**Методические рекомендации**

**по проведению игр, направленных на развитие социально-личностных взаимоотношений между учащимися младшего школьного возраста**

Для младших школьников преобладающий вид деятельности — игровой. Ребенок через игру примеряет на себя социальные роли, включается в систему социальных отношений. При этом примечательно, что главным мотивом таких дидактических игр является не манипуляции с предметами, а общение детей друг с другом, их взаимодействие.

Становление детского коллектива можно условно разделить на 4 стадии:

**1.«Знакомство»**. Учащиеся мало знают друг о друге, не имеют налаженных коммуникативных связей между собой. В этот период им необходимы игры, которые помогут поближе познакомиться, установить приятельские отношения и даже объединиться в микрогруппы (на принципах интуитивной симпатии).

**2.«Доверие»**. Именно на этом этапе наиболее часто возникают межличностные конфликты на основе разных ценностных ориентиров у учащихся, могут появиться «изолированные» дети. Еще одной проблемой является проявление психологических барьеров, у детей может возникнуть замкнутость, страхи, истеричность. Дидактические игры должны быть направлены на формирование общих правил поведения в коллективе, выработку навыков взаимодействия, решение и предупреждение конфликтных ситуаций, преодоление психологических проблем.

**3.«Сплочение коллектива».** Учащиеся готовы выполнять общественные поручения в объединении, проявляют заинтересованность в совместной деятельности. Вместе с тем именно в этот период наиболее полно раскрываются личностные качества каждого ребенка, дети осознают свою индивидуальность.При выборе дидактических игр для данного этапа необходимо отдавать предпочтение тем, которые будут давать возможность ребенку чувствовать себя частью коллектива, показывать значимость его деятельности для всего класса, подталкивать детей к объединению в группы для достижения поставленных целей, проявлять поддержку друг другу.

**4.«Сформировавшийся коллектив»,** члены которого проявляют заинтересованность в социально значимой деятельности и могут давать оценку поведения своих одноклассников, нести общую ответственность. В таком коллективе есть актив, который руководит жизнью группы, выделяются учащиеся с лидерскими запросами. В дидактических играх нужно предлагать учащимся выступать в качестве организатора, учить их взаимопониманию и умению координировать свои поступки с одноклассниками, согласовывать общее поведение. Рекомендуются игры, в которых школьники должны придумать способ реализации поставленного задания, иметь возможность выбрать свой вариант действий. Стоит обратить внимание на сюжет игр и перейти от детских сценариев к ситуациям практической направленности.

**1.Игры на знакомство.**

Самая простая игра, в ходе которой учащиеся могут познакомиться друг с другом — **«Мячик»**. Суть ее в том, что дети встают в круг и один ребенок получает в руки мяч. Он должен назвать свое имя и передать мячик соседу, а тот тоже представляется и отдает мяч дальше. Так продолжается до тех пор, пока каждый участник игры не назовет свое имя.Эту игру можно проводить несколько раз на протяжении первых двух месяцев, предлагая для детей другие задания:

-назвать имя и фамилию;

-назвать имя и свое любимое занятие (игрушку, животное, цвет);

-сказать свое имя и имена родителей и т.д.

Чтобы помочь учащимся быстрее запомнить имена одноклассников, рекомендуется провести игру **«Мы идем в поход»**, в которой используется прием ассоциации. Детям сообщается, что нужно собраться в поход и взять с собой много вещей. Каждому следует произнести фразу «Меня зовут…, и я беру с собой…». При этом учащийся должен указать такой предмет, название которого начинается с той же буквы, что и его имя. Такую игру можно проводить несколько раз, предлагая учащимся собраться в библиотеку, поездку на море, в школу и т.д.

Получить больше информации об одноклассниках, выявить ребят со схожими интересами или способностями может помочь игра на сплочение **«Граница»**. Правила проведения просты: дети выстраиваются в шеренгу, учитель на расстоянии 2-3 метров от них проводит границу. Далее он оглашает задание:

-кому 7 лет;

-кто недавно ходил в кино;

-кто любит рисовать;

-у кого есть дома кошка и т.д.

Учащиеся, к которым относится указанный признак, должны перейти через эту линию и собраться на другой стороне. Информация, которую дети узнают после этой игры, может послужить поводом для дальнейшего более тесного общения.

**2.Игры на доверие.**

Победить неуверенность и страх учащегося сделать что-то не так может проведение игры **«Здравствуй, друг»**. В ней предлагается повторять готовый ритуал приветствия. Для этого [учащиеся делятся на две группы](http://pedsovet.su/publ/70-1-0-5488). Дети первой группы встают в круг, а участники второй группы заходят внутрь его и тоже встают по кругу, повернувшись лицом к своим одноклассникам. Таким образом должны получиться пары, которым нужно поздороваться друг с другом, повторяя за учителем его слова и движения:

-Здравствуй, друг! ( Жмут друг другу руки).

-Как ты тут? (Хлопают правой рукой по левому плечу партнера).

-Где ты был? (Осторожно треплют ухо).

-Я скучал! (Складывают руки на груди).

-Ты пришел! (Разводят руки в стороны).

-Хорошо! (Обнимаются).

После этого учащимся из внутреннего круга нужно сдвинуться вправо, перейдя к другим партнерам, и снова произнести приветствие. Так можно повторять несколько раз. В ситуации, когда все действуют по одинаковому шаблону, ребенок будет чувствовать себя равноправным членом коллектива, сможет раскрепоститься и преодолеть замкнутость.

Учащихся нужно учить говорить о своих чувствах и уметь понимать настроение и эмоции других. Такая возможность у них появляется во время игры **«На что похоже настроение»**. Для ее проведения лучше расположить детей по кругу и предложить продолжить фразу «Мое настроение сегодня похоже на…». Может быть задана определенная тема для сравнения: время года, цвет, цветок, зверь и т.д. Чтобы показать пример ответа, первым высказывается педагог. В конце игры можно провести обсуждение, определить, кто сегодня злится или печалится и почему, а также предложить детям помочь своим одноклассникам улучшить настроение.

Для выработки первичных навыков взаимодействия подходит игра **«Корабли и скалы»**. Учащихся нужно разделить на две группы. Одни будут «скалами» — им следует расположиться по комнате и присесть. Участники другой группы — это «корабли», они должны закрыть глаза и начать двигаться по классу в хаотичном порядке. Если такой «кораблик» будет приближаться к какой-то «скале», то ребенку, который ее изображает, нужно зашипеть, имитируя звук морского прибоя. Всем участникам необходимо постараться избежать кораблекрушения.После игры важно обсудить случаи столкновения и поговорить о товарищеской поддержке, которая помогает избежать неприятностей. Отдельно нужно указать на поведение ребят, которые специально не издавали никаких звуков, чтобы «корабль» натолкнулся на них (если такое было). В ходе обсуждения могут быть выработаны некоторые правила поведения в коллективе: не создавать неприятностей друг другу, оказывать помощь и т.д.

Чтобы научить учащихся находить правильный выход из конфликтных ситуаций можно провести с ними игру **«Остров конфликтов»**. Если есть возможность, то стоит с помощью декораций создать соответствующую обстановку. Школьникам сообщается, что они находятся на острове, жители которого постоянно ссорятся, потому что не знают, как нужно правильно себя вести. Детям предлагается попробовать их помирить, предложив выход из такой ситуации:

-ребенок упал в лужу и мама ругает его за то, что он испачкал новые брюки;

-мальчик не хочет делиться с детьми своими игрушками;

**-**девочка порвала книгу у подружки;

**-**ребенок поставил подножку своему товарищу и т.д.

После обсуждения подобных конфликтов, можно сформулировать правила, как следует вести себя в коллективе.

**3.Игры на сплочение.**

Помочь учащемуся выразить свою индивидуальность, проявить свои склонности поможет игра **«Автопортрет»**. Детям дается задание нарисовать себя в необычной форме: вместо глаз изобразить то, чем нравится любоваться, вместо рта — любимую пищу, вместо волос — то, о чем любит думать и т.д. После выполнения задания можно устроить выставку картин.

Еще одной игрой такой направленности является игра **«Визитная карточка»**. Учащимся предлагается взять в руки микрофон и назвать свое имя. Когда все по кругу это сделают, начинают сначала, но уже к имени добавляют информацию о том, сколько им лет. Потом еще раз, но уже говорят и том, что лучше всего умеют делать. Игру можно продолжать сколько угодно, давая ребятам все новые задания: какую музыку любят слушать, какую книгу читают и т.д.

Чтобы донести учащимся мысль о том, что хоть они все разные, необходимо держаться вместе, быть единым целым, рекомендуется провести игру **«Виноград»**. Детям предлагается рассмотреть гроздь винограда, выбрать одну виноградинку и съесть. Потом проводится обсуждение о том, что виноградинки могут немного отличаться по размеру, форме, оттенку, но все вместе они образуют гроздь, к которой крепко прикреплены. Следует предложить детям порассуждать над вопросами:

**-**Если бы виноградинки росли по отдельности, их бы кто-то замечал?

**-**Что будет с виноградинкой, если она будет держаться на веточке некрепко?

**-**Как ветру легче сорвать виноградинку с ветки: когда она отдельно или в составе большой грозди?

Еще одним вариантом игр на сплочение учащихся является упражнение **«Смешной рисунок»**. Учащиеся делятся на две команды. Они будут рисовать, например, корову. Первому участнику завязывают глаза и предлагают нарисовать голову. Остальные по очереди дорисовывают недостающие детали. Потом оценивают плод своих совместных усилий.

**4.Игры на командную работу и выявление лидеров.**

Проявить организаторские способности, умение руководить действиями других учащиеся могут во время игры **«Строим цифры»**. Все ученики в хаотическом порядке движутся по кабинету. После команды ведущего: «Строим цифру …», учащиеся должны выстроить в фигуру, изображающую указанную цифру. При выполнении этого задания некоторым ребятам придется покомандовать остальными, чтобы все стали правильно и не толкали друг друга.

Выразить свои творческие способности, свой вариант действий при совместной деятельности — такая возможность предоставляется ученикам во время игры **«Живая скульптура»**. Педагог предлагает первому участнику выйти в центр класса и принять любую позу по его желанию. Потом просит следующего участника присоединиться к нему, тоже выбрав при этом свою позу. Так продолжается, пока все не займут место в общей композиции. После этого можно сделать фотографию скульптуры и предложить детям придумать ей название.

**«Большая семейная фотография».** Предлагается, чтобы учащиеся 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 для детей не даётся, они 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 ребята. 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».