мини-компаниях.

В данный продукт входит 24 авторских игр, разделённые на пять блоков: игры для рабочего настроя, игры для приобщения к делу, игры разминки, игры для творческого самоутверждения, игры вольные.

Игры выстроены по разделам, в основу которых легла классификации игр социо – игровой направленности, предложенная авторами, носителями данной технологии Е.Е. Шулешко, А.П. Ершовой и В. М. Букатовым.

Практическая значимость

В сборнике собраны авторские развивающие игры для детей старшего дошкольного возраста по формированию элементарных математических представлений с использованием приемов социо-игровой технологии.

Практическая значимость состоит в том, что данные материалы могут быть использованы в деятельности педагогов дошкольных учреждений, и студентов педагогических колледжей, так как каждая игра представляет собой цепочку последовательных действий. Можно прочитать и провести, а можно по этой структуре разработать и написать новую игру.

2.1. Цепочка действий при организации и проведения игр:

№	Содержание	Примечание
1	**Название игры**	
2	**Возраст**	
4	**Цель**	(что формируем + через что+ в какой деятельности)
5	**Описание игры**	(кратко, в чём суть игры; могут быть варианты игр)

6	**Объединение в компании**	(описание способа объединения) Можно придумать названия компаний - если это необходимо…
7	**Ориентировка в пространстве группы**	(нахождение места в пространстве группы каждой из компаний – где им будет удобно играть или где они могут сохранить игровой секрет)
8	**Выбор посыльного**	(описание способа выбора посыльного-лидера). В роли посыльного, могут быть капитаны, персонажи сказок , мультфильмов, сыщики, актёры и т.д.
9	**Получение посыльным задания**	(описание способа получения задания от педагога и его объяснения для своей компании)
10	**Самостоятельная работа в компании**	(какие вопросы вы как педагог в данном разделе напишите? Направляющие, уточняющие….
11	**Представление результатов детской деятельности**	Описания способа презентации заданий и способа проверки игровых дел-заданий
12	**Приложение к заданиям, если они есть**	Фото карточек, схем, таблиц, эмблем, презентаций….
13	**Ссылка на видео одной игры (пример)**	

Данные игры будут служить основой для:

- разработки новых игр
- проектирования занятия в социо -игровом стиле

3. Целью данных игр: Развитие элементарных математических представлений дошкольников, посредством игр социо-игровой направленности, в познавательной деятельности.

Задачи:

- Совершенствовать знания детей по формированию элементарных математических представлений через математические игры социо-игровой направленности.

-Закреплять основные математические разделы: «Количество и счет», «Величина», «Ориентировка в пространстве», «Геометрические фигуры», «Ориентировка во времени».

- Формировать коммуникативные умения детей, через работу в микрогруппах: выслушивать идеи своих товарищей, приходить к единому мнению, представлять результат своей игровой деятельносити.

- Вызывать интерес к мыслительной деятельности при решении определенных математических упражнений.

- Развивать у детей умения: высказывать свои мысли, вступать в диалог со сверстниками для развития диалогового общения в компаниях, самостоятельно представлять продукты своей игровой деятельности, распределять роли при выполнении игрового задания, разрешать конфликты.

- Воспитывать умение контролировать своё поведение в компании, прислушиваться к мнению других, согласовывая свои действия при совместной работе.

4. Методические рекомендации для проведения игр социо-игровой направленности:

1. Каждая игра включает в себя несколько микрогрупп – компаний (Компания меняет характер поведения ребёнка, учит признавать мнение ближайшего окружения и поддерживать его, не нарушая, а согласовывая свои устремления с действиями товарищей), где дети выполняют игровые задания-дела.
2. Игровая деятельность детей происходит одновременно в нескольких компаниях.
3. Игра может происходить и в одной компании, где численность детей может быть от 1 до 6 и более.
4. Численность одной компании от 2 до 6 человек – при такой численности нейтрализуется давление лидеров на детей не очень активных.
5. Игра происходит в движении – двигательная активность раскрепощает поведение и общение детей (они объединяются в компании, находят место своей деятельности, самостоятельно готовят себе оборудование, выбирают задание и т.д.)
6. Есть технология построения игры (последовательность её организации):

- объединение в компании
- нахождение места компании в пространстве группы, улицы
- придумывание названия своей компании (если это необходимо в данной ситуации)
- Выбор посыльного (тот кто передаёт информацию о игровом задании для всей компании)
- Посыльный получает задание (от воспитателя или находит в пространстве группы)
- Самостоятельная работа в компании (одновременно в каждой). Задача воспитателя – следить, чтобы не было детей изгоев. Все ли включились в игровую задачу. Если этого не произошло, рекомендуем поменять компании.

- Представление и обсуждение результатов детской деятельности (презентация игрового задания: рассказ, общение между компаниями, кто как поступил, почему, что было интересно, сложно).

7. Чтобы дети играли с интересом, сам воспитатель, организующий игровую деятельность, должен быть увлечён.

8. Воспитатель должен быть готовым к собственным промахам.

9. Воспитатель не говорит, что мы сейчас будем играть, он создаёт ситуацию так, что бы дети сами захотели в неё поиграть, добровольно - как бы само собой разумеющегося.

10. Правила для детей: в социо-игровой технологии правила сначала вводит воспитатель, потом подключаются дети…

- говорим по очереди, ответы не повторяем, не перебиваем, когда говорит другой;

- следим за временным отрезком (это могут быть песочные часы, сигналы воспитателя)

- сообщаем звуком или сигналом о том, что компания готова к презентации; что кто-то в компании не согласен с ответом, или согласен с правильным (аплодисменты, жесты, движения). Вариативность и творчество всегда присутствует. Данные сигналы можно придумать вместе с детьми.

- своё несогласие надо обосновать, когда попросят.

- во время работы в компаниях: соблюдаем тишину, секрет, можно общаться жестами, если необходимо обговорить – находим место, где вас не услышит другая компания.

- находи удобное место для игр – заданий в пространстве группы для своей компании.

- выбирай ведущего, капитана, лидера (посыльного) – по согласованию с компанией или воспитатель предлагает интересный способ, который позволит детям окунуться в поисковую деятельность (такой способ является ненавязчивым).

11. Правила для воспитателя:

- Не подгоняйте детей, дайте время для обдумывания;

- Не разжёвывайте смысл игры-задания: так как в социо-игровых заданиях доля самостоятельности исполнителя раз от раза должна расти. Тогда дети могут почувствовать: «не понял» - это, наверное, просто поосторожничал, «поленился», или попробовать сделать самому. И если они увидят, что кто-то из детей пробует, и поймут, что в этом нет ничего страшного, то число сославшихся на «не понял» будет уменьшаться.

- Обращайте внимание на все интересные неожиданности: если даже задание неверно выполнено из-за того, что ребёнок его неверно понял, необходимо обратить своё внимание на всё неожиданное и интересное в выполнении неверно понятого задания. Иногда оно оказывается наиболее интересным и полезным. Главное, важно в работе включить активность, даже не точно направленную.

- Прислушивайтесь к детям

- Приучайте следить за временем самостоятельно (часы, песочные часы, звуковые сигналы, которые предупреждают детей, что время истекло);

- Не навязывайте своё мнение;

- Попробуйте увидеть в детских отказах ценные подсказки для поиска новых приёмов и способов организации игр - заданий.

- Умейте радоваться шуму: чаще всего шум происходит от стихийно возникших компаний, объединений, деловых «репетиций», обсуждений, решений выхода их предложенных ситуаций (это работа в компаниях). Если воспитатель считает шум «вредным», то ему необходимо сменить игровое - задание.

- Игры - задания могут подразделять на уровни сложности, и преподноситься компаниям на выбор («очень легкие» - выполняются без подготовки, «трудные» - где надо подумать и найти решение).

- Старайтесь подбирать игры - задания, которые постоянно изменяются от «не получается» к «получается» - тогда игровой процесс обучения для дошкольников становиться радостным и интересным. Это помогает ребёнку самостоятельно искать информацию.

- Следите, чтобы компании были пространственно размещены далеко друг от друга (можно задавать вопросы: Вам удобно? А вы сможете сохранить секрет? и т.д.)

- Придумывайте как можно больше и интересней способов объединения детей в компании, способов получения игры-задания, способы выбора посыльного, и представления результатов игр-заданий. Все эти способы должны быть не «указывающие», а поисковые – тогда детям будет интересно. Они научаются быть внимательными к окружающим их сверстникам, родным, родственникам и просто незнакомым людям.

3.1. ИГРЫ ДЛЯ РАБОЧЕГО НАСТРОЯ:

«Оформи торт»

(старший дошкольный возраст)

Цель: Расширять представление детей о количественном и порядковом счёте посредством игр социо-игровой направленности (путём подбирания ингредиентов для торта) в игровой деятельности.

Описание игры: Задача детей украсить торт. Перед детьми лежит макет торта, но он не украшен. Участники игры выбирают посыльного - водящего. После того, как водящий выбран, все встают в полу круг, водящий напротив. Каждый участник выбирает карточку с изображением ингредиентов для торта, которой будут украшать торт.

Объединение в компанию: сбор детей в 1 компанию, через игру **«Хвост»**

Слова воспитателя и детей	***Действия воспитателя и детей***
Я иду, иду, иду	Воспитатель ходит по группе и произносит

	слова
Всех вас вместе соберу Хочешь быть моим хвостом	Прикасается рукой до 1-2-х детей и задаёт вопрос
Да, конечно же хочу.	Ребёнок отвечает на вопрос и встаёт за воспитателем
Так воспитатель собирает всех детей. И потом говорит:	
Всех вас вместе собрала Поиграем – детвора? В полукруг вставай скорей Вместе будет веселей	Дети встают в полукруг

Выбор водящего: по считалке
Объяснение игры водящему: Водящий берёт картинки, лежащие на столе и идёт к полукругу. Встаёт на против детей. Предлагает детям взять по одной картинке лежащих на столе. Водящий показывает одну картинку, которая есть у одного из игроков. Параллельно показывает цифру. Ребенок, у которого токая же картинка берет то количество ингредиентов, которое показывает водящий, и этим количеством украшает торт.
2 вариант: Водящий показывает картинку, а вместо цифры, хлопает определенное количество раз. Игрок должен посчитать хлопки, и украсить торт этим количеством.
Аналог этой игры: «Постряпай пиццу»
Фото игры (дети в деятельности)

«Посчитай»
(старший дошкольный возраст)

Цель. Развивать умение решать математические примеры, через работу детей в мини-компаниях .
Описание игры: Участники игры выбирают водящего. Рассаживаются полукругом и начинают игру. Дети решают элементарные математические примеры.
Объединение в компанию и выбор посыльного-водящего: сбор детей в 1 компанию, через игру **«Созывалка- палка»**

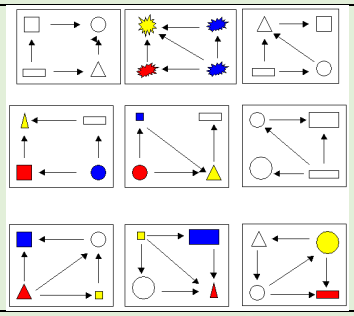
Начинаю я игру и ребят к себе зову
Подбегайте, не зевайте
Палочку рукой коснитесь
И в игре ты очутитесь
Кто последний прикоснётся
Тому водить сейчас придётся.
В полукруг мы встанем дружно
Ну а (имя ребёнка) не зевай – игру скорее начинай.

Объяснение игры водящему: Водящий берет две любые карточки с цифрами. Показывает одну из карточек и говорит прибавить и показывает еще одну цифру. Кто быстрей даст правильный ответ продолжает игру. Игра продолжается до тех пор, пока все участники круга не поиграют.

Фото игры (дети в деятельности)

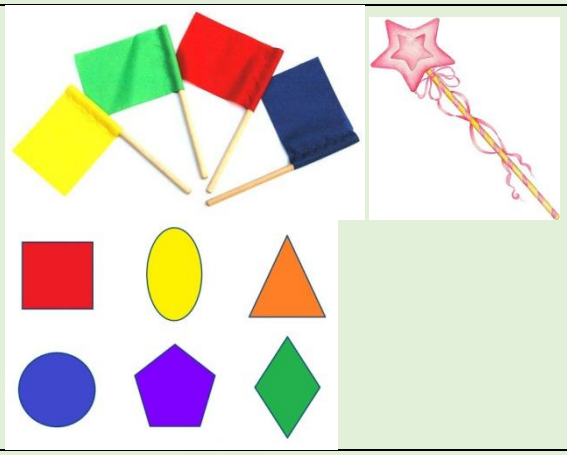
«Правильно пойдешь - клад найдешь»

№	Содержание	Примечание
1	Название игры	«Правильно пойдешь - клад найдешь»
2	Возраст	Старший дошкольный возраст
3	Цель	Учить двигаться в заданном направлении, ориентироваться в пространстве через работу детей в компаниях в игровой деятельности
4	Описание игры	В игре могут участвовать 10-12 детей. Воспитатель говорит детям: «Волшебник спрятал клад и предлагает вам его найти. Выиграет та компания, которая найдет клад первой.
5	Сбор в игру	Воспитатель входит в группу со словами: *«Дети, дети, все сюда. Здесь веселая игра.1,2,3,4,5 собираемся играть. Клад искать»* - сбор в круг
6	Объединение в компании	Объединяются в компании по гендерному признаку «мальчики» и «девочки».
7	Ориентировка в пространстве группы	Дети находят удобное для них место.
8	Выбор посыльного	У девочек посыльным будет тот, у кого длиннее

		всех волосы. У мальчиков посыльным будет тот, у кого длиннее всех указательный палец.
9	Получение посыльным задания	Педагог объясняет посыльным задание. Дает каждой компании карту-схему. По ней они должны найти клад и рассказать, как шли по маршруту (налево, прямо, направо).
10	Объяснение посыльным задания-дела своей компании и самостоятельное его выполнение	Посыльный доносит задание до компании, объясняет. В компании дети рассматривают карту, советуются, выясняют направления. Воспитатель смотрит, правильно ли посыльный донес задание, наблюдает. Задает вопросы: « Какая правая рука у Данила?» «Какое бы направление предпочел Артем?» А отправитесь в путь когда услышите – звуковой сигнал.
11	Представление результатов детской деятельности	Представлять будет первой та компания, которая первой нашла клад
12	Приложение к заданиям	
	Фото игры (дети в деятельности)	

«Волшебная палочка»

№	Содержание	Примечание
1	Название игры	«Волшебная палочка»
2	Возраст	Старший дошкольный возраст
3	Цель	Развивать способность узнавать геометрические фигуры в предметах, через применение игр социо-игровой направленности в игровой деятельности
4	Описание игры	В игре участвуют все 12-15 детей. Воспитатель достает «волшебную палочку», которая будет ходить по кругу от одной компании к другой. Каждая компания должна назвать как можно больше предметов, похожих на ту геометрическую фигуру, которую получит. Выигрывает та компания, которая назовет больше предметов.
5	Сбор в игру	Дети играют в группе. Воспитатель раздает детям разноцветные флажки и приглашает в игру. Сбор в круг.
6	Объединение в компании	Объединяются в компании по цвету флажка.
7	Ориентировка в пространстве группы	Занимают удобное место в группе.
8	Выбор посыльного	Посыльными будут дети, которые живут на улице Мира.
9	Получение посыльным задания	Каждый посыльный выбирает конверт, в котором лежит картинка с геометрической фигурой. Педагог объясняет посыльным задание. Каждой компании нужно назвать как можно больше предметов, которые похожи на данную геометрическую фигуру. Как будете готовы, подайте знак.
10	Объяснение посыльным задания-дела своей компании и самостоятельное его выполнение	Посыльный доносит задание до компании, объясняет. В компании дети рассматривают картинку, советуются. Воспитатель смотрит, правильно ли посыльный донес задание, наблюдает. Задает вопросы: «Какой еще предмет похож на эту фигуру?»
11	Представление результатов детской деятельности	Первой получает «волшебную палочку», та компания, которая первой подала знак о готовности. Затем «волшебная палочка» переходит к компании, которая стоит справа от первой и т.д.

12	Приложение к заданиям	
	Фото игры (дети в деятельности)	

3.2. ИГРЫ ДЛЯ СОЦИО – ИГРОВОГО ПРИОБЩЕНИЯ К ДЕЛУ:

«Собери цифру»
(старший дошкольный возраст)

Цель: Формирование знаний о цифрах, путём их построек из разных предметов.
Описание игры: Дети объединяться в компании. Каждая компания выкладывает, из каких либо предметов или игрушек определенную цифру.
Объединение в компании: Все участники стоят или сидят в кругу. Воспитатель, проходя по кругу, говорит каждому на ушко одну из частей суток. Игрокам нужно объединиться в 4 команды, по своим частям суток.
Ориентировка в пространстве группы: дети находят для себя удобное место в группе, чтобы выложить заданную цифру.
Выбор посыльного: по длине волос.

Объяснение и получение посыльным задания-дела: посыльные подходят к педагогу. Педагог объясняет задание всем вместе: На столе лежат карточки с разными цифрами. Берите любую, которая вам нравиться (карточек с цифрами лежит больше, чем посыльных-для выбора). Вам надо из любых предметов выложить ту цифру, которая указана у вас на карточке.
Самостоятельная работа детей: Дети в компаниях выполняют дело-задание. Дети ходят по группе и берут разные предметы для того чтобы выложить заданную цифру. Воспитатель напоминает - как будете готовы подайте звуковой сигнал. Воспитатель смотрит (понимает) донёс ли посыльный задание детям: по вопросам: А что вы делаете? Как вы думаете, подойдёт этот предмет? Почему ты взял именно этот предмет?
Презентация дел заданий: Участники, первыми закончившие выкладывание цифры, подают звуковой сигнал. Каждая компания представляет свою работу приглашая к себе в гости. А первая компания пригласит в гости та, у которой есть ребёнок, на одежде которого есть цифры. Ребята из другой компании должны узнать какую цифру выкладывала команда. Проверить, не допустила ли команда ошибки. Обмениваются мнениями.
Фото игры (дети в деятельности)

«Квест»
(старший дошкольный возраст)

Цель: Обобщить и закрепить счет до десяти посредством квест-игры
Описание игры: Дети объединяться в компании и выбирают посыльного. Каждой кампании даётся задание, которое они должны пройти.
Перед началом игры, педагог располагает в групповой комнате цветные круги (для первой и второй команды), от этих кругов начинается поиск клада.
Объединение в компании:
Выбор посыльного: по игре камень, ножницы, бумага. Кто победит тот и посыльный.
Получение задания посыльным: Посыльные подходят к педагогу. Педагог объясняет задание всем вместе: На столе лежат конверты в конвертах карты для поиска клада, на карте нарисованы цветные круги и стрелки для того чтоб узнать в каком направлении им двигаться. Для того чтобы узнать сколько им надо сделать шагов нужно выполнить задание. Выполнение задания заключается в том, что на карточке изображены кружочки разного цвета и стрелочки. Задача команд правильно найти «ладошки» с поднятыми пальчиками таково же цвета, как и кружок. Посчитав пальчики на ладошках они берут стрелочку где написана циферка и эту стрелочку направляют к последующему кружочку другого цвета и опять находят, «ладошки» с поднятыми пальчиками только уже этого цветового круга и также берут стрелочку с циферкой и т.д. Дойдя до обозначения последнего круга в схеме, дети могут начинать поиск по заданному кружочку в группе. Выполнив правильно задания дети находят свой клад (математическая игра для свободной деятельности)
Ориентировка в пространстве группы: выбрать удобное место для своей компании, так чтобы вы смогли сохранить секрет игры, а другие компании его не узнали.
Самостоятельная работа детей: Дети в компаниях выполняют дело-задание. Совместно находят ладошки и стрелочник с нужной цифрой.
Презентация дел заданий: Участники, компаний объясняют, как они нашли свой клад. Первым представлять будет та компания, которая первой нашла свой клад.
Фото игры (дети в деятельности)

«Узнай на ощупь»

№	Содержание	Примечание
1	Название игры	«Узнай на ощупь»
2	Возраст	Старший дошкольный возраст
3	Цель	Способствовать закреплению названия геометрических фигур на ощупь, через применения игр социо-игровой направленности в познавательно-игровой деятельности
4	Описание игры	В игре могут участвовать все дети. Воспитатель сообщает детям, что сегодня мы будем определять геометрические фигуры на ощупь. Нам нужно будет угадать эти геометрические фигуры, описать их и назвать предметы, которые похожи на них.
5	Сбор в игру	Сбор в круг. Игра «Змея». Воспитатель ходит по кругу со словами: «Я змея, змея, змея. Я ползу, ползу, ползу. Хочешь быть моим хвостом?» Если ребенок согласен, он проползает у ведущего между ног и становится сзади.
6	Объединение в компании	Стоя в кругу, нужно рассчитаться на 1,2,3,4. Первые объединяются в одну компанию, вторые в другую и т.д.
7	Ориентировка в пространстве группы	Воспитатель просит каждую компанию найти удобное место в группе.
8	Выбор посыльного	От каждой компании выбирают посыльного сами дети по считалке.
9	Получение посыльным задания	Посыльный подходит к воспитателю, на ощупь определяет геометрическую фигуру, называет ее. Получает от воспитателя задание. Каждая компания должна описать данную геометрическую фигуру и назвать предметы, похожие на нее. После того, как будете готовы,

		подайте знак.
10	Объяснение посыльным задания-дела своей компании и самостоятельное его выполнение	Посыльный доносит детям задание. Дети советуются, выполняют задание. Воспитатель смотрит, правильно ли посыльный донес задание, наблюдает, задает вопросы: « На что похож круг?», «Чем занят Сережа?»
11	Представление результатов детской деятельности	Первой представит свое задание компания, которая быстрее всех подала знак о готовности, второй-компания, где одни мальчики; третьей, где есть девочка, в синей кофточке. Каждая компания демонстрирует свое задание. Остальные дети проверяют.
12	Приложение к заданиям	

«Конструирование из палочек»

№	Содержание	Примечание
1	Название игры	«Конструирование из палочек»
2	Возраст	Подготовительная группа
3	Цель	Закрепление знаний детей о геометрических фигурах, через работу детей в компаниях в познавательно-игровой деятельности
4	Описание игры	В игре могут участвовать все дети. Воспитатель сообщает, что сегодня мы с вами ребята превратимся в инженеров- конструкторов. Будем из палочек выкладывать изображения. Нужно отобрать палочки разной длины. Можно выложить любую фигуру, но в ней должны присутствовать элементы геометрических фигур. Детям раздают карточки, на которых изображены геометрические фигуры. Нужно из этих фигур составить изображение и назвать.
5	Сбор в игру	Звенит колокольчик. Воспитатель произносит слова: *«Колокольчик звенит. Детям всем играть велит. Подходи детвора, будет новая игра*». Дети подходят к воспитателю. Педагог предлагает детям бейджики. Дети выбирают и прикалывают себе бейджики.

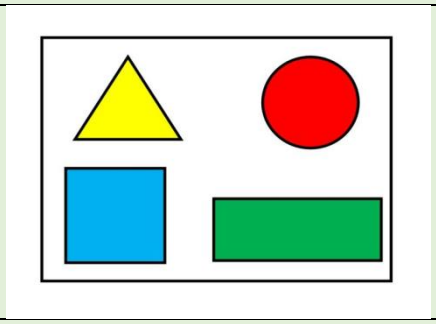
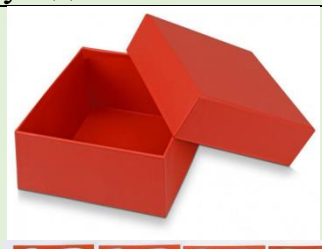
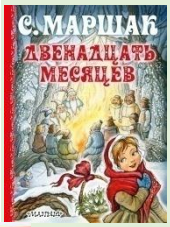
6	Объединение в компании	Нужно объединиться в компании по цвету на бейджике.
7	Ориентировка в пространстве группы	Воспитатель просит каждую компанию найти удобное место в группе.
8	Выбор посыльного	От каждой компании дети сами выбирают посыльного, разными способами (игра «камень, ножницы, бумага»; считалка и т.д.)
9	Получение посыльным задания	Педагог объясняет каждому посыльному задание. Предлагает взять посыльным карточки на выбор. На карточках изображены разные геометрические фигуры. Например, одной компании нужно выложить фигуру только из трех треугольников, 4х кругов, 4х овалов. Назвать, что или кто у них получился и какие геометрические фигуры присутствовали в изображении. После того, как будете готовы, подайте знак.
10	Объяснение посыльным задания-дела своей компании и самостоятельное его выполнение	Посыльный доносит детям задание. Дети советуются, выполняют задание. Воспитатель смотрит, правильно ли посыльный донес задание, наблюдает, задает вопросы: «Как еще можно соединить фигуры между собой? Какими способами?»
11	Представление результатов детской деятельности	Первой представят свою компанию- ребята с зелеными бейджиками; второй с желтыми; третьей с красными. Остальные проверяют, правильно ли выполнено задание.
12	Приложение к заданиям	

Фото игры (дети в компаниях)

«12 месяцев»

№	Содержание	Примечание
1	Название игры	«12 месяцев» №3
2	Возраст	Подготовительная группа
3	Цель	Закреплять понятия о месяцах, посредством речевой активности и работу детей в компаниях в игровой деятельности
4	Описание игры	В игре могут участвовать 12 человек. Воспитатель вспоминает с детьми сказку «12 месяцев». Выясняет, почему она так называется. Говорит о том, что каждый из вас станет каким либо месяцем. Нужно будет рассказать каждому о своем месяце. Другие компании будут отгадывать название месяца и время года.
5	Сбор в игру	Воспитатель заносит в группу «волшебную коробочку». Предлагает встать в круг. Коробку ставит в центр круга. Детям нужно угадать, что в коробочке. В коробочке оказывается книга «12 месяцев» и карточки каждому ребенку с названием месяца.
6	Объединение в компании	Каждый участник вытягивает карточку. Объединяются в компании по принципу зимние, весенние, летние и осенние месяцы.
7	Ориентировка в пространстве группы	Воспитатель просит каждую компанию найти удобное место в группе.
8	Выбор посыльного	Посыльным будет тот, у которого название месяца в каждом времени года первое. Например, зимой это январь.
9	Получение	Педагог объясняет каждому посыльному задание.

	посыльным задания	Каждый месяц должен рассказать о себе, а компания должна ему в этом помочь. Возможно, придумать загадку о своем месяце, пословицу, вспомнить сказку, какой по счету и т.д.После того, как будете готовы, подайте знак.
10	Объяснение посыльным задания-дела своей компании и самостоятельное его выполнение	Посыльный доносит задание детям, объясняет. В компании дети придумывают каждому месяцу рассказ о себе. Воспитатель смотрит, правильно ли посыльный донес задание, наблюдает, задает вопросы: «Какую сказку можно вспомнить?» «Чем занимаются люди в этот месяц?»
11	Представление результатов детской деятельности	Первой будет представлять та компания, в которой все мальчики; второй – в которой есть два брата близнеца; третьей - которая ближе расположилась к окну. Каждая компания представляет свое задание, другие компании угадывают.
12	Приложение к заданиям	 

«Кто быстрее подберет коробки»

№	Содержание	Примечание
1	Название игры	«Кто быстрее подберет коробки»
2	Возраст	Старший дошкольный возраст
3	Цель	Учить сопоставлять предметы по длине, ширине, высоте через применения игр социо-игровой направленности в игровой деятельности
4	Описание игры	В игре могут участвовать 10-12 детей. Воспитатель обращает внимание на множество

		коробок, расставленных в группе. Выясняет у детей, чем отличаются коробки друг от друга. Объясняет, что коробки расставлены вперемешку. Нужно будет, расставит правильно коробки по размеру.
5	Сбор в игру	Сбор в круг. Игра «Волшебная палочка». Воспитатель прикасается волшебной палочкой к ребенку и задает вопрос. Например, «яблоко было зеленым, а стало…» Ребенок отвечает на вопрос и встает в круг.
6	Объединение в компании	Воспитатель предлагает объединиться в компании. 3 мальчика в шортах , 3 девочки в платьях, 2 мальчика в брюках и 2 девочки с косичками.
7	Ориентировка в пространстве группы	Воспитатель просит занять удобное место каждой компании.
8	Выбор посыльного	От каждой компании выбирают посыльного. Посыльным будет тот, кто ниже всех ростом в компании.
9	Получение посыльным задания	Посыльные получают задания. Первая компания: нужно расставить коробки от самой высокой до самой низкой. Второй компании: поставить отдельно коробки равные по длине, в другой ряд равные по ширине. Третьей компании: поставить узкие и широкие коробки через одну. Четвертой компании: поставить сначала все широкие коробки, потом все узкие. После того, как будете готовы, подайте знак.
10	Объяснение посыльным задания-дела своей компании и самостоятельное его выполнение	Посыльные доносят задания компаниям. В компаниях дети расставляют коробки, советуются. Воспитатель следит, правильно ли посыльный донес задание, наблюдает. Задает вопросы: « На какое место поставила коробку Ира?», «Чем занимаются ребята?».
11	Представление результатов детской деятельности	Первой представит свою команду компания, в которой 3 девочки. Второй та, которая стоит ближе к центру группы. Третьей будет представлять компания, в которой 3 мальчика. Каждая компания демонстрирует выполнение своего задания. Остальные компании проверяют.

12	Приложение к заданиям	
	Фото к игре	

«Времена года»

№	Содержание	Примечание
1	Название игры	«Времена года»
2	Возраст	Старший дошкольный возраст
3	Цель	Закреплять представление о временах года и месяцах через работу детей в компаниях в познавательно-игровой деятельности
4	Описание игры	В игре могут принимать участие 12-16 детей. Воспитатель показывает детям модель «Времена года». Квадрат разделен на 4 части. Времена года окрашены в красный, зеленый, желтый и синий. Дети должны рассказать, какое это время года, назвать месяца этого времени года и описать это время года.
5	Сбор в игру	Сбор в круг: *«Громко дудочка поет* *Ребятишек в круг зовет (*дети встают в круг). *Придумала мать дочерям имена,* *Вот Лето и Осень, Зима и Весна.* *Приходит Весна – зеленеют леса,* *И птичьи повсюду звенят голоса.* *А Лето пришло – всё под солнцем цветёт,* *И спелые ягоды просятся в рот.* *Нам щедрая Осень приносит плоды,* *Дают урожаи поля и сады.*

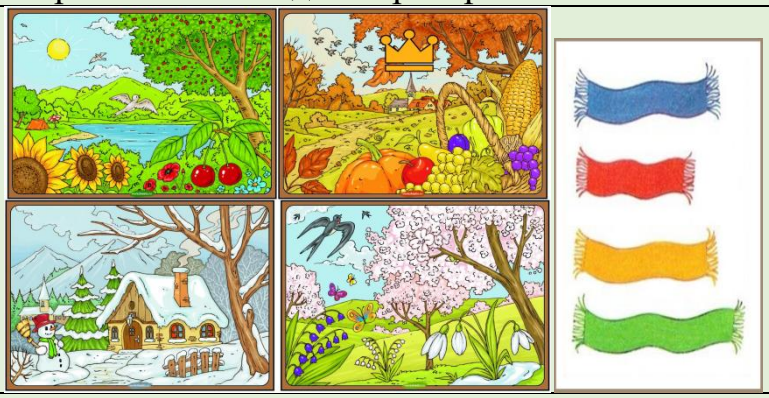
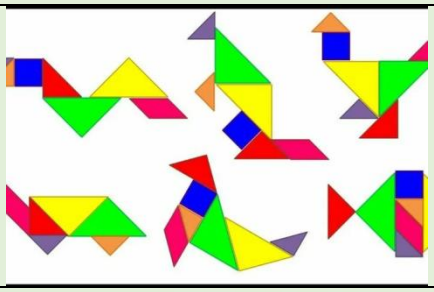
		Зима засыпает снегами поля. *Зимой отдыхает и дремлет земля»* - Ребята, как вы думаете, о чем мы сегодня с вами поговорим? Ответы детей: *«О временах года»*
6	Объединение в компании	Сначала нужно объединиться в 4 компании. Детям предлагают на выбор разноцветные пояса красного, желтого, зеленого и синего цвета. Дети повязывают себе пояса. По этим признакам и объединяются в компании.
7	Ориентировка в пространстве группы	Занимают удобное место в группе.
8	Выбор посыльного	Посыльного дети выбирают сами, с помощью кубика, у кого из детей выпадет наибольшее число, тот будет посыльным.
9	Получение посыльным задания	Педагог объясняет каждому посыльному задание. Детям с синим поясом, рассказать о времени года зима; с желтым рассказать об осени, зеленым о лете, красным о весне. Назвать месяца и описать это время года. Когда будете готовы, подайте знак.
10	Объяснение посыльным задания-дела своей компании и самостоятельное его выполнение	Посыльный доносит задание детям, объясняет. Воспитатель следит, правильно ли посыльный донес задание детям. Задает вопросы: «Что бывает в это время года на улице?», «Почему Сережа назвал именно этот месяц?»
11	Представление результатов детской деятельности	Первой представит задание компания, которая подала первой знак; второй, где больше всего косичек; третьей, та, которая сидит на синем ковре. Остальные дети проверяют.
12	Приложение к заданиям	

	Фото к игре	

«Танграм»

№	Содержание	Примечание
1	Название игры	«Танграм»
2	Возраст	Старший дошкольный возраст
3	Цель	Формировать умение составлять из геометрических фигур определенные фигуры через применения игр социо - игровой направленности в игровой деятельности.
4	Описание игры	В игре могут участвовать 10 – 12детей. Воспитатель достает из коробки 3 танграма и предлагает детям построить из деталей танграма либо животное, либо другой предмет. Остальные дети будут отгадывать кто это или что это.
5	Сбор в игру	Дети играют в группе. Заходит воспитатель с коробкой и письмом. Объявляет, что принесла что- то интересное для детей. Дети подходят, интересуются. Выясняется, что письмо от детей из Китая. Воспитатель читает письмо:«Здравствуйте, ребята! Мы хотим научить вас играть в одну очень увлекательную игру – танграм! Кто-нибудь, что – то знает о такой игре? (Нет). Танграм – это головоломка, состоящая из 7 плоских фигур,

		которые складывают определенным образом для получения другой, более сложной фигуры. Появилась эта игра в Китае более 4000 лет назад (картинка). У одного человека из рук выпала фарфоровая плитка и разбилась на 7 частей. Расстроенный, он в спешке старался ее сложить, но каждый раз получал все новые интересные изображения. Это занятие оказалось настолько увлекательным, что впоследствии квадрат, составленный из 7 геометрических фигур, назвали «Доской мудрости», а фигурки – танами. Какие это фигуры? (квадрат, четырехугольник, 2 больших треугольника, 2 маленьких треугольника и 1 средний)У игры танграм есть свои правила: Необходимо использовать все 7 фигур танграма; Фигуры не должны накладываться друг на друга. Поскорее попробуйте справиться с этой игрой!!! Желаем вам успехов!»
6	Объединение в компании	Нужно объединиться в 3 компании. В первую компанию дети, которые живут на третьем этаже. Во второй дети, которые живут на 5 этаже. В третьей компании, которые живут на 4 этаже.
7	Ориентировка в пространстве группы	Занимают удобное место в группе.
8	Выбор посыльного	Посыльного в компании дети выбирают по игре «метка». Кто вытащит самую короткую палочку.
9	Получение посыльным задания	Педагог объясняет посыльным задание, выдает примерные схемы построек. Каждая компания должна выбрать на схеме одно изображение, собрать его на танграме, но вслух не называть. Другая компания должна угадать. Кто будет готов, подайте знак.
10	Объяснение посыльным задания-дела своей компании и самостоятельное его выполнение	Посыльный доносит задание детям, объясняет. Воспитатель следит, правильно ли посыльный донес задание детям, наблюдает. Задает вопросы: «Чем занят Саша?», «Почему Лиза взяла эту фигуру?»
11	Представление результатов детской деятельности	Первой будет представлять компания, в которой 2 девочки, второй, которая расположилась ближе всех к двери. Дети представляют, остальные компании проверяют.

12	Приложение к заданиям	
	Фото к игре	

«Расположи фигуры правильно»

№	Содержание	Примечание
1	Название игры	«Расположи фигуры правильно»
2	Возраст	Старший дошкольный возраст
3	Цель	Учить детей располагать геометрические фигуры на плоскости, через применение игр социо-игровой направленности в познавательно-игровой деятельности.
4	Описание игры	В игре могут участвовать 10-12детей. Воспитатель вывешивает плакат с геометрическими фигурами и объясняет задание. Нужно внимательно рассмотреть, где расположены фигуры на плакате (какие в центре, какие по бокам). Запомнить и на

		своем листе бумаги расположить точно так же эти фигуры. Плакат воспитатель закрывает. Такое же задание будет дано каждой компании.
5	Сбор в игру	Дети играют в группе. Заходит воспитатель с шариками, на которых наклеены геометрические фигуры. Дети подходят, разбирают шарики.
6	Объединение в компании	Объединяются в компании по названию геометрических фигур на шариках.
7	Ориентировка в пространстве группы	Занимают удобное место в группе. Шарики привязывают к стульчикам.
8	Выбор посыльного	Каждая компания выбирает ведущего по жребию. У каждой компании коробочка. Дети вытягивают из нее цветные бумажки. Кому достанется розовая, тот будет посыльным.
9	Получение посыльным задания	Педагог объясняет задание: каждому посыльному вытягивает картинку, на которой расположены геометрические фигуры. Дети должны рассмотреть картинку, запомнить. Через 2 минуты воспитатель забирает картинку. Дети выполняют задание. Как будете готовы, подайте знак.
10	Объяснение посыльным задания-дела своей компании и самостоятельное его выполнение	Посыльные доносят задание до компании, объясняют. Воспитатель наблюдает, как дети запоминают расположение геометрических фигур. Задает вопросы: «Какая фигура посредине, вверху, внизу?»
11	Представление результатов детской деятельности	Первой будет представлять компания, которая сидит за столом, второй-которая расположилась ближе к речевому уголку, третьей, которая расположилась ближе к окну.
12	Приложение к заданиям	

	Фото к игре (дети в деятельности)	

«Назови и сосчитай»

№	Содержание	Примечание
1	Название игры	«Назови и сосчитай»
2	Возраст	Старший дошкольный возраст
3	Цель	Учить детей считать звуки, называя итоговое число через работу детей в компаниях в игровой деятельности.
4	Описание игры	В игре могут участвовать 10-12 детей. Воспитатель говорит о том, что дети умеют хорошо считать игрушки, а сегодня она научатся считать звуки. Воспитатель предлагает детям сосчитать, сколько раз он ударил по столу молоточком. Он показывает, как в такт ударом производить взмах кистью правой руки, стоящей на локте. Далее предлагается воспроизвести указанное количество звуков. Каждая компания постарается проделать тоже.
5	Сбор в игру	Дети входят в группу в разноцветных футболках. Одни в синих футболках. Другие в красных, третьи в желтых. На столе стоят игрушки: матрешки с одной стороны, машинки с другой стороны. Воспитатель: «На столе стоят игрушки. Посчитать их дружно нужно. Ошибаться ни к

		чему». Дети по очереди считают игрушки.
6	Объединение в компании	Объединение в компании по цвету футболок.
7	Ориентировка в пространстве группы	Выбирают удобное место в группе.
8	Выбор посыльного	Посыльным будет тот, у кого в компании самые светлые волосы.
9	Получение посыльным задания	Педагог каждому посыльному объясняет задание. Посыльные вытягивают карточку с цифрой. Каждой компании нужно ударить в молоточек столько раз, сколько написано на карточке. Вторая компания считает. И приседает либо отжимается, либо подпрыгивает, столько раз, сколько ударов молоточком будет произведено.
10	Объяснение посыльным задания-дела своей компании и самостоятельное его выполнение	Посыльный доносит задание до своей компании. Воспитатель смотрит, правильно ли посыльный донес задание, наблюдает. Задает вопросы: «Сколько раз ударила Аня?», «Чем занят Матвей?»
11	Представление результатов детской деятельности	Первой будет представлять компания в синих футболках, второй в красных, третьей в желтых футболках.
12	Приложение к заданиям	
	Фото к игре (дети в деятельности)	

3.3. ИГРЫ РАЗМИНКИ:

«Кубик заданий»

(старший дошкольный возраст)

Цель: Упражнять в счете до 10 и в выполнении основных движениях, через работу детей в компаниях в игровой деятельности.

Описание игры: Дети объединяться в пары. Детям дается два кубика один с заданием (пила, топор, сундук и т.д.), а другой цифрами (точками). Один ребенок кидает кубик с картинками, а другой с цифрами. Какая картинка выпадет, то упражнение дети должны выполнить и какая цифра такое количество выполняется.

Пример: выпадает пила, и цифра шесть дети делают задание. Имитируют движение, как будто они пилят, и это движение выполняется шесть раз. Затем все дети по очереди кидают и дружно выполняют задания.

Объединение в компании: У детей сзади на футболках прикреплены цифры. Дети находят себе пару с такой же цифрой как у них.

Выбор водящей пары: Игру начинает та пара, у которой самое большое число на футболках. Очерёдность пар выполнения игры по убыванию чисел.

Фото к игре (дети в деятельности)

«Веселая зарядка»
(старший дошкольный возраст)

Цель: Развивать слуховое внимание, память, координацию движений, через игры социо-игровой направленности в игровой деятельности

Описание игры: играющие стоят в кругу. И на определённое числительное дети выполняют задуманное движение – посыльным - водящим. Игра продолжается до 5 минут.

Объединение в компании: в один круг.

Выбор посыльного - водящего: тот, кто первый угадает загадку. Посыльных в игре можно поменять 2-3 раза.

Объяснение игры водящему: Тебе надо договаривается с остальными играющими, что если ты скажеш словами цифру, ну например: «два»- то дети дружно все приседают и руки кладут на колени два раза, на цифру «три» - ставят руки на пояс и выполняют наклоны вперед три раза, на цифру «четыре» - ставят руки на пояс и подпрыгивают на месте четыре раза. Цифры ты можешь говорить от 1 до 10 и придумывать свои движения.

Фото к игре (дети в деятельности)

3.4. ИГРЫ ТВОРЧЕСКОГО САМОУТВЕРЖДЕНИЯ:

«Цветные карандаши»
(старший дошкольный возраст)

Цель: Развивать зрительную память, наблюдательность.

Описание игры: Дети объединяться в четыре компании. Задача детей в компании повторить рисунок по схеме, выложив его карандашами на любой поверхности группы. По готовности дети подают сигнал. Презентуют свою работу.

Варианты игры:

2 вариант: Объединяем детей в пары: 1 ребёнок, сам зарисовывает схему, задача другого ребёнка выложить карандаши по заданной схеме.

3 вариант: Объединяем детей в компании по 4 ребёнка:

- компании получают схему в конверте с ошибкой: их задача, обнаружить ошибку, выложить правильно и объяснить, как они это сделали;
- или объединяем детей в 4 или 6 компаний по 3-4 ребёнка: все компании выкладывают карандаши, по схеме нарочно допуская ошибку, например в цвете карандаша. Задача другой компании - эту ошибку исправить. Способ презентации – компании меняются местами для проверке: 1 и 3 компания, 2 и 5, 4 и 6.

Сбор в игру: *Эй, ребята, все вниманье!*
Есть веселое заданье!

Объединение в компании: дети объединяются в 4 компании по цвету карандаша.
Ориентировка в пространстве группы: выбрать удобное место для своей компании, так чтобы вы смогли сохранить секрет игры, а другие компании его не узнали.
Выбор посыльного: у кого длинней карандаш.
Объяснение и получение посыльным задания-дела: Посыльные подходят к столу, где лежат конверты со схемой. Воспитатель предлагает посыльным взять любой конверт и повторить рисунок по схеме, выложив его карандашами на любой поверхности. Подумайте кто, этот рисунок будет представлять другой компании.
Самостоятельная работа детей: посыльный доносит задание детям – объясняет. Дети выкладывают рисунок по схеме. Воспитатель в это время наблюдает, чтобы все дети в компании приступили к игре. Напоминает, чтобы по окончании подали свой сигнал.
Презентация для заданий: Каждая компания приглашает к себе в гости и представляют свою работу. Ребята из другой компании должна проверить, не допустила ли команда ошибки, обмениваются мнениями. А первый пригласит к себе та компания, у которой на одежде больше всего пуговиц (у всех детей в компании)

«Цветные башенки»

Цель: Закреплять счёт от 1 до 10, путём построения башни работая в компаниях.
Описание игры: Дети объединяться в компании. Компании заполняют пустую схему (оформляют её в цветовой гамме – раскрашивают и дополняют по желанию рисунок -схему своими зарисовками). Затем обмениваются схемами с другой компанией и строят башню соблюдая световую последовательность данной схемы.
Сбор в игру: *Мы ребята озорные!*
Мы ребята удалые!
Коль с нами пойдешь -
Весело время проведешь!
Объединение в компании: дети объединяются в 6 компаний (по 2-3 ребёнка) по цвету вытянутых веревочек.
Ориентировка в пространстве группы: дети находят для себя удобное место в группе, чтобы зарисовать схему для команд.
Выбор посыльного: по желанию детей
Объяснение и получение посыльным задания-дела: посыльные- дети подходят к педагогу. Педагог объясняет задание всем вместе: На столе лежат схемы разных построек. Берите любую, которая вам нравиться (схем лежит больше, чем посыльных-для выбора). Вам их надо преобразить - раскрасить в те цвета конструктора, который у нас есть в группе, что бы другая

компания потом по этой схеме могла выполнить постройку. Всё что вам надо для раскраске возьмёте сами.

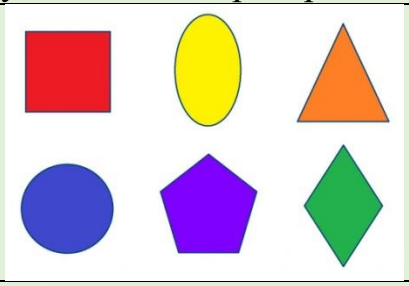
Самостоятельная работа детей: Дети в компаниях выполняют дело-задание. Закрашивают и дополняют пустую схему для других игроков. Воспитатель напоминает-как будете готовы подайте знак. Воспитатель смотрит (понимает) донёс ли посыльный задание детям: по вопросам: А что вы делаете? Почему решили выбрать такие цвета?; все ли в компании раскрашивают постройку, у кого какие роли. По окончании оформления схем, дети обмениваются с компаниями работами и преступают к строительству.

Презентация дел заданий: каждая компания представляет свою работу в рамках «Взаимопроверок». Ребята из другой компании должна проверить, не допустила ли команда ошибки, всё ли сделано и построено по их схеме. Обмениваются мнениями.

Фото к игре (дети в деятельности)

«Дорисуй предмет»

№	Содержание	Примечание
1	Название игры	«Дорисуй предмет»
2	Возраст	Старший дошкольный возраст
3	Цель	Формировать умение видеть в окружающих предметах форму знакомых геометрических фигур и изображать на листе бумаги через работу детей в компаниях в игровой деятельности.
4	Описание игры	В игре участвуют 10-12 детей. Воспитатель предлагает детям карточки, на которых изображены геометрические фигуры. Каждой компании достается определенная фигура. Дети дорисовывают к этой фигуре детали. Должен получиться узнаваемый предмет. Желательно нарисовать как можно больше разных предметов. Другие компании угадывают предметы и называют геометрическую фигуру.
5	Сбор в игру	Сбор в круг. Игра «Липучка». Воспитатель передвигается по группе со словами: «Я липучка - приставучка, я хочу тебя поймать. Будем вместе прилипать». Каждый ребенок присоединяется.

6	Объединение в компании	Воспитатель раздает детям карточки-пазлы. Нужно собрать из них разные геометрические фигуры. Дети собирают. Получается 5 фигур. Дети объединяются в 5 компаний.
7	Ориентировка в пространстве группы	Находят удобное место в группе.
8	Выбор посыльного	Каждой компании выдают кубики с разноцветными кружками. Посыльным будет тот, у кого на кубике быстрее выпадет красный кружок.
9	Получение посыльным задания	Педагог объясняет посыльным задание. Каждая компания дорисовывает к своим геометрическим фигурам детали, так, чтобы они стали похожи на определенную фигуру. Другие компании угадывают. Как будете готовы, подайте знак.
10	Объяснение посыльным задания-дела своей компании и самостоятельное его выполнение	Посыльный доносит задание детям. В компании дети придумывают и рисуют картинки. Педагог смотрит, правильно ли посыльный донес задание. Задает вопросы: «Что рисует Зина?», «Чем занята Валя?»
11	Представление результатов детской деятельности	Первой будет представлять задание компания, которая стоит ближе к спортивному уголку. Второй – компания, в которой все девочки, третьей – где два мальчика. Другие компании угадывают и проверяют.
12	Приложение к заданиям	

«Художники»

№	Содержание	Примечание
1	Название игры	«Художники»
2	Возраст	Старший дошкольный возраст
3	Цель	Совершенствовать умение ориентироваться на листе бумаги, развивать память через работу детей в компаниях в познавательной деятельности.
4	Описание игры	Воспитатель предлагает детям стать художниками. «Вы будете создавать картину». Нужно объединиться в компании, выбрать посыльного,

		который будет называть место на листе бумаги и предмет, который вы будете рисовать. По окончании другая компания будет проверять.
5	Сбор в игру	Дети входят в зал. На столах стоят коробки. Детям предлагают достать из коробочек разноцветные ленточки и повязать друг другу на руки.
6	Объединение в компании	Объединяются в компании по цвету ленточек.
7	Ориентировка в пространстве группы	Занимают удобное место в зале.
8	Выбор посыльного	Посыльным будет тот, кто выше всех подпрыгнет в компании. Каждая компания прыгает по очереди.
9	Получение посыльным задания	Посыльные получают задание. Каждый вытягивает лист бумаги с изображением. Никому его не показывает.
10	Объяснение посыльным задания-дела своей компании и самостоятельное его выполнение	Посыльный доносит задание детям. В компании дети рисуют картинку, которую им диктует посыльный. Педагог смотрит, правильно ли посыльный донес задание. Задает вопросы: «Что рисует Ира?», «Чем занята Катя?»
11	Представление результатов детской деятельности	Первой начнет представлять задание компания, где есть две сестры; второй – где 4 косички. Каждая компания представляет результаты своей деятельности. Другая – проверяет.
12	Приложение к заданиям	
	Фото к игре (дети в деятельности)	

3.5. ИГРЫ ВОЛЬНЫЕ

«Математический круг»
(Старший возраст)

Цель: Упражнять в соотнесении количества изображенных фигур с числом, через взаимодействие детей в компаниях.

Описание игры: В групповом пространстве расположены обручи, в каждом из них, определённая геометрическая фигура и карточка с цифрой. Дети, объединяются в компании.

Объединиться в компании: участники объединяются в то количество компаний, сколько обручей в группе (по количеству карточек геометрических фигур)

Выбор посыльного: у кого в одежде присутствуют красный цвет (или любой другой)

Объяснение и получение посыльным задания-дела: Задание посыльным – найти в группе предметы, соответствующие данным им геометрическим фигурам.

Самостоятельная работа детей: Каждая компания заполняет только свой обруч. Для этой игры можно использовать временной отрезок, например песочные часы. Участники, первыми заполнившие свой обруч, подают звуковой сигнал и становятся победителями.

Презентация: Компании меняются местами и проверяют выполненную работу. Например: круги с квадратом, треугольники с прямоугольниками т.д. Если компании с чем-то не согласны - идёт обсуждение.

Фото к игре (дети в деятельности)

«Бродилка»
(Старший дошкольный возраст)

Цель: Совершенствовать математические способности посредством игры «Бродилки», играя в компаниях.

Описание игры: количество игроков от 2 до 10. В групповом пространстве расстилается полотно в виде игры «Бродилки» *(или дети могут выкладывать элементы игры из ходов – самостоятельно)*, где есть кружочки, стрелочки, задания. Вместо фишек, играют сами дети - компании. Кидают математический кубик, передвигаются на определенное количество ходов и решают математическое задание (если задание не решено - пара возвращается назад. Выигрывает та компания, которая первой придёт к финишу.

Объединиться в компании: участники объединяются в пары по 2 ребёнка. В 5 компаний.

Выбор очерёдности ходов в игре: Начинает, та компания, у которой, выпало наибольшее число на кубике. Все остальные пары по уменьшению числа точек на кубике.

Презентации компаний по ходу игры: при выполнении заданий, другие компании отмечают правильный (хлопают в ладоши) или не правильный ответ (топают ногами):

- какой сегодня день недели ?
- какой день недели будет через 2 дня?
- чем похожи стул и табуретка?
- какой знак надо поставить между цифрами 4 и 5
- какой знак надо поставить между цифрами 3 и 2
- какой знак надо поставить между цифрами 6 и 6
- назови соседей числу 9
- скажи предыдущее число для числа 4
- скажи последующее число для 7
- какое число стоит между 4 и 6 ?
- какое число больше 2, но меньше 4 ?
- сколько ушей у трёх мышей?
- сколько лап у медвежат?

2 вариант:

Презентации компаний по ходу игры: при выполнении заданий - в картинках, другие компании отмечают правильный (хлопают в ладоши) или не правильный ответ (топают ногами). **Задания в картинках - приложение № 1**

Фото к игре (дети в деятельности)

«Семь шагов»

№	Содержание	Примечание
1	Название игры	«Семь шагов»
2	Возраст	Подготовительная группа
3	Цель	Упражнять в счёте до семи, через проигрывание игр в компаниях и проговаривание домашних и диких животных в игровой деятельности.
4	Описание игры	Участвуют поочерёдно две компании. Детям нужно сделать 7 шагов в быстром темпе и на каждый шаг без пауз и остановок произносить любое название животного. Первой компании дикие животные. Второй – домашние животные.
5	Объединение в компании	Объединяются в компании по цвету глаз.
6	Ориентировка в пространстве группы	Выбирают удобное место в группе.
7	Выбор посыльного	Выбирается с помощью короткой ленточки.

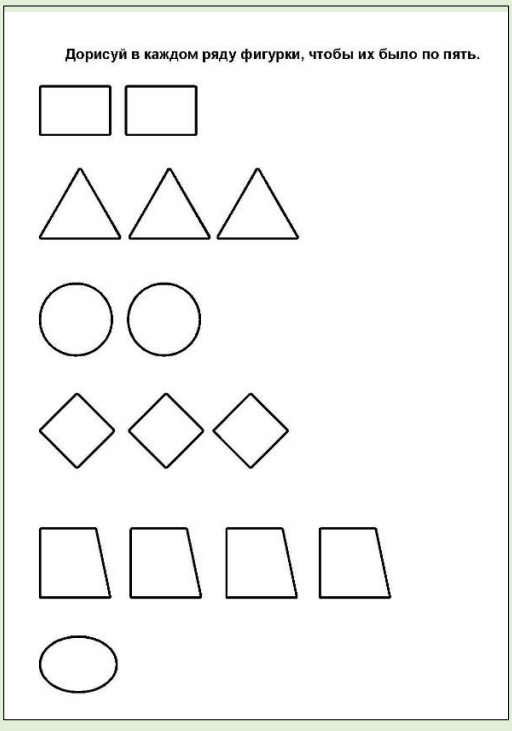
8	Получение посыльным задания	Посыльные проверяет слова игроков, каждой компании.
9	Представление результатов детской деятельности	Каждая компания аргументирует, почему назвали именно это животное. Начинает компания в которой есть собака по кличке «Борбос»
	Фото к игре	

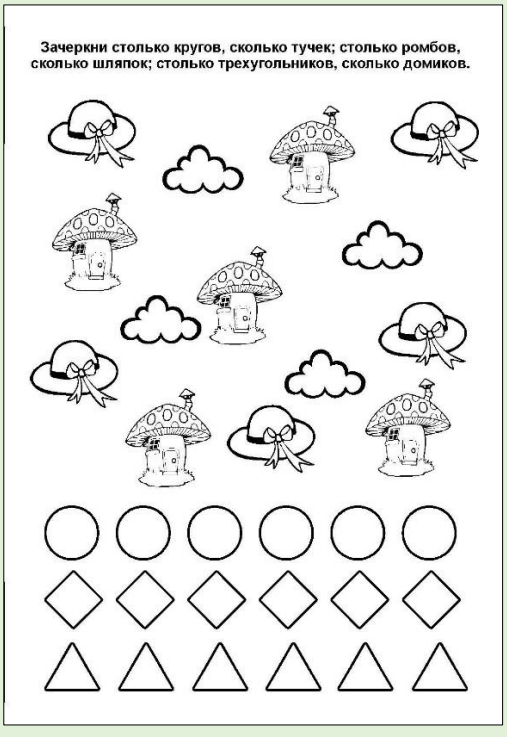
«Карусель»

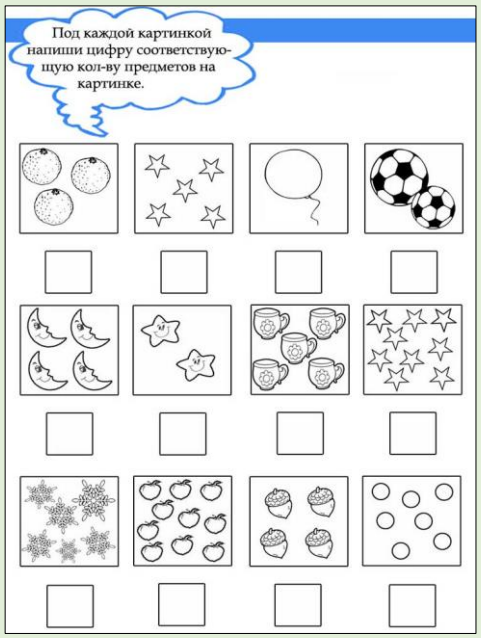
№	Содержание	Примечание
1	Название игры	«Карусель»
2	Возраст	Старший дошкольный возраст»
3	Цель	Развивать умение решать математические задачи в уме, логически мыслить через работу детей в компаниях в познавательно-игровой деятельности.
4	Описание игры	Дети встают в два круга. Во внешнем круге одна компания. Во внутреннем - вторая. Один круг двигается по часовой стрелке, другой - против часовой стрелки. Внешний круг проговаривает считалку: *«Карусель закружилась, а потом остановилась.* *Кто задачку угадает, в дружный круг к нам попадает».* Затем ребенок из внешнего круга загадывает математическую задачку. Дети из внутреннего круга отгадывают. Если угадал, то встает во внешний круг.
5	Сбор в игру	Воспитатель заходит в группу и приглашает детей: *Встало солнышко давно* *Поиграть зовёт оно.* *Вы ребятки в круг бегите,* *И игру вы заводите.*

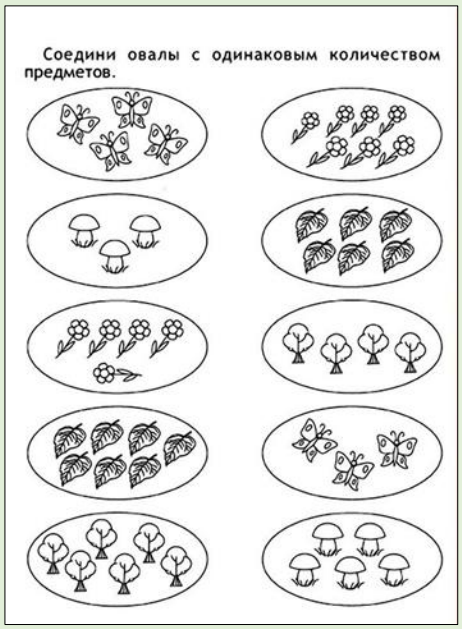
6	Объединение в компании	Объединение в две компании по гендерному признаку. В два круга.
7	Ориентировка в пространстве группы	В пространстве группы.
8	Способы организации	Загадывает та компания в которой есть только мальчики (если дети не могут определиться кому загадывать – предлагаете недерективный способ: кто самый смелый, кто выше всех ростом, кто посещает кружок «Лего-конструирования», у кого длинный хвост).
	Фото к игре	

Задания в картинках - приложение № 1

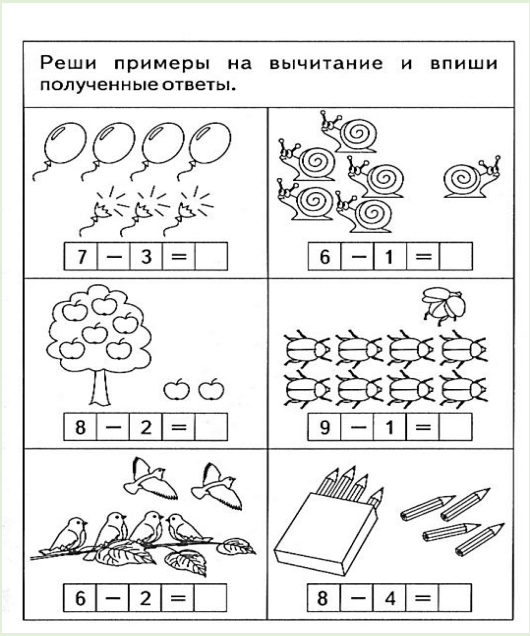


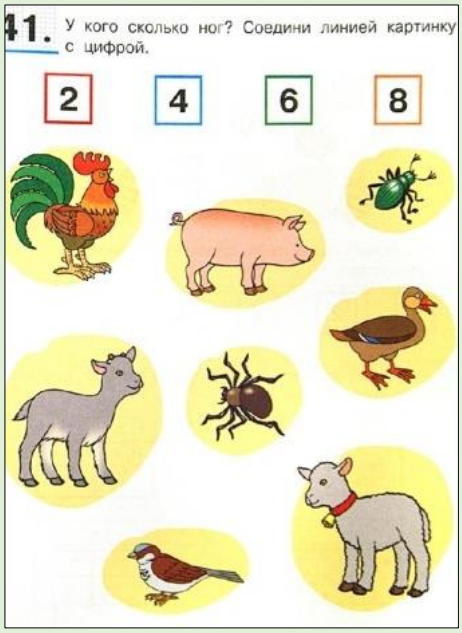



Под каждой картинкой напиши цифру соответствующую кол-ву предметов на картинке.

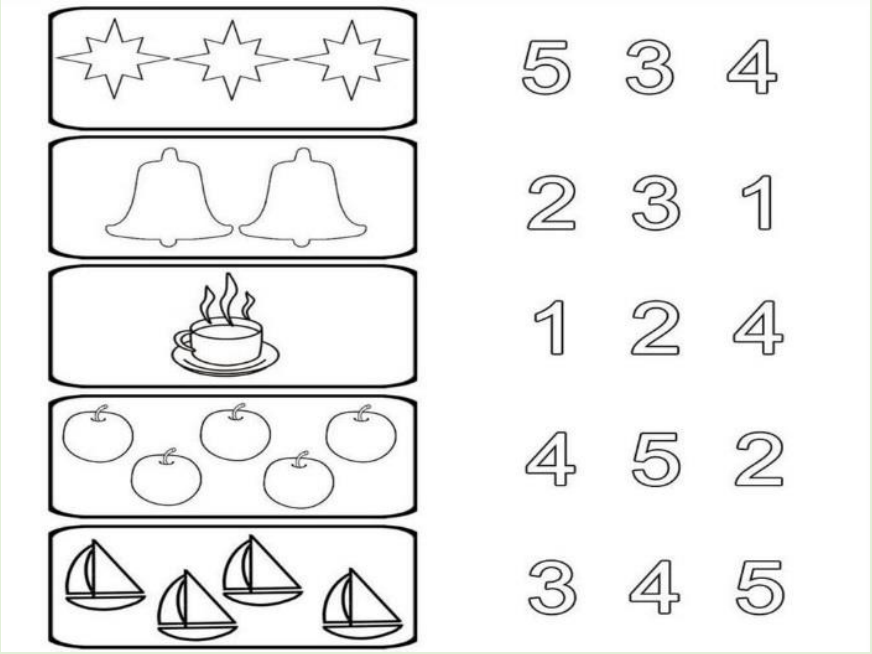

Соедини овалы с одинаковым количеством предметов.

Проверь, всем ли белочкам достанется по желудю: Соедини линией одну белочку с одним желудем. Чего на картинке больше, белочек или желудей.


Реши примеры на вычитание и впиши полученные ответы.
7 – 3 =
6 – 1 =
8 – 2 =
9 – 1 =
6 – 2 =
8 – 4 =


41.
У кого сколько ног? Соедини линией картинку с цифрой.
2
4
6
8

Соедини линией картинку с цифрой в ряду…



Литература

1. Карманная энциклопедия социо-игровых приёмов обучения дошкольников: справочно-методическое пособие для воспитателей старших и подготовительных групп детского сада/ под общ. ред. М. Букатова: Москва: Изд-во «ТЦ СФЕРА»: Санкт-Петербург: Образовательные проекты, 2014г. – 128с.

2. Социоигровая педагогика в детском саду: из опыта работы в воспитателей/ Вячеслав Букатов. – М.: Чистые пруды, 2006 год – 32с.

3. Шишел - мышел, взял да вышел: настольная книжка воспитателя по социо-игровым технологиям в старших и подготовительных группах детского сада: с методическими разъяснениями, неожиданными подсказками и невыдуманными историями : для тех, кто со своими маленькими воспитанниками стремится жить-поживать "душа в душу" /Вячеслав Букатов - Санкт-Петербург : Агентство образовательного сотрудничества ; Москва : Образовательные проекты; 2008 год;

4. Социо-игровая педагогика в детском саду: вместе развиваемся, играя – учимся. – Братск, 2013.

4. Букактов В. М., Ершова А.П. Нескучные уроки: обстоятельное изложение социо/игровых технологий обучения. Пособие для учителей физики, математики, географии, биологии и химии. — СПб.: Школьная лига, 2013. – 240 с.