

# Є контакт: сім ігор для соціалізації дошкільників



## Пригода в лісі

Вихователь запрошує дітей уявити, що вони загубилися в лісі та ще й говорять різними мовами. Відтак заохочує поміркувати, як спілкуватись одне з одним. Пропонує скористатися мовою жестів і показує кілька рухів:

- «Як справи?» — плеснути долонею по долоні товариша;
- «Усе добре» — нахилити голову до плеча товариша;
- «Я тебе люблю» — лагідно погладити товариша по голові.

Гру діти розгортають довільно. Вихователь стежить за тим, щоб діти не розмовляли одне з одним



## Живі іграшки

Вихователь сідає на килим, а діти — навколо нього. Вихователь пропонує дітям заплющити очі й уявити, як їхня улюблена іграшка оживає вночі та що вона робить. Відтак — уявити себе цією іграшкою та познайомитися з іншими «живими» іграшками. Однак усі дії діти мають виконувати мовчки. Після гри вони намагаються відгадати, хто яку іграшку зображував і розповідають про свої іграшки



## Скульптор

Вихователь запрошує дітей обрати одного скульптора та три — п'ять «шматків глини» і стільки ж помічників. Скульптор вигадує композицію та «ліпить» її: говорить помічникам, як потрібно розставляти «шматки глини». Відтак діти разом дають композиції назву. Гру повторюють кілька разів. Вихователь стежить, щоб усі діти спробували себе в різних ролях: скульптора, помічника та глини



## Стільці

Діти сідають на стільці по колу й обирають ведучого. Він встає та виносить свій стілець за коло — стільців стає на один менше, ніж гравців.

Вихователь каже: «Міняються місцями ті, в кого світле волосся / червоні шкарпетки / сині шорти / косички тощо». Ті, хто мають названу ознаку, швидко встають і міняються місцями. У цей час ведучий намагається зайняти звільнене місце. Гравець, який залишився без стільця, стає ведучим



## Малюнок наосліп

Перед початком гри вихователь із дітьми аналізують прості зображення з кількох геометричних фігур. Відтак діти об'єднуються в пари. Одному з гравців зав'язують очі та пропонують намалювати певне зображення за вказівками напарника. Ця дитина малює на папері відповідно до поданих напарником команд, скажімо «веди пензлик угору, вниз, уліво, вправо, малюй коло» тощо. Команди напарник подає, орієнтуючись на зразок, який слід відтворити на малюнку. Коли гравці завершують малюнок, то порівнюють його зі зразком. Потім діти міняються ролями, і гра повторюється



## Звірі на болоті

Вихователь пропонує дітям уявити себе звірями, які потрапили в болото. Вибратись із нього можна лише парами та лише по дощечках — аркушах паперу. Спочатку в кожного гравця по три «дощечки», але в одного з них дві «зламалися» — вихователь забирає два аркуші. Щоб цей гравець не потонув, йому допомагає напарник. У ролі потерпілого та рятувника має побувати кожна дитина. Вихователь оцінює як готовність допомогти, так і запропоновані варіанти порятунку



## Радіо

Діти сідають півколом так, щоб гарно бачити одне одного. За допомогою лічилки вони визначають ведучого. Він обирає для опису одного з товаришів і повертається до всіх спиною. Відтак імітує, що говорить у мікрофон: «Увага! Увага! Загубилася дівчинка (*описує цю дитину*). Нехай вона підійде до завідувача». Усі діти за описом визначають, про кого йдеться, і ця дитина стає ведучим