

**Департамент труда и социальной защиты населения города  
Москвы  
Государственное бюджетное учреждение дополнительного  
образования города Москвы  
Центр творчества «На Вадковском»**

**Сборник обучающих игр  
«Копилка 4К»**

**Москва 2024**

Редакционная коллегия ГБУ ДО ЦТ «На Вадковском»: Люстрова Н.Ю., Степаненко Н.В.

Авторский коллектив: Антоновский С.В., Добровольская К.Р., Куренков Н.Е., Левина С.Н., Люстрова Н.Ю., Намлинская О.О., Робашевская Е.И., Русакова И.В., Смирнова Е.А., Степаненко Н.В., Филина С.В., Шатилова Ю.П., Юрьева М.М., Яшина А.Ю.,

**Сборник обучающих игр «Копилка 4К»:** Сборник обучающих игр М.: ГБУ ДО ЦТ «На Вадковском», 2024. – 81 с.

В Сборнике обучающих игр «Копилка 4К» представлены игры педагогов ГБУ ДО ЦТ «На Вадковском» по развитию у детей и подростков актуальных социальных навыков, таких как коммуникация, командная работа, креативность, критическое мышление. Представленные обучающие игры помогут педагогам в проведении занятий и составлению собственных обучающих игр по своей тематике занятий.

Государственное бюджетное учреждение  
дополнительного образования города Москвы  
«Центр творчества «На Вадковском», 2024

В 2023-2024 учебном году в ЦТ «На Вадковском» стартовал Проект «4К». Данный Проект был разработан на выездном семинаре педагогов ЦТ «На Вадковском» летом 2023 года, где была намечена стратегия развития и точки роста Центра творчества «На Вадковском».

В основе проекта лежит концепция проведения занятий объединений ЦТ «На Вадковском» с использованием обучающих игр на развитие у детей и подростков гибких **4К-навыков (Soft skills)**: – коммуникация, командная работа (кооперация), креативность, критическое мышление, которые в современной жизни востребованы временем.

### **Ключевые понятия проекта:**

**Skill** – один из 4К-навыков

#### **Навыки Креативности**

- генерировать новые идеи,
- вырабатывать новые решения,
- создавать новые продукты
- **Навыки Коммуникации:**
- точно передавать и получать информацию.
- уметь слушать собеседника,
- выражать свои мысли ясно и лаконично.

#### **Навыки Командной работы (кооперации)**

- открыто принимать новые идеи,
- эффективно взаимодействовать с членами команды,
- организовывать и управлять процессами в группе

#### **Навыки Критического мышления**

- отличать факты от вымысла, давать оценку событию,
- видеть причинно-следственные связи,
- изменять свою позицию на основе аргументов.

В Сборнике систематизированы и предложены различные варианты обучающих игр на развитие 4К-навыков. Предлагаемые обучающие игры могут использоваться педагогами на любом занятии в начале для разогрева группы и сосредоточения внимания, в середине занятия, когда интерес и внимание падают, либо в конце - для оптимистичного

завершения занятия. Любой педагог, принимая во внимание критерии подбора обучающих игр, вправе разработать собственные примеры игр, подходящих для проведения занятий по определённой направленности и тематике.

Сборник состоит из двух разделов. В первом разделе представлены обучающие игры, разработанные и опробованные педагогами-участниками Проекта «4К» в ЦТ «На Вадковском».

Во втором разделе представлены игры, взятые из различных источников, которые могут служить основой для создания новых обучающих игр в творческих объединениях ЦТ «На Вадковском».

Участниками Проекта «4К» была разработана структура игры. Опираясь на неё, педагог может решать различные задачи на занятии.

### Структура обучающей игры:



1. Обучающая задача (одна или несколько). Зависит от темы занятия.
2. Skill (один или несколько из 4К: креативность, коммуникация, командная работа, критическое мышление). На развитие какого навыка направлена игра возможно определить по ключевым словам. (Приложение 1).
3. Движок. Движком называем механизм игры, т.е. на каком действии будет строиться игра. (Приложение 2).
4. История, создает смоделированную реальность игры, на которой происходит действие игры. Смоделированная реальность является платформой, на которой отрабатываются знания, умения, навыки. Истории создаются в соответствии с особенностями аудитории и поставленными педагогом обучающих задач.  
Истории могут быть разных видов;  
-волшебные, увлекательные истории, приключения. Они характерны для детской аудитории;  
-истории, повышающие статус важности игры (например: «с точки зрения науки, с точки зрения взаимоотношений и т.д....»). Характерны для старших подростков и взрослой аудитории.
5. Ход игры. Последовательность действий в процессе игры.
6. Правила игры. Регламентируют ход игры. Группа правил формулируется, исходя из структуры игры:
  - первая группа правил определяет обучающую задачу,
  - вторая группа правил формулируется в зависимости от развиваемого скилла (социального навыка),
  - третья группа правил обеспечивает работу движка (механизма игры).
  - четвертая группа правил обеспечивает психологическую безопасность (не смеемся над человеком, не обижаем, не обзываемся и т.д.).
  - пятая группа правил обеспечивает физическую безопасность (кидаем мяч аккуратно, не толкаемся и т.д.).

В каждой группе может быть одно или несколько правил, в зависимости от сложности и требований игры.

Skill (4К-навыки) и движок (механизм игры) часто связаны между собой. В Приложении 2 предлагаем варианты движков, направленные на развитие одного или нескольких 4К-навыков.

Будем рады вместе с вами думать, генерировать, создавать, применять.

**УСПЕХОВ ВСЕМ НАМ!**

# Раздел 1. Обучающие игры, разработанные и опробованные педагогами-участниками проекта «4К» ЦТ «На Вадковском»

## Игра «Играем настроение» (объединение «Ансамбль «Flute&Sax»)

*Педагог: Яшина А.Ю.*

*Методист: Степаненко Н.В.*

**Направленность:** художественная (флейта)

**Обучающие задачи:** участники учатся выражать различные эмоции с помощью звукосочетаний

**Skill:** креативность, ассоциативное мышление, эмоциональный интеллект

**Движок:** передай информацию

**Продолжительность:** 7-10 минут

**Размер группы:** индивидуально (может быть трансформировано в группу)

**Возраст:** от 5 лет

**Условия и оборудование:** игровое пространство кабинета.

**История:** Давайте представим себе волшебную страну, в которой живут феи музыки. Эти феи могут превратить в музыку все, что угодно. Сегодня главная фея волшебной страны решила проверить, что у неё находится в волшебной шкатулке под названием «настроение». Она вынимает из шкатулки разные эмоции, а феи музыки мгновенно превращают их в мелодию. Главная фея проверяет, хорошо ли звучат эмоции, не ослабли ли они, не заглохли. Это очень важная работа.

**Ход игры:**

1 часть. «Эмоциональная зарядка».

Ведущий (Главная фея) называет эмоцию. Ребята движутся в свободном пространстве, выражая своим движением названную эмоцию (веселье, уныние, страх, любопытство...).

2 часть. Продолжая движение, ребята играют на флейте звукосочетание, которое отображает названную эмоцию.

3 часть. Ребята по очереди играют мелодию своего настроения, остальные отгадывают, какая именно эмоция прозвучала.

**Правила:**

1. Двигаемся свободно по пространству кабинета. Можно кружиться, танцевать и т. д.
2. Звук флейты должен быть «внятным» и по нему можно понять, какая именно эмоция выражается.
3. Не критикуем никого и не смеемся над другими.
4. Двигаемся свободно, но не сталкиваемся друг с другом.



## Игра «Музыкальные прогулки» (объединение «Торжество муз.»)

*Педагог: Робашевская Е.И.  
Методист: Степаненко Н.В.*

**Направленность:** художественная (фортепиано)

**Обучающие задачи:** участники учатся выстраивать восходяще-нисходящих звукоряд от всех нот, развивают слухо-моторную координацию, учатся владеть голосовым интонированием в соответствии с настроением цвета и вызываемого образа.

**Skill:** креативность

**Движок:** представь себе, вообрази,

**Продолжительность:** 7-10 минут


**Размер группы:** индивидуально (может быть трансформировано в группу)

**Возраст:** от 5 лет

**Условия и оборудование:** бумага, карандаши

**История:** давай представим себе, что у каждой ноты есть свой цвет, и мы можем прогуляться по разноцветной стране звуков. У ноты есть не только звук, но и настроение, давай прогуляемся по этой волшебной разноцветной стране!

**Ход игры:** Педагог дает ребенку прослушать каждую ноту гаммы.

1. Педагог задает ребенку вопрос: какого цвета та или иная нота. Вырезается фигура, обозначающая ноту, и раскрашивается
2. Педагог выясняет у ребенка с каким настроением у него ассоциируется звучание ноты (например: ре, желтого света, веселая)
3. На полу раскладываются фигуры-ноты. Ребенок совершает путешествие по гамме от заданной ноты.
4. К каждой ноте, ребенок придумывает образ, соответствующий «настроению» ноты» («до, ре, ми...»), цвет и настроение «до», «ре, ми, соль...», - цвет и настроение «ре» и т.д. Пример: фа - добрый мишка, ре-озорная мартышка, си-таинственное привидение  и т.д.)

5. Ребенок идет по разложенным на полу нарисованным и раскрашенным нотам, «пропевает» гамму от названной ноты и изображает придуманного героя, настроение гаммы, заданное первой нотой

**Правила:**

1. Стараемся точно пропеть гамму от названной ноты.
2. Называя цвет ноты, говорим первое, что приходит в голову.
3. Никто не смеется и не критикует то, что придумывает играющий.
4. От ноты к ноте «идем» спокойно, «не бежим».

**Игра «Буратино и Азбука»**  
(объединение «Фантазёры», «Театр сказок», «Развитие речи»)

*Педагог: Смирнова Е.А.*  
*Методист: Русакова И.В.*

**Направленность:** художественная (театральное искусство)

**Обучающие задачи:** участники закрепляют знания алфавита

**Skill:** командная работа, коммуникация.

**Движок:** переход хода

**Продолжительность:** 5–7 минут

**Размер группы:** 5–10 человек.

**Возраст:** от 5 лет

**Условия и оборудование:** магнитная доска, магнитный алфавит.

**История:** Рано поутру Буратино положил Азбуку в сумочку и вприпрыжку побежал в школу. Он обещал папе Карло стать умненьким и благоразумненьким, но по дороге засмотрелся на уличный театр, споткнулся и выронил сумку из рук. Все буквы и картинки из Азбуки рассыпались....

Буратино с радостью поставил бы все буквы по алфавиту в Азбуке, но, к сожалению, не знал букв!

Ребята, давайте поможем Буратино «починить» Азбуку.

**Ход игры:**

1. Буквы из сумки Буратино лежат на столе.
2. Нужно вспомнить алфавит.
3. Ведущий предлагает участникам игры по очереди, брать по одной букве в алфавитном порядке, и называть на эту букву: предмет, еду и животное (звери, птицы, насекомые), ведь кроме букв в Азбуке были картинки.
4. Участник достает нужную букву, называет 3 слова на эту букву (предмет, еда, животное) и ставит её в азбуку (магнитная доска).
5. Если участник затрудняется подобрать слова на нужную букву, он может воспользоваться помощью других участников.

6. Игра продолжается до тех пор, пока Алфавит не будет полностью восстановлен.

**Правила:**

1. Каждый берет по одной букве.
2. Берём буквы по очереди.
3. Если не знаешь какая тебе нужна буква можешь попросить помощи у других ребят.
4. Никого не обижаем, не смеёмся над ошибками.
5. Если не просят помощи не подсказываем и не выкрикиваем с места.
6. Не толкаемся, ждём своей очереди.

# «Баба - Яга против!»

(объединение «Фантазёры», «Театр сказок», «Развитие речи»)

*Педагог: Смирнова Е.А.  
Методист: Русакова И.В.*

**Направленность:** художественная (театральное искусство)

**Обучающие задачи:** обучить технике ведения дискуссии, уметь, учиться находить аргументы за и против.

**Skill:** критическое мышление, коммуникация.

**Движок:** переход хода, докажи своё мнение

**Продолжительность:** 7-10 минут

**Размер группы:** 5–15 человек.

**Возраст:** от 7 лет

**Условия и оборудование:** мячик.

**История:** Когда человек принимает решение - он должен взвесить все «за» и «против». Бывают ситуации, которые кажутся однозначно положительными: например, каникулы- это прекрасно.... Однако могут существовать и аргументы против. Их надо знать, чтобы сделать правильную оценку.

**Ход игры:**

1. Педагог предлагает ситуацию, которая традиционно оценивается как положительная или отрицательная, Например: «Начались каникулы», «Один дома», «Выпал первый снег», «Купаться в реке», «Играть в мяч» и т.д.
2. Участники в соответствии с оценкой, заданной ведущим (хорошо/плохо), вне зависимости от собственной точки зрения, должны привести аргументы за или против, начиная свой ответ так: «Каникулы это плохо (хорошо), потому что...»
3. Участники, стоя в кругу, кидают мяч другому игроку.

Упражнение учит гибкости мышления и помогает быстро находить аргументы в спорах.

**Правила:**

1. Какой аргумент приводить участнику, за или против, определяет ведущий.
2. Участник говорит первое, что приходит в голову, и быстро передаёт мяч другому игроку.
3. Участники формулируют своё мнение вне зависимости от собственной точки зрения.
4. Каждый может сказать то, что приходит в голову и остальные участники не комментируют и не критикуют высказывания.
5. Мяч кидаем аккуратно в руки друг другу.

**«Невероятные истории»  
(объединение «Фантазёры», «Театр сказок», «Развитие  
речи»)**

*Педагог: Смирнова Е.А.  
Методист: Русакова И.В.*

**Направленность:** художественная (театральное искусство)

**Обучающие задачи:** уметь формулировать последовательное высказывание.

**Skill:** креативность, командная работа

**Движок:** переход хода

**Продолжительность:** 5–7 минут

**Размер группы:** 5–10 человек.

**Возраст:** от 7 лет

**Условия и оборудование:** Учебная аудитория, столы, стулья, карточки на разные темы, не связанные между собой по смыслу.

**История:** Непросто придумывать истории, сказки. Все мы знаем известных писателей, таких как Г.Х. Андерсен, Дж. Роулинг. Но ведь невероятную историю может придумать любой человек. давайте попробуем вместе придумать невероятную историю.

Вариант 1

**Ход игры**

1. Ведущий открывает первую карточку и задает тему. Например: «Однажды зимой...» и предлагает первому участнику продолжить эту фразу.

2. Далее, открывая карточку следующему участнику, ведущий предлагает ему придумать свою фразу, продолжающую высказывание, чтобы получился связный рассказ.

3. Каждый следующий участник по предложенным карточкам поочередно продолжает «невероятную историю», придуманную командой.

Вариант 2

**Условия, оборудование:** Учебная аудитория, столы, стулья, карточки с изображениями героев басни И.А. Крылова «Квартет», тематические карточки стадион, футбол, спорт.

**Ход игры:**

1. Ведущий предлагает участникам переместить героев басни на стадион. Поочередно выкладывает карточки, то по теме стадион, то изображения героя басни.
2. Участникам предлагается, продолжить фразы друг друга, глядя на предлагаемые картинки.
3. В результате получается «невероятная история», сюжет которой придумывается всеми вместе.

За основу можно брать любое произведение и переместить главных героев в цирк, театр, на вокзал, имея соответствующий набор тематических карточек.

**Правила:**

1. Каждый участник придумывает фразу, которая продолжает предыдущую фразу.
2. Фразы должны складываться в логический сюжет.
3. Участники формулируют свою фразу в соответствии с нарисованным на карточке и связывая с предыдущим рассказом.
4. Участники не делают обидных комментариев и не исправляют сказанное.



## **Игра «Остров танцев» (объединение «Фортуна»)**

*Педагог: Шатилова Ю.П.  
Методист: Люстрова Н.Ю.  
Педагог-психолог: Левина С.В.*

**Направленность:** художественная (современные танцы)

**Обучающие задачи:**

1. Участники учатся составлять большие полноценные комбинации (импровизации) самостоятельно, с ходу.
2. Участники учатся двигаться, чувствуя музыку.

**Skill:** коммуникация, креативность

**Движок:** сенсорный опыт + вообрази, придумай

**История:** Наш танцевальный остров погибает без танцев! Пока мы не танцуем, вянут растения, птицы перестают летать и сам остров уходит под воду, нам срочно надо спасти наш дом!

**Продолжительность** 10-15 мин.

**Размер группы** от 5 чел.

**Возраст:** от 8 лет

**Условия и оборудование:** танцзал

**Ход игры:**

1. Участники встают в круг. Первый участник касается определённой части тела соседа.
2. Сосед должен придумать и осуществить движения этой частью тела. Затем продолжая движения, он касается другого участника, тем самым заставляя его двигаться той частью тела, к которой прикоснулся предыдущий участник.
3. Так происходит по кругу. В задачи все участники совершают разнообразные движения.

**Правила:**

1. Слушайте музыку и двигайтесь как хочется двигаться в данный момент.
2. Начиная двигать только тогда, когда подойдёт твоя очередь.
3. Продолжайте двигаться пока игра не закончится.
4. Не критикуем и не оцениваем других. Каждый следит за собой.

Прикасайтесь к другому бережно и аккуратно, не толкайтесь.

## **Игра «Насос» (объединение «Ансамбль «Flute&Sax»)**

*Педагог: Яшина А.Ю.*

*Методист: Люстрова Н.Ю.*

**Направленность:** художественная (флейта)

**Обучающие задачи:**

1. Учатся одновременно брать вместе правильно определённую ноту (высота, тембр, длина, громкость).
2. Учатся слышать друг друга и контролировать звук.
3. Учатся соблюдать правильное дыхание.

**Skill:** коммуникация, командная работа

**Движок:** наполняем содержанием объем

**Продолжительность:** 7-10 минут

**Размер группы:** от 3 чел.

**Возраст:** от 6 лет

**Условия и оборудование:** кабинет, инструмент

**История:** Давайте представим, что у нас есть «волшебный насос», который можно подключить к исполнителю, и он при этом наполняется воздухом. Энергией. Каждый может быть «насосом». Он «накачивает» остальных исполнителей, и они могут долго «тянуть» звук, или добиться «унисонного звучания» одной ноты.

**Ход игры:** начинается игра с показа на примере пары участников (флейтист «насос»-флейтист «исполнитель»). Далее - в игре принимает участие весь ансамбль как команда, один участник флейтист «насос».

**Правила:**

1. Все участники должны музыкально «слышать» друг друга.
2. Все участники должны попасть в «унисон».
3. Все участники «тянут» ноты до определённого счёта (например, до десяти).
4. Участники не смеются над тем, что делают другие, не обижают других.

Таким образом, команда выполнила задание, когда были соблюдены все правила.

**Примечание:**

Если время ограничено, и педагог хотел бы добиться задачи быстро и эффективно, то в этой игре он берёт на себя роль «насоса»: задаёт темп игры, контролирует соблюдение правил., добивается задачи. Если стоит задача -овладение навыком коммуникации и развитие творчества, то в роли «насоса» может побывать каждый из участников ансамбля

## **Игра «Собери гамму» (объединение «Ансамбль «Flute&Sax»)**

*Педагог: Яшина А.Ю.*

*Методист: Люстрова Н.Ю.*

**Направленность:** художественная (флейта)

**Обучающие задачи:**

1. Участники учатся выстраивать восходящие - нисходящие звукоряды от всех нот.
2. Формируют умение сонастраиваться с участниками ансамбля.
3. Осваивают строение мажорных и минорных гамм.

**Skill :** коммуникация, командная работа

**Движок:** передай информацию, присоединись и трансформируйся, подстройка.

**Продолжительность:** 7-10 мин.

**Размер группы:** 4-6 человек.

**Возраст:** от 7 лет

**История:** В прекрасной музыкальной стране злой волшебник перепутал все ноты и лишил их памяти и умения общаться. Давайте спасем ноты и поможем им снова найти свое место и собраться в гамму.

**Ход игры:**

1. Участники встают в круг. Педагог задает мажорную или минорную гамму.
2. Участники, не договариваясь, начинают называть ноты по порядку в гамме, заданной педагогом тональности.
3. Если несколько участников произносят ноту одновременно игра начинается с самого начала.
4. Игра заканчивается, когда все ноты произнесены в правильном порядке до конца.

**Правила:**

1. Слушаем внимательно друг друга и называемые по очереди ноты, вспоминаем их порядок.
2. Следим за порядком называния нот другими участниками группы.
3. Не критикуем других участников, никого не оцениваем.

## Цикл игр. «Фрезия» (объединение «Полимерная флористика»)

*Педагог: Якубова Н.Г.*

*Методист: Люстрова Н.Ю.*

**Направленность:** художественная (декоративно-прикладное творчество)

**Skill:** коммуникация, креативность

**Продолжительность:** по 5-7 минут

**Размер группы:** от 5 чел.

**Возраст:** от 8 лет

### Игра 1.

**часть 1. «Угадай-ка» (разогрев).**

**часть 2. «Ассоциация»**

**Обучающие задачи:**

1. Обучающиеся вспоминают характеристику элементов цветка.
2. Для эмоционального разогрева и настроения на тему предлагается вспомнить как выглядит Фрезия не просто показом картинки Фрезии, а выбором из нескольких предложенных вариантов.
3. Включаем и развиваем ассоциативное творческое мышление, связанное с темой.

**Движок:** включение ассоциативного мышления.

**Условия и оборудование:**

- для 1 части-цветная распечатка нескольких вариантов цветов, похожих на Фрезию.
- для 2-й части- бумага, цветные карандаши.

**1 часть. «Угадай-ка» (разогрев).**

**История:** Однажды художник, который очень любил цветы, увидел на поляне, среди множества цветов один, особенно красивый цветок. Ему захотелось его нарисовать. Он попросил своего друга-ботаника сказать название этого цветка, дав только его описание. Долго с другом они искали понравившийся

цветок, т.к. похожих было много. Поможем найти цветок художнику.

**Ход игры:**

1. Для эмоционального разогрева и настроения на тему предлагается вспомнить как выглядит Фрезия не просто показом картинки Фрезии, а выбором из нескольких предложенных вариантов изображений цветов, похожих на Фрезию, обозначенных номерами.
2. Каждый из участников записывает на листок номер цветка, который, по его мнению, является Фрезией.
3. Когда все записали, каждый показывает свой номер цветка. Таким образом, выявляют тех, кто правильно определил цветок Фрезию.

**Правила:**

1. Внимательно смотрим на рисунки и выбираем тот номер, которым обозначен цветок Фрезия, по мнению участника.
2. Выбираем номер самостоятельно, не подсматривая, что выбрал сосед, т.к. это может быть ошибочным вариантом.

## 2 часть «Ассоциация»

**Ход игры:**

1. Каждому участнику выдаётся бумага и цветные карандаши.
2. Предлагается нарисовать рисунок-ассоциацию: с каким предметом, существом и т.д. ассоциируется цветок Фрезия.

**Правила:** Рисуя ассоциацию, включаем воображение и придумываем самые немыслимые образы.

## **Игра 2. «Цвет настроения»**

### **Часть 1. «Разминка»**

### **Часть 2. «Творческая»**

#### **Обучающие задачи:**

1. Обучающиеся формируют умение понимать свои эмоции и настроение в настоящий момент времени.
2. Обучающиеся развивают своё воображение, рисуя цвет своего настроения на рисунке цветка.

**Движок:** Передай информацию.

**Условия и оборудование:** мяч, цветные карандаши, листы с нарисованной черно-белой Фрезией.

**История:** Мир, в котором мы живём, чрезвычайно богат красками и различными оттенками... Разукрашено всё – предметы, животные, растения, явления природы, люди – всё в цвете!

Оказывается - цвет влияет на наше настроение, а настроение тоже бывает определённого цвета. Существует даже цветовая терапия, которая может быть применена для улучшения эмоционального состояния. Понимание своего настроения важно и для себя, и для эффективного общения с людьми.

#### **Ход игры:**

#### **Часть 1. «Игра в мяч». (Разминка).**

Участники встают в круг и кидают мяч друг другу, при этом называя сначала по 1-му кругу - цвет своего настроения, по 2-му кругу – настроение по ощущениям (гладкое, шершавое...), по 3-му кругу – по температуре (холодное, прохладное, горячее, ...).

#### **Часть 2. «Творческая»**

Участникам раздаются листы бумаги А4, на которых нарисован контур Фрезии. Предлагается подумать и разукрасить её в цвет своего настроения в данный момент.

#### **Правила:**

1. Мяч кидаем в руки друг другу и стараемся его поймать.
2. Поймав мяч, сразу называем цвет настроения или настроение по ощущениям, по температуре - не задумываясь.
3. Не критикуем других участников, никого не оцениваем.

### **Игра 3. «Необычная Фрезия»**

#### **Часть 1. «Космическая Фрезия»**

#### **Часть 2. «На что похоже»**

**Обучающая задача:** Обучающиеся развивают своё воображение и творческое креативное мышление, разукрашивая Фрезию в необычные цвета или создавая новую художественную форму

**Движок:** Придумай,образи.

**История:** Представьте себе, что вы попали на другую планету и вдруг увидели там цветок, похожий на Фрезию! Учитывая, что Фрезия выросла в совершенно других условиях на другой планете, она была ТА-КА-Я?!!!

**Условия и оборудование:** цветные карандаши, листы с контуром цветка Фрезии.

#### **Часть 1. «Космическая Фрезия»**

**Ход игры:**

1. Участникам раздаются листы формата А4, на котором нарисован весь контур цветка Фрезии.
2. Участникам даётся задание пофантазировать и разукрасить Фрезию в не характерные для неё цвета.

#### **Часть 2. «На что похоже»**

1. Участникам раздаются листы формата А4, на котором нарисован небольшой элемент цветка Фрезии.
2. Участникам даётся задание придумать новый образ Фрезии – не цветка, дорисовывая какой-либо элемент до новой художественной формы чего или кого-либо.

**Правила:**

1. Даём себе возможность подумать 1 минуту, чтобы представить образ инопланетной Фрезии-цветка или нового художественного образа Фрезии.
2. Работаем самостоятельно, разукрашиваем Фрезию в цвета выдуманного образа или дорисовывая до нового образа, не обращая внимание на то, как рисуют другие.



## Игра 4. «Выращивание цветка»

### Обучающие задачи:

1. Обучающиеся вспоминают названия и характеристики цветов.
2. Обучающиеся выбирают яркую характеристику выбранного цветка и придумывают свой образ, чтобы показать его остальным.
3. Настроить обучающихся на положительные эмоции.

**Skill:** коммуникация, креативность

**Движок:** передай информацию

**Условия и оборудование:** лейка

**История:** Представьте себе, что вы - росток, которого посадили в горшок, и из которого, по мере «полива» вырастает задуманный цветок. Для этого участники заранее придумывают цветок с его характеристиками.

### Ход игры:

1. Ведущий «поливает росток». На счёт «один-два-три-четыре-пять» росток растёт, преобразуется, и из «ростка вырастает» выбранный участником «цветок». На счёт «пять» «цветок» распустился. Как только «цветок вырос», участник называет свой выросший «цветок» и описывает его. Например: «я-маленький круглый, колючий кактус, с иголками», или «я-благоухающая красивая красная роза».
2. Далее ведущий предлагает полить цветок «волшебным раствором», каждая капля которого добавляет ему то, что ему надо, чтобы он был доволен. Предлагается участнику ответить на вопрос: что тебе надо, чтобы ты был доволен, ощущал себя счастливым.
3. Ведущий на собственном примере показывает. Например, «Я - ромашка, мне нужно для того, чтобы я была довольна своей жизнью наушники, спокойствие...» (предметы, настроение, обстоятельства, еда).
4. Ведущий подходит к цветку и спрашивает, что ему добавить? «Цветок» называет что-либо из категорий предметов, обстоятельств, еды, настроения и т.д. И тогда цветок в этот момент становится «довольным».

5. Ведущий просит зафиксировать это состояние удовольствия с тем, чтобы продолжить с таким настроением дальнейшие занятия.

После этого упражнения человек выходит с ощущением удовлетворения, хорошего настроения.

**Правила:**

1. Внимательно смотрим, что показывает выступающий и стараемся отгадать название цветка.
2. Показывающий старается демонстрировать свой выросший цветок, максимально похоже к его характеристикам, чтобы было легко их отгадать.
3. Участники не смеются над тем, что делают другие, не обижают других.

## **Игра 5. «Сходства и отличия. Вспомним о цветах»**

**Направленность:** художественная (декоративно-прикладное творчество)

**Skill:** командная работа, креативность, коммуникация

**Движок:** Переход хода, трансформация, пристройка

**Продолжительность:** 7-10 минут

**Размер группы:** от 3 чел.

**Возраст:** от 6 до 12 лет

**Условия и оборудование:** кабинет, мяч.

### **Часть 1. Игра «Про животных. Разминка»**

**История 1:** Друзья, у меня в руках волшебный мяч-преобразователь. С его помощью я могу превратить любой предмет, растение, человека в то, что пожелаю. Сегодня я решила создать мир животных. Мой мяч поможет мне в этой удивительной работе!

**Ход игры:**

1. Все встают в круг. Участники кидают друг другу мяч. Когда мяч попадает в руки участника, участник «превращается» в то животное, которое себе представил. И сообщает всем участникам в кого он превратился.
2. Остальные внимательно слушают и запоминают кто в кого превратился. Первый участник, бросая мячик своему соседу, называет выбранного для себя животного. Поймавший мяч повторяет название животного соседа и называет своего животного, перебрасывает мячик следующему.
3. По второму кругу участники повторяют названия животных и находят сходства между парой животных: своего и соседа.

### **Часть 2. Игра «Различия в цветах»**

**История 2:** Мы создали волшебный мир животных, а теперь давайте создадим волшебный сад цветов. Мой мяч поможет мне в этой удивительной работе!

**Ход игры:**

1. Участники стоят в кругу. Кидают друг другу мяч. Когда мяч попадает в руки участника, он «превращается» в выбранный

для себя цветков. И сообщает всем участникам, в кого он превратился.

2. Первый участник, бросая мяч своему соседу, называет выбранный цветок. Поймавший мяч, повторяет название цветка соседа и называет свой цветок, перебрасывает мяч следующему. Так- по кругу.
3. По второму кругу участники повторяют названия цветков и находят различия между парой цветков: своего и соседа.

**Правила:**

1. Стараемся, получив ход, быстро называть растение, животное, их сходства и различия.
2. Называем первое, что пришло в голову.
3. Перебрасываем аккуратно мяч в руки друг другу.
4. Не смеемся над тем, что придумали другие, не критикуем других.

## **Игра «Куколки и бабочки» (объединение «Окружающий мир»)**

*Педагог: Добровольская К.Р.*

*Методист: Филина С.В.*

**Направленность:** социально-гуманитарная (окружающий мир для дошкольников).

**Обучающие задачи:** дети знакомятся с органами чувств на примере тактильного восприятия и тренируют память.

**Skill** Командная работа, коммуникация.

**Движок** Сенсорный опыт, тактильная форма коммуникации.

**Продолжительность:** 7-10 мин

**Размер группы:** 6-10 чел

**Возраст:** от 5 лет

**Условия и оборудование:** платки, музыкальный фон.

**История:** представьте, что мы оказались в волшебной стране. Там, где всегда тепло и солнечно. И все мы должны превратиться из куколок в бабочек, чтобы остаться в этой стране.

Всем известно, что живые существа чтобы ориентироваться в окружающем мире смотрят, слушают, нюхают, пробуют на вкус, ощупывают.

Но получилось так, что злой колдун наслал холод на солнечную страну и не все куколочки успели превратиться в бабочек. Маленькие куколочки могут только наощупь ориентироваться в мире.

Чтобы победить колдуна и уничтожить чары холода, оставшимся куколочкам нужно на ощупь угадать, какая бабочка к ним подлетела. Чтобы колдун не услышал нас и волшебство сработало, бабочкам нельзя говорить, только куколочкам. Как только куколочка угадает бабочку, то тут же превратится в красивую бабочку. А как только все превратятся в бабочек колдовство падет, и злой колдун будет повержен.

**Ход игры:**

1. Педагог делит детей на команды с равным количеством (например, 5 куколок и 5 бабочек).
2. «Куколкам» (детям) закрывают глаза. «Бабочки» (дети) начинают летать вокруг куколок.
3. По команде педагога, каждая «бабочка» подлетает и встает перед «куколкой». После все «куколочки» определяют на ощупь кто из «бабочек» перед ним (назвать имя).
4. Попробуй вспомнить у кого такая одежда, волосы, руки и т.п. Угадать можно только, трогая человека, стоящего перед тобой, его одежду.
5. Игра заканчивается, когда имена всех «бабочек» отгаданы и они могут теперь полетать все вместе.

### **Правила игры:**

1. Учимся определять на ощупь того, кто стоит перед нами.
2. Во время игры молчим.
3. У бабочек можно трогать только голову, плечи и крылья (руки).
4. Не подглядываем.
5. Трогать, нужно осторожно, не толкаясь и не причиняя боль другому.

## Ритуалы приветствия (объединение «Окружающий мир»)

*Педагог: Добровольская К.Р.*

*Методист: Филина С.В.*

**Направленность:** социально-гуманитарная (окружающий мир для дошкольников).

**Обучающая задача:** научить детей разным формам приветствия.

**Skill;** Командная работа, коммуникация (создание эмоционального настроя и мотивационной готовности к участию в работе, предоставление детям возможности поприветствовать друг друга с помощью невербальных и вербальных средств общения).

**Движок:** Сенсорный опыт, тактильная форма коммуникации.

**Продолжительность:** 5-7 мин

**Размер группы:** от 5 человек.

**Условия и оборудование:** карточки с изображением ритуалов приветствия

**История:** Ребята, вы знаете, что, в разных частях мира люди по-разному приветствуют друг друга. Есть, например, народы, которые приветствуют друг друга, пожимая руки. В Новой Зеландии племя Маори при встрече касаются друг друга носами, некоторые племена (Самоа) - обнюхивают друг друга, а на Тибете при встрече показывают друг другу язык. Давайте мы с вами выберем такое приветствие, которое каждому из вас будет наиболее приятное.

**Ход игры:** Группа образует круг. Ведущий (педагог) начинает игру, предлагая каждому поздороваться особым образом:

- рукопожатие,
- объятие,
- «Дай пять» - хлопок ладонь о ладонь
- «лайк» - большой палец вверх

Вариант 1.

Способ приветствия выбирается по вытянутой карточке-картинке. Каждый в закрытую выбирает одну из карточек и

здоровается с соседом слева. Игра идет по кругу по часовой стрелке.

Когда каждый поздоровался с соседом, предлагается поздороваться с ведущим (педагогом). Игра идет по кругу против часовой стрелки. Карточки-приветствия выбирает ребенок «в открытую», по желанию.

Вариант 2.

Карточки выбираются в открытую. Дети сопровождают свое действие-приветствие словом, произносят «Привет...*имя*». Взрослому говорят: «Здравствуйте».

**Правила:**

1. Приветствовать так, как показано в таблице или карточке.
2. Быть доброжелательным, показать, что ты рад видеть человека, с которым здороваешься.
3. Получив карточку или выбрав из таблицы форму приветствия, участники здороваются именно этим способом.
4. Нельзя смеяться над другими, обижать их.
5. Не толкаться, не дёргать друг друга.



**Игра «Волшебный замок»**  
**(объединения «Развитие логического мышления» и**  
**«Формирование Элементарных математических**  
**представлений у детей дошкольного возраста»)**

*Педагог: Филина С.В.*

*Методист: Добровольская К.Р.*

*Педагог-психолог: Левина С.В.*

**Направленность:** социально-гуманитарная (логика и математика для дошкольников)

**Обучающие задачи:**

1. Закрепить знания о геометрических формах.
2. Развивать умения на ощупь определять геометрическую форму.
3. Развивать умения работать с конструктором.

**Skill:** Командная работа, коммуникация

**Движок:** Сенсорный опыт, присоединение и создание общей композиции

**Продолжительность:** 10 минут

**Размер группы:** от 4 чел.

**Возраст:** от 5 лет

**Условия и оборудование:** 4 стола, темная ткань или мешочки, кубы, шары, конусы, цилиндры, трех и четырехгранные пирамиды, параллелепипеды

**История:** В одном королевстве, где жили геометрические тела, произошло несчастье. Злой волшебник рассердился на короля этой страны и одним взмахом волшебной палочки отправил всех его подданных в глубокое подземелье, вот в такой темный мешок. А спасти жителей королевства можно только так: на ощупь определить фигуры и общими силами построить замок. Надо успеть построить замок до возвращения злодея.

**Ход игры:**

1. Педагог делит детей на две команды.
2. Дети действуют в порядке очереди, при этом очередность определяет педагог, называя имя ребенка.

3. Дети по очереди, определяют на ощупь фигуру в мешке, достают названную педагогом фигуру. Например, куб. Достав названную фигуру, ребенок начинает постройку замка.
4. Следующий ребенок, достав фигуру, присоединяет ее к первой и фигуре так, чтобы получалась общая постройка.
5. Каждая команда строит свой замок, при этом педагог вводит соревновательный момент между командами (Кто быстрее построит).

**Правила:**

1. Внимательно ощупываем предмет, определяя его форму.
2. Фигуру ставим так, чтобы могла получиться общая постройка /замок.
3. Не подглядываем в мешок, ищем только руками.
4. Не помогаем другим и не подсказываем, если нас не попросили о помощи - каждый решает сам, как ему поставить фигуру.
5. Не обсуждаем и не смеемся над постройкой других.
6. Соблюдаем очередь, ждем своего хода.
7. Не толкаемся и не трогаем других.

**Игра «Найди себе пару»  
(объединения «Развитие логического мышления» и  
«Формирование элементарных математических  
представлений у детей дошкольного возраста»)**

*Педагог: Филина С.В.*

*Методист: Добровольская К.Р.*

**Направленность:** социально-гуманитарная (логика и математика для дошкольников)

**Обучающие задачи:**

1. Закрепить знания о геометрических формах.
2. Развивать умения на ощупь определять геометрическую форму.

**Skill:** Коммуникация (создавать доброжелательную атмосферу в коллективе), командная работа.

**Движок:** Соберись по признаку,

**Продолжительность:** 10 минут

**Размер группы:** от 6 чел.

**Возраст:** от 5 лет

**Условия и оборудование:** свободное пространство, фишки-геометрические фигуры (треугольник, квадрат, круг и пр.)

**История:** Жил-был художник один. Решил он однажды нарисовать картину из геометрических фигур. В его волшебной мастерской было много различных геометрических фигур. Эти фигуры никак не хотели размещаться рядом на одной картине: то углы мешали, то по длине друг другу не подходили, то укатывались куда-то... И никак картина не получалась. Художник вспомнил, что всегда веселей, когда много друзей и решил фигуры подружить. Чтобы разные фигуры подружились, они должны познакомиться. Для этого надо найти определенные пары и поприветствовать друг друга.

**Ход игры:**

Группа собирается в круг.

*Вариант 1.* Педагог раздает фишки-фигуры каждому ребенку. На счет «три» педагог называет, показывает пару одинаковых фигур (треугольник и треугольник) и предлагает детям с такими фигурами собраться в пары.

*Вариант 2.* Предлагаются две разные фигуры. Дети встают в разные пары, называют фигуры, здороваются (круг и треугольник).

*Вариант 3.* Дети делают более сложные комбинации (собираются втроем, вчетвером и т.д.)

**Правила:**

1. Собираемся так, как нарисовано на карточке.
2. Встретившись, доброжелательно приветствуем друг друга.
3. Громко не кричим, не смеемся над человеком, не обижаем друг друга.
4. Не толкаемся, прикасаемся к друг другу аккуратно.

## **Игра «Пропавшее интервью»** (объединение «Студия английского языка «Open World»)

*Педагог: Юрьева М.М.*

*Методист: Степаненко Н.В.*

**Направленность:** социально-гуманитарная (английский язык)

**Обучающие задачи:**

1. Участники обучаются вариативному высказыванию по теме «Обучение английскому языку».

2. Усваивают употребление глаголов прошедшего времени.

**Skill:** коммуникация, креативность.

**Движок:** Наполняем содержанием.

**Продолжительность:** 10 минут.

**Возраст:** от 10 лет.

**Условия, оборудование:** карточки со словами.

**Движок:** наполняем пространство содержанием.

**История:** в редакции случилась большая неприятность.

Редактор подготовил текст статьи интервью знаменитого блогера «Как я выучил английский язык». Компьютерный вирус испортил текст, остались только несвязанные фрагменты.

Нужно восстановить текст до выхода номера газеты.

**Ход игры:**

2. Каждый из участников берет две карточки. На одной из них написан глагол по теме обучение английскому языку, на другой-случайный глагол, не имеющий отношения к теме. Участник должен придумать фразу о том, как он изучал английский, используя эти глаголы в прошедшем времени.

3. Участники по очереди произносят свои фразы. Каждый внимательно слушает всех участников, потому что человек, который составит рассказ, будет выбран случайно.

4. Соединяем глаголы, в предложения, фантазируем, находим неожиданные связи.

5. Педагог выбирает участника, который составит из всех придуманных фраз текст интервью.

**Правила:**

1. В процессе игры говорим только по-английски.
2. Внимательно слушаем, что говорят другие.
3. Карточки берем по очереди, в этом же порядке рассказываем.
4. Каждый может придумать любую фразу, никто никого не критикует.

## **Игра «Азбука специй» (объединение «СПРИНТ»)**

*Педагог: Антоновский С.В.*

*Методист: Русакова И.В.*

**Направленность:** социально-гуманитарная (интеллектуальное творчество)

**Обучающие задачи:** участники знакомятся с различными пряностями, важной частью эпохи географических открытий «Индия - дорога пряностей».

**Skill:** креативность

**Движок:** представь себе, вообрази, придумай, включение ассоциативного мышления + угадай

**Продолжительность:** 5–10 минут

**Размер группы:** от 3 до 10 человек

**Возраст:** от 9 лет

**Условия и оборудование:** образцы различных пряностей (гвоздика, мускатный орех, зира, пажитник, ваниль, кассия/корица, кардамон), бумага, карандаши, ручки.

**История:** Сейчас мы с вами отправимся в ароматное путешествие в мир пряностей. На предстоит познакомиться с разными заморскими гостями. Это путешествие будет необычным. У нас не будет возможности посмотреть, что за пряность перед нами, она исчезла, спряталась, надела шапку-невидимку, остался только запах. Сможете ли вы угадать по запаху, не снимая волшебной шапочки, что за гость перед вами? Постарайтесь почувствовать запах, «увидеть» образ аромата и изобразить его на бумаге в виде рисунка.

**Ход игры:**

1. Участники распределяются по аудитории, располагаются за столами. Ведущий обходит участников с образцом пряности, подносит каждому специю в приоткрытом пакетике и дает только понюхать (предварительно необходимо выяснить у ребенка нет ли аллергии).

2. Затем предлагает изобразить на бумаге «образ» предложенного аромата, постараться угадать по запаху что это за пряность и дает время на фиксацию изображения.
3. Далее следуют другие варианты пряностей (не более 3–5 штук).
4. Ведущий предлагает пронумеровать получившиеся изображения, дать название рисунку, попробовав определить, что это за пряность.
5. Далее даются правильные названия пряностей в порядке предъявления. Участники записывают правильные ответы возле каждого рисунка.
6. После озвучивания ведущим правильных ответов записываем их возле каждого рисунка и подсчитываем у себя в тетради количество правильных ответов.
7. Побеждает отгадавший наибольшее количество пряностей.

### **Правила:**

1. Внимательно вслушиваемся в аромат (нюхаем).
2. Не называем вслух свои версии что за пряность, а молча записываем.
3. Если не удастся узнать аромат, ищем ассоциации, которые возникают в связи с ароматом и зарисовываем в тетрадь.
4. Не смеёмся и не комментируем высказывания других.

**Примечание:** на следующее занятие можно подготовить новую подборку пряностей, допустимо использовать ранее изученные пряности. Помимо знакомства с новыми пряностями участники упражнения тренируют ассоциативное мышление, создавая образы по запаху.



## «Значимое животное» (объединение «СПРИНТ»)

*Педагог: Антоновский С.В.*

*Методист: Русакова И.В.*

**Направленность:** социально-гуманитарная (интеллектуальное творчество)

**Обучающие задачи:** Участники знакомятся с различными животными, учатся аргументировать ответы.

**Skill:** критическое мышление

**Движок:** представь себе, вообрази, придумай, включение ассоциативного мышления + угадай

**Продолжительность:** 5–10 минут

**Размер группы:** от 3 до 15 человек

**Возраст:** от 9 лет

**Условия и оборудование:** свободное пространство, маркировка пространства (несколько стульев, стол, отметки или приклеенный скотч).

**История:** «Человека в любом регионе планеты Земля окружают животные. Некоторые из них полезны, некоторые опасны. На ряд животных охотятся, а какие-то стали защитниками человека или предупреждают об опасности. Мысленно перенесемся в Индию (любой другой регион мира).

**Ход игры:** Ведущий: Попробуйте определить, какие животные могли бы попасть в статус значимых или, даже, стать священными. Оцените, какие из названных животных, могут стать легендарными, перейдя на соответствующую сторону комнаты».

1. Участники распределяются по аудитории.
2. Ведущий показывает точку отсчета (середина комнаты, стол, маркерная отметка или сам ведущий), которая соответствует нейтральному или неопределенному статусу значимости животного.

3. Ведущий дает название животного и, убедившись, что участникам знакомо это животное, предлагает занять положение в комнате, в зависимости от того, насколько оно может считаться важным и значимым.
4. Участники, перейдя на ту или иную сторону, аргументируют свой выбор.
5. Ведущий может задать дополнительный уточняющий вопрос о причинах таких перемещений.
6. Далее следуют другие варианты животных (не более 3-5 штук).
7. Участники дают быструю обратную связь по поводу своего выбора.
8. В перспективе можно использовать картинки с животными, слайды презентации с животными из разных регионов и климатических зон.
9. Помимо животных можно использовать растения, полезные ископаемые, события из истории и т.д., акцентируя внимание участников на значимости, важности и давая обратную связь по итогам выбора.

### **Правила:**

1. Участники не перебивают друг друга.
2. Время выступления ограничивается 1 минутой.
3. Допустимы варианты перемещения участников из-за убедительной аргументации других отвечающих за свой выбор.
4. На следующее занятие можно подготовить новую подборку животных.
5. Ведущий также может сделать собственный выбор и аргументировать его.

## **Игра «Ставки»** **(объединение «Студия английского языка «Open World»)**

*Педагог: Юрьева М.М.*

*Методист: Степаненко Н.В.*

**Направленность:** социально-гуманитарная (английский язык)

**Обучающие задачи:**

-освоение лексического материала по теме деньги,

-развивать навыки аудирования.

**Skill:** критическое мышление, коммуникация, командная работа.

**Движок:** выбери правильный ответ

**Условие и оборудование:** карточки с фразами

**Продолжительность:** 10 минут

**Размер группы:** до 15 чел.

**Возраст:** от 12 лет

**История:** Умение сделать правильный выбор - риск и большое искусство. На бирже некоторые игроки делают себе состояние, некоторые разоряются. Риск- благородное дело, умение сделать правильную ставку может основываться на чистой удаче, а может на знании и опыте. давайте попробуем сыграть в игру, где ставки и удачи будут основаны на нашем с вами знании.

**Ход игры:**

### **1 вариант**

*Предварительный этап (10 мин.)*

1.Подготовить 5 фраз на использование целевой лексики/грамматики, в некоторых из них есть ошибки. (5 мин.)

2.Дать участникам возможность самостоятельно подумать и отметить грамматически правильные фразы знаком «+», а неправильные знаком «-». (5 мин.)

*Основной этап (10 мин.)*

1.Разбить участников на команды для сравнения ответов и принятия коллективного решения. (3 мин.)

2.Принятие решения о «ставке» (от 1 до 100 баллов) в зависимости от степени уверенности в ответе. (3 мин.)

3.Проверка результатов и исправление ошибок (4 мин.)

*Завершающий этап (3 мин.)*

## **Правила:**

1. Должны прозвучать варианты ответов каждого участника
2. Участники внимательно слушают, не перебивая
3. Ставки принимаются от 1 до 100 баллов
4. Ставка принимается, если все игроки согласны с ответом.
5. Не позволяются обидные комментарии

## **2 вариант**

### **(на чтение или аудирование)**

#### *Предварительный этап (10 мин.)*

1. Подобрать задание на чтение или аудирование с выбором ответа из 3-4 вариантов. (Как правило, все варианты упоминаются, но для выбора правильного нужно внимательно читать / слушать, видеть вопрос в задании.
2. Участникам дать на уроке прочитать/прослушать текст и выбрать правильный на их взгляд ответ.

#### *Основной этап (10 мин.)*

1. Разбить участников на команды для сравнения ответов и принятия коллективного решения. (3 мин.)
2. Объяснение выбранных ответов (если на прослушивание – можно дать дополнительное задание, но чтобы текст был перед глазами) – (4 мин.)
3. Проверка результатов и исправление ошибок (3 мин.)

#### *Завершающий этап (3 мин.)*

Распределение «бонусов» по результатам игры.

За правильный ответ даётся 20 баллов. За неправильный баллы не снимаются, но остаётся «0». За объяснение своего ответа ответа (даже неправильного) можно дополнительно заработать 5-10 баллов.

## **Правила:**

1. Должны прозвучать варианты ответов каждого участника.
2. Участники внимательно слушают, не перебивая.
3. Баллы начисляются, согласно распределению баллов.
4. Ставка принимается, если все игроки согласны с ответом.
5. Не позволяются обидные комментарии.

**Игра «Опиши другими словами»**  
**(объединение «Студия английского языка «Open World»)**

*Педагог: Юрьева М.М.*

*Методист: Степаненко Н.В.*

**Направленность:** социально-гуманитарная (английский язык)

**Обучающие задачи:**

– обучение вариативному высказыванию по теме «Финансы»;

– развитие гибкости, беглости, ассоциативному мышлению.

**Skill:** коммуникация, креативность

**Движок:** выбери правильный ответ

**Продолжительность:** 10 минут

**Размер группы:** не имеет значения

**Возраст:** от 10 лет

**Условие и оборудование:** карточки со словами

**История:** А знаете ли вы, что можно утверждать, что человек действительно владеет иностранным, да и родным языком, если он может описать одно и тоже понятие, явление, событие тремя разными способами. Сейчас мыс вами устроим соревнование, в котором определим самого уверенного англоговорящего человека в нашей группе

**Ход игры:**

1. Группа разбивается на пары.
  2. Участники вытаскивают карточку со словом.
  3. Участники по очереди в паре описывают полученное слово, не называя его и не употребляя однокоренных слов. Ведущий (педагог) засекает на таймере 2 минуты. Партнер должен угадать какое слово описывает участник.
  4. Если партнер угадал слово, то участник получает балл. Если не угадал, участник берет следующее слово. Время одного участника ограничено двумя минутами.
- Выигрывает тот, кто набрал больше баллов.

**Правила:**

1. Слово не показывается, а описывается , другими словами
2. Приветствуется фантазия
3. Участники говорят по очереди, не перебивая друг друга
4. Нельзя смеяться над ошибками другого человека
5. Тот кто говорит, старается быть максимально понятным, тот, кто слушает, старается понять другого

**Игра «Угадай и повтори»**  
**(йога-позу, асану с закрытыми глазами)**  
**(объединение «Весёлая йога»)**

*Педагог: Намлинская О.О.*

*Методист: Русакова И.В.*

**Направленность:** физкультурно-спортивная (йога для детей)

**Обучающие задачи:** участники закрепляют асаны.

**Skill:** коммуникация.

**Движок:** сенсорный опыт, игры на безопасный тактильный контакт, тактильная форма коммуникации (с закрытыми глазами)

**Продолжительность:** 7–10 минут

**Размер группы:** 4–10 человек.

**Возраст:** от 5 и старше

**Условия и оборудование:** коврики гимнастические и повязками для завязывания глаз

**История:** ребята, вы знаете, что у нас есть любимая игра с использованием карточек с картинками поз в йоге, асанами. Вы представляете, вчера прилетела злая волшебница Гингема и тихонечко забрала у меня их, чтобы поиграть.

Я пыталась ее остановить, но ей так захотелось стать такими же красивыми, гибкими и здоровыми, как мы. И мы с ней договорились, что она их вернет, но только с одним условием, когда мы ей докажем, что это для нас важно и мы многие асаны уже знаем, можем показать и угадать их даже с закрытыми глазами! Попробуем?

**Ход игры:**

1. Разбиваемся по парам. Определяем, кто первый показывает асану, а кто второй. Первому - завязываем глаза.
2. Вспоминаем асаны и выбираем ту, которую будем демонстрировать.
3. Второй- показывает асану и замирает. Стоит в этой позе, пока второй номер не угадает.
4. Нужно наощупь, руками определить асану и повторить её, а высший пилотаж, сказать название.

5. Затем меняемся местами и завязываем глаза уже второму номеру, а первый угадывает повторяет и называет.

6. Обратите внимание, на пальчики, положение обеих ног, рук, головы, прогиб спины.

Чем больше асан нам удастся продемонстрировать, тем скорее мы убедим Гингему вернуть наши карточки. Приступаем к испытанию Волшебницы!

**Правила:**

1. Демонстрируем позы четко, чтобы партнёру было легко их отгадать.

2. Завязываем глаза повязками плотно, чтобы не было возможности подсмотреть. Не подсматриваем!

3. Внимание! Относимся к партнеру бережно и деликатно. Мы трогаем только голову, ноги, руки, спину, живот.

4. Не смеяться и не комментировать действия других.

**Примечание:** подростки участвуют в игре по желанию.



**«Угадай кто»**  
**(йога-позу, асану с закрытыми глазами)**  
**(объединение «Весёлая йога»)**

*Педагог: Намлинская О.О.*

*Методист: Русакова И.В.*

**Направленность:** физкультурно-спортивная (йога для детей)

**Обучающие задачи:** - развитие невербальной коммуникации

**Skill:** коммуникация, креативность

**Движок:** сенсорный опыт, игры на безопасный тактильный контакт, тактильная форма коммуникации (с закрытыми глазами).

**Продолжительность:** 7–10 минут.

**Размер группы:** 5-15 человек.

**Возраст:** от 9 лет.

**Условия и оборудование:** не требуется

**История:**

Знаете ли вы, что человеку нужно всего 25 секунд, чтобы, взглянув на человека, составить свое мнение о нем. Наш мозг, как невероятной мощности компьютер, может найти любой ответ на вопрос «Какой ты? Кто ты?» Давайте попробуем составить необыкновенные портреты друг друга. Представьте себе, воздушный шарик, на котором написано имя одного из участников игры. Чтобы наполнить этот шарик содержанием, т.е. чертами и свойствами этого человека, у вас есть волшебный насос, вы нажимаете на насос и постепенно у вас наполняется портрет.

**Ход игры:**

1. Давайте разделимся на две команды. Одна будет называться «Насос», а вторая «Шарик».
2. Ребята из команды «Насос» совещаются и выбирают человека из нашего объединения (известного человека), которого ребята из команды «Шарик» должны угадать.
3. Сделать они это смогут, задавая вопросы «насосам». Вопросы не простые. Их задача понять с чем или с кем ассоциируется у «Насосов» загаданный человек:

- С каким цветом?
  - С какой погодой?
  - С какой музыкой?
  - С какой картиной?
  - С каким инструментом?
  - С каким фильмом?
  - С каким животным?
  - С какой книгой?
  - С каким блюдом?
4. Каждый ответ «Насосов» наполняет версию «Шарика». Версии фиксируются ведущим на доске.
  5. Если ребята из «Шарика» угадывают этого человека, то шарик считается надутым, и команда выиграла.

**Правила:**

1. Команда «Шариков» определяет, какие вопросы будут заданы «Насосам».
2. Команды Насосов обсуждают, какой ответ должен быть дан на вопрос. Все должны быть согласны с этим ответом
3. Ответ объявляется, когда обсуждение окончено и все согласны с ответом
4. Нельзя допускать обидные ответы и комментарии.

**«Повтори фигуру с закрытыми глазами»  
(йога-позу, асану с закрытыми глазами)  
(объединение «Весёлая йога»)**

*Педагог: Намлинская О.О.*

*Методист: Русакова И.В.*

**Направленность:** физкультурно-спортивная (йога для детей)

**Продолжительность:** 7–10 минут

**Размер группы:** 4–10 человек.

**Возраст:** от 5 и старше

**Условия и оборудование:** коврики гимнастические и повязки для завязывания глаз.

**История:**

Ребята, вы знаете, что у нас есть любимая игра: карточки с картинками-асанами. Вы представляете, вчера прилетела злая волшебница Гингема и тихонечко забрала у меня их, чтобы поиграть. Я пыталась ее остановить, но ей так захотелось стать такими же красивыми, гибкими и здоровыми, как мы. Не волнуйтесь, Гингема их вернет, но только, когда мы ей покажем, что это для нас важно и мы многие асаны уже знаем, можем угадать их даже с закрытыми глазами! Попробуем?

**Ход игры:**

1. Участники разбиваются по парам. Определяют, кто первый показывает асану, а кто второй. Первому- завязывают глаза.
2. Второй- показывает асану и замирает. Стоит в этой позе, пока второй номер не угадает.
3. Нужно наощупь, руками определить асану и, высший пилотаж, сказать название.
4. Затем игроки меняются местами и завязывают глаза уже второму номеру, а первый угадывает и называет.

Обратите внимание, на пальчики, положение обеих ног, рук, головы, прогиб спины.

Внимание! Относимся к партнеру бережно и деликатно.

Приступаем к испытанию Волшебницы!

**Правила:**

Примечание: подростки участвуют в игре по желанию.

1. Асана определяется наощупь. Игроки не переговариваются.
2. Трогать можно только голову, ноги, руки, спину, живот.
3. Нельзя допускать смех над партнером и обидные комментарии.
4. Относиться к партнёру нужно бережно и аккуратно.

## Игра соревнование «Пункт сборки» (объединение «Робототехника»)

*Педагог: Куренков Н.Е.  
Методист: Степаненко Н.В.*

**Направленность:** техническая (робототехника)

**Обучающие задачи:**

1. Участники запоминают названия деталей конструктора «Лего».
2. Учатся быстро находить нужные детали в наборе детали.

**Skill:** коммуникация, командная работа

**Движок:** передай информацию

**Продолжительность:** 10 минут

**Размер группы:** от 4 человек

**Возраст:** от 8 лет

**Условия, оборудование:** наборы деталей «Лего».

**История:** Друзья, наши приключения в межгалактическом путешествии продолжают. Перед нами сложное испытание: чтобы продолжить путешествие, нам нужно собрать ремонтный комплект и выяснить, какая команда готова действовать самостоятельно в открытом космосе по ремонту станции.

**Ход игры:**

Игра –соревнование команд.

2. Команда решает, в какой последовательности и как будут собирать ремкомплект.
3. Группа делится на команды. Каждая команда выбирает одного человека «мастера», остальные члены команды становятся «сборщиками».
4. «Мастер» получает карточку с изображением набора деталей из комплекта «Лего». «Сборщики» находятся на противоположном конце стола. Они не видят изображение набора деталей.
5. «Мастер» называет нужную ему деталь, «сборщики» ее находят в гуде других деталей.
6. Выигрывает команда, которая первая, правильно собрала свой комплект.

**Правила:**

1. Мастер четко называет деталь.
2. Команда внимательно слушает что говорит мастер.
3. Помогаем друг другу, помним о командной работе.
4. Не толкаемся, не бегаем, аккуратно выбираем детали.

## **Игра соревнование «Машина по доставке еды» (объединение «Робототехника»)**

*Педагог: Куренков Н.Е.*

*Методист: Степаненко Н.В.*

**Направленность:** техническая (робототехника)

**Обучающие задачи:** Изучение темы передачи и их виды.

**Skill:** коммуникация, командная работа

**Движок:** Передай информацию

**Продолжительность:** 10 минут

**Размер группы:** от 4 человек

**Возраст:** от 8 лет

**Условия, оборудование:** наборы деталей «Лего».

**История:** Многие люди заказывают доставку еды домой или в офис. Этот рынок развивается, в нем участвует большое количество компаний. Успешными становятся те, кто может доставить еду быстрее и большему количеству клиентов. Можно носить еду пешком, можно ездить на велосипеде. Нашей проектной мастерской поступил заказ на разработку конструкции машины по доставке еды. Нам нужно разработать максимально эффективный вариант. Для того, чтобы достичь максимального эффекта мы решили устроить соревнование конструкторских команд.

**Ход игры:** Командам предстоит сделать следующую работу:

1. Придумать идею машины, разработать концепт (эскиз). Нарисовать схему.
2. Обменяться схемами с другой командой
3. Собрать машину по схеме другой команды

**Правила:**

1. Чертеж должен быть выполнен максимально понятно для чтения.
2. Команда отвечает на все вопросы партнеров, которые возникают при чтении чертежа.
3. В разработке идеи участвуют все члены команды.
4. Выигрывает команда, которая набирает большее количество баллов. Баллы начисляются следующим образом;

- a. 1 балл за концепт (эскиз), удобный для чтения и для сборки.
  - b. 1 балл за качественную сборку.
  - c. 1 балл за командную работу.
5. Команды работают тихо, разговаривают шепотом.
6. По окончании работы командное место остается чистым.



**Игра –соревнование «Собираем комплект для строительства космической базы»  
(объединение «Робототехника»)**

*Педагог: Куренков Н.Е.*

*Методист: Степаненко Н.В.*

**Направленность:** техническая (робототехника)

**Обучающая задача:** Обучение навыкам создания эскиза из деталей «Лего».

**Skill:** креативность, командная работа. Обучение навыкам мозгового штурма.

**Движок:** Передай информацию

**Продолжительность:** 1 час

**Размер группы:** от 4 человек

**Возраст:** от 8 лет

**Условия, оборудование:** наборы деталей «Лего»

**История:** Наш космолет совершает посадки на многих планетах. Природные условия на них часто неблагоприятные. Землетрясения, бури, оползни. Нужно создать проект планетарной базы, которая сможет работать в неблагоприятных условиях.

**Ход игры:**

1. Группа делится на команды. Каждая команда получает пустую пластиковую банку и коробку с деталями «Лего».
2. Группа придумывает эскиз базы и собирает в банку детали, необходимые для сборки.
3. Группа собирает макет базы.
4. Группа делает презентацию макета.
5. Выигрывает команда, которая собрала свой комплект. Набрала большее количество баллов в процессе сборки по правилам. Макет устойчивый и может передвигаться.

**Примечание:** если команде не хватает каких-либо деталей, их можно «заработать», отвечая на вопросы педагога.

**Правила:**

1. Команда собирает конструкцию из деталей, которые были собраны в «банку».

2. В разработке идеи участвуют все члены команды.
3. Выигрывает команда, которая набирает большее количество баллов. Баллы начисляются следующим образом;
  - 1 балл за качественную сборку
  - 1 балл за командную работу
4. Команды работают тихо, разговаривают шепотом.
5. По окончании работы командное место остается чистым.

## **Раздел 2. Психолого-педагогические игры и упражнения, взятые из различных источников**

Предложенные упражнения были опробованы в процессе пилотного этапа проекта «4К» и оставлены в редакции авторов. В предложенных упражнениях вы не найдёте таких структурных элементов как «История» и «движок», т.к. они являются частью структуры обучающей игры, разработанной на проекте «4К».

### **КОММУНИКАЦИЯ**

#### **«Алексей! Апельсин! Амстердам!»**

Направленность: социально--гуманитарная

Skill: коммуникация, креативность

Продолжительность: 10 минут

Размер группы: от 5 чел

Возраст: от 7 лет

Условия, оборудование: не требуется

Описание:

Незамысловатая и весёлая игра-знакомство, позволяющая создать легкую атмосферу, без труда выучить имена, развить ассоциативное творческое мышление.

Каждый из участников по очереди представляет себя группе с помощью триады, в которой:

- первое слово – его имя,
- второе – блюдо (желательно – которое он любит!),
- заключительное слово – название города.

Закавыка в том, что все три слова начинаются с той же буквы, что и имя участника, к тому же за весь круг нельзя ни разу повторить названия блюд и городов, прозвучавших ранее!

## **«Мяч настроения» (Вариант цветового теста)**

*Игра направлена на осознанность эмоций, создание групповой атмосферы, сплочение группы, самопрезентацию участников группы.*

Направленность: социально--гуманитарная

Skill: коммуникация, критическое мышление

Продолжительность: 3-5 минут

Размер группы: 5-15 человек

Возраст - от 5 лет

Профиль: психолого-педагогический

Условия, оборудование: небольшой мяч

Описание:

Нужно назвать какого цвета твое настроение в эту минуту и кинуть мяч другому участнику.

Ведущий начинает игру с называния своего имени и придумывает, какого цвета сейчас его настроение. Например: «Меня зовут Маша. У меня сейчас синее настроение»

Затем, кидает мяч следующему участнику игры.

Игра продолжается до тех пор, пока все участники не назовут себя и свое настроение-

## **«Рифмуем имена»**

*Игра предназначена для тренировки навыков эффективной самопрезентации, ассоциативного и ритмизованного запоминания информации.*

Направленность: социально--гуманитарная

Skill: коммуникация, креативность

Продолжительность: 5–10 минут

Размер группы: от 5 человек

Возраст: от 7 лет

Условия, оборудование: не требуется

Описание:

Группа сидит в кругу. Ведущий начинает игру, предлагая каждому представиться в необычной форме. По кругу мы представимся друг другу, чтобы была рифма: участникам

необходимо сочинить двустишие на свое имя, которое начинается словами: «Меня зовут...» или «Я - имя...»  
Например:

Меня зовут Саша, у меня сгорела каша! А я Ангелина, любимая ягода - малина!

Следующий за мной по часовой стрелке участник должен повторить мою строчку, а затем добавить свою рифмованную строку.

Пример:

- Меня зовут Никита, меня любят москиты!

- Он Никита, его любят москиты, а я Миша, и я хочу быть услышан!

- Он Никита, его любят москиты, а вот Миша, он хочет быть услышан! А меня зовут Нина, я пришла из магазина! ....

### «Фруктовый салат»

*Подходит для разогрева группы, начального знакомства*

Направленность: социально--гуманитарная

Skill: коммуникация

Продолжительность: 7- 10 минут

Размер группы: 10–15 человек

Возраст: от 5 лет

Условия, оборудование: комната, позволяющая свободное передвижение участников.

Описание:

Группа сидит в кругу. Ведущий, обходя участников, дает каждому имя-название фрукта. С его помощью игроки превращаются в:

- апельсин...
- банан...
- абрикос...
- персик...
- сливу...
- ананас...

Когда все получили «имя», из круга произвольно убирается один стул, тот, кто сидел на нем, становится ведущим. Он выходит и объявляет:

– Готовим фруктовый салат из ананасов! (Все «ананасы» вскакивают и меняются местами. Тот, кто остался без стула, «готовит фруктовый салат», предположим, из апельсинов...)

Как правило, веселая толкотня и неразбериха создают хорошее настроение, буквально «разогревают» публику.

Комментарии: Не стоит давать в кругу более пяти-шести наименований. Хорошо играть, когда каждый фрукт представлен хотя бы 2–3 игроками (больше – лучше!).

**Предлагаем 2-й этап игры, гораздо более нагруженный смыслом. Название «Пусть встанет тот, кто...». В этом варианте могут быть разыграны темы, которые подходят по теме занятия.**

Забудем о фруктовом салате, хотя принцип участия в игре останется сходным: люди с общими признаками, качествами обязаны встать и поменяться местами. Оставшийся без места – водит. Но!!! Серьезное отличие от предыдущей игры в том, что ведущий будет называть какие-то вещи не случайным образом. Его задание должно быть связано с его собственными привычками, пристрастиями, умениями, размышлениями (вот и элемент знакомства, игровой опыт самораскрытия!)

– Пусть встанет тот, кто любит домашних животных! (Так может начать тот, кто сам любит домашних животных.)

Все любители животных меняются местами. При этом ведущий стремится усесться на любой из освободившихся во время перехода стульев.

Тот, кому не досталось стула, выходит в центр и начинает новую задачу:

- Пусть встанет тот, кто любит путешествовать!
- Пусть встанет тот, кто боится высоты!
- Пусть встанет тот, кто чувствует себя счастливым...

## «Эскимосские жмурки»<sup>1</sup>

Направленность: социально--гуманитарная

Skill: коммуникация

Продолжительность: 5-7 минут

Размер группы: 5 - 20 человек

Возраст: от 5 лет

Условия, оборудование: платок, рукавицы

Описание:

Среди участников выбирается водящий, которому завязывают глаза. На руках у водящего должны быть рукавицы. К водящему подходит один из игроков. Задача водящего — на ощупь определить, кто перед ним. Если водящий угадал, тот человек становится водящим, если нет — к водящему подходит следующий участник.

## «Клубок»

Направленность: социально--гуманитарная

Skill: коммуникация

Продолжительность: 5-7 минут

Размер группы: 5 - 20 чел.

Возраст: от 10 лет

Условия, оборудование: клубок с нитками

Описание:

Участники игры передают клубок с нитками произнося свое имя и объясняя причину своего действия. Например: «Я, Иван! Передаю этот клубок тебе, потому что у тебя, как мне кажется, очень внимательный взгляд». Тот, кто принимает клубок, одной рукой удерживает нить из принятого клубка, а другой передает/перекидывает его дальше в случайном порядке. После того, как клубок побывает у всех участников, происходит процесс обратной передачи с повторением имени и реакции по поводу данной характеристики.

---

<sup>1</sup> <https://trepsy.net/world/?stat=96>

## **«Доверие» («Слепой и поводырь»)**

Направленность: социально--гуманитарная

Skill: коммуникации, командная работа

Продолжительность: 5-10 минут

Размер группы: 10-20 человек

Возраст: от 10 лет

Условия, оборудование: свободное пространство, платки

Описание:

Группа разбивается на пары. Определим номера. Кто сейчас 1, кто 2? Затем будем меняться.

2 - закрывают глаза. 1 - медленно и с заботой ведет 2. По помещению, обходя препятствия и не сталкиваясь с другими людьми 3 минуты, после чего они меняются. Доверяем.

Теперь глаза закрывает - 1, 2 впереди и теперь ведет он.

Меняемся местами. И все повторяем. После чего обмениваемся впечатлениями, отвечая на вопрос «Что я чувствовал, когда я был ведущим, и когда ведомым?»

## **«Лягушка»**

Направленность: социально--гуманитарная

Skill: коммуникация, командная работа

Продолжительность: 5 минут

Размер группы: от 10 человек

Возраст: от 5 лет

Условия, оборудование: не требуется

Описание:

Все стоят по кругу. Выбирается ребенок, который будет аистом. Аист выходит из комнаты или закрывает уши, чтобы не слышать обсуждение группы о выборе лягушки. Вредной лягушкой, показывающей язык, может стать любой участник. идет противостояние вредной лягушки и аиста.

Вредная должна показать язык другим лягушкам так, чтобы аист не видел. Та лягушка, которая увидела язык, садится.

Лягушки - единая команда.

Задача Вредной лягушки - не дать аисту себя обнаружить.



## «Атомы и молекулы»

Направленность: социально--гуманитарная

Skill: коммуникация

Продолжительность: 7-10 минут

Размер группы: от 15 человек

Возраст: от 10 лет

Условия, оборудование: свободное пространство

Описание:

Все играющие беспорядочно передвигаются по игровой площадке, в этот момент они все являются «атомами». Как известно, атомы могут превращаться в молекулы — более сложные образования, состоящие из нескольких атомов. В молекуле может быть и два, и три, и пять атомов. Играющим по команде ведущего нужно будет создать «молекулу», т.е. нескольким игрокам нужно будет схватиться друг за друга. Если ведущий говорит: «Реакция идет по три!», то это значит, что три игрока — «атома» сливаются в одну «молекулу». Сигналом к тому, чтобы молекулы вновь распались на отдельные атомы, служит команда ведущего: «Реакция окончена». Если ребята еще не знают, что такое «атом», «молекула», «реакция», — взрослый человек должен популярно им объяснить. Сигналом для возвращения в игру временно выбывших игроков служит команда: «Реакция идет по одному».

## Командная работа

### «Борьба большими пальцами»

*Упражнение хорошо тем, что демонстрирует барьеры, препятствующие сотрудничеству, и позволяет научиться их преодолевать.*

Направленность: социально--гуманитарная

Skill: командная работа, критическое мышление

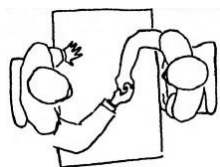
Продолжительность: 10 минут

Размер группы: от 2-х человек, четное количество

Возраст: от 10 лет

Условия, оборудование: не требуется

Описание:



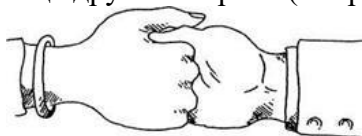
Шаг 1. Попросите участников разбиться на пары; лучше всего, если пару образует сидящий или стоящий рядом человек. Если участников нечетное количество, педагог может тоже участвовать, чтобы образовать пару.

Шаг 2. Когда все распределятся по парам, спросите участников, боролись ли они когда-нибудь на больших пальцах. Обычно у большей части аудитории такой опыт имеется - чаще всего его приобретают, когда вся семья путешествует в машине, дети едут на заднем сиденье и от нечего делать борются на пальцах. Для тех, кто не знает, что это за борьба, вам придется провести небольшую демонстрацию. Пусть пары возьмутся правыми руками так, как показано на рисунке.



**Шаг 3. Сообщите участникам, что цель - набрать как можно больше очков за 1 мин.** Обратите внимание: из ваших слов не должно следовать, что участникам следует соревноваться друг с другом.

Чтобы заработать очко, один игрок должен коснуться сверху пальца другого игрока (см. рисунок ниже).



**Шаг 4.** Перед тем как начать отсчет минуты, дайте каждой паре потренироваться и сделать по несколько нажатий на палец друг другу. Затем педагог дает сигнал, засекает время, и борьба начинается.

**Шаг 5.** Через 1 мин остановите игру. Вероятно, по ходу будет слышаться смех и всякие комментарии, так что наслаждайтесь процессом.

**Шаг 6.** Обсуждение (работа критического мышления). Спросите пары игроков, сколько очков они набрали. Вы будете слышать в ответ цифры в основном от 1 до 5, пока кто-то не скажет, что набрал 20 или 30. Если среди ваших участников оказалась такая пара, попросите их показать, как они сумели набрать столько очков. Как правило, ответ состоит в том, что **они сотрудничали друг с другом — каждый позволял партнеру надавить на палец сверху, а тот тут же в ответ позволял нажать на палец себе. Используя такой метод, оба участника пары набрали много очков и оба выиграли.**

Если никто из пар участников не сотрудничал друг с другом ведущий может показать возможности сотрудничества и дать попробовать выполнить упражнение предоставив дополнительную минуту.

#### **Возможная рефлексия:**

Вопросы к группе для обсуждения этого упражнения лучше всего строить по принципу «почему так получилось», «какой вариант эффективнее и почему», ...

Обычно при работе в паре один человек выигрывает, а другой проигрывает – таков стереотип мышления применительно к борьбе на больших пальцах.

Как научиться видеть разные возможности взаимодействия? Например, вместо того чтобы рассматривать участников пары как соперников, мы можем предпочесть другую, более эффективную форму взаимодействия - сотрудничество.

### **«Капитан, корабль, рифы»<sup>2</sup>**

Направленность: социально--гуманитарная

Skill: командная работа

Продолжительность: 10 минут

Размер группы: 10-20 человек.

Возраст: от 7 лет

Условия, оборудование: свободное пространство, платок.

Описание:

Из числа игроков выбираются «капитан» и «корабль». Остальные участники рассредоточиваются по поляне, изображая рифы. «Кораблю» завязывают глаза, и он начинает непрерывно двигаться. Цель «капитана» — провести «корабль» между рифами на противоположную сторону игровой площадки (для уточнения задачи можно также выбрать игрока, изображающего пирс, к которому должен причалить корабль). Для этого «капитан» отдает «кораблю» команды: «Направо!» и «Налево!». «Корабль» должен поворачивать в соответствии с этими командами, продолжая непрерывно двигаться. Если «корабль» заденет один из рифов — игра проиграна и выбирается новая пара — «капитан» и «корабль».

Можно попытаться провести игру одновременно для 2—3 пар «капитанов» и «кораблей» (при этом для каждого из них нужно обозначить собственный пирс).

### **«Джойстик»<sup>3</sup>**

---

<sup>2</sup> [https://summercamp.ru/Капитан,\\_корабль,\\_рифы](https://summercamp.ru/Капитан,_корабль,_рифы)

<sup>3</sup> <https://summercamp.ru/Джойстик>

Направленность: социально-педагогическая

Skill: командная работа

Продолжительность: 10 минут

Размер группы: 15-20 человек. Игра командная (лучше всего две команды).

Возраст: от 10 лет

Условия, оборудование: монета, платки, стол

Описание:

Команды встают друг против друга, причем каждый берет за руку соседа за большой палец. Большой палец соседа будет джойстиком. Первый в цепочке протягивает руку вперед над столом. На стол кладется монета. Все закрывают глаза, кроме последнего участника команды. Он и управляет «джойстиком» передавая первому команду через остальных участников. Цель первого опустить палец точно на монету.

### **«Покажи понятие» («Крокодил»)**

Направленность: социально--гуманитарная

Skill: командная работа, креативность, коммуникация

Продолжительность: 10 минут

Размер группы: от 6 человек

Возраст: от 10 лет

Условия, оборудование: не требуется

Описание:

Театральная творческая игра по командам. Здесь, как и во всех командных играх, наглядно проявляется, кто справляется с лидерством и творчеством, а кто просто является исполнителем, а иногда балластом для группы. Команде задается понятие и задание показать его в реальном времени с движением, звуком, взаимодействием. Используя себя, свои тела, движения, голос и главное – творческие возможности. Это должна быть не просто иллюстрация – а совместная реализация каких-то командных идей и мыслей. Время на подготовку зависит от количества выбранных понятий. На демонстрацию около 1 мин.

### **Список понятий:**

- Улей
- Часы
- Фонтан
- Бородинская битва
- Самовар
- Свадьба
- Футбол
- Вселенная
- Динозавр

## КРЕАТИВНОСТЬ

### «История из шапки»<sup>4</sup>

Направленность: социально--гуманитарная

Skill: креативность, командная работа

Продолжительность: 7-10 минут

Размер группы: 10-20 человек

Возраст: от 7 лет

Условия, оборудование: бумага, карандаши, «шапка».

Описание:

Участники группы делятся пополам и пишут на отдельных листочках одно слово по своему выбору. Листочки одной части группы собираются и перемешиваются в шапке. Представители другой части группы берут из шапки по одному листочку и читают его про себя. Суть игры: рассказать связную историю, используя слова из шапки. Первый игрок начинает со слова: «Однажды...» и придумывает предложение со словом, которое он вытащил. Второй продолжает и так далее.

Потом историю рассказывает вторая команда.

Возможен вариант, когда историю придумывают две команды по очереди.

### «Лампочка»

*Игра направлена на развитие творческого мышления, на его гибкость, нестандартность, абстрактное мышление*

Направленность: социально--гуманитарная

Skill: креативность

Продолжительность: 5 минут

Размер группы: не имеет значения

Возраст: от 10 лет

Условия, оборудование: не требуется

Описание:

---

<sup>4</sup> <https://azbyka.ru/deti/igry-v-pomeshhenii>

Вообразите, что у вас перегорела лампочка. Чем вы её замените, чтобы в комнате стало светло?

Придумайте около 10 реально подходящих для этой цели вариантов, и вы увидите, что для выхода из любой ситуации есть множество решений.

### **«Носок»**

*Игра направлена на развитие творческого мышления, на его гибкость, нестандартность, абстрактное мышление*

Направленность: социально--гуманитарная

Skill: креативность

Продолжительность: 5–10 минут

Размер группы: 5-20 человек

Возраст: от 10 лет

Условия, оборудование: мяч

Описание:

Необходимо назвать 25 способов использования носка. Носок-предмет одежды, который надевают на ногу это раз....

Участники предлагают свой вариант и кидают мяч следующему игроку, пока не наберется 25 вариантов. Ведущий регулирует их количество по времени, но не дает участникам возможности “сдаться” после 5–6 вариантов.

### **«Поза уверенности»**

Направленность: социально--гуманитарная

Skill: креативность

Продолжительность: 5 минут

Размер группы: индивидуально или в группе, размер группы не имеет значения

Возраст: не имеет значения

Условия, оборудование: не требуется

Описание:

Встаньте на определенном расстоянии друг от друга. Раскройте руки и ноги в позе, показанной на рисунке.





Когда мы широко раскидываем руки и ноги и принимаем открытую позу, занимая собой как можно больше пространства, у нас повышается уверенность в себе. Стоя в такой позе представь себе на кого или на что ты похож?

### **«Настройтесь» («Энергетическая комната»)**

Направленность: социально--гуманитарная

Skill: креативность

Продолжительность: 5-7 минут

Размер группы: индивидуально и в группе

Возраст: от 10 лет

Условия, оборудование: не требуется

Описание:

- Закройте глаза.
- Представьте, что идете по коридору, который приводит вас к двери в комнату. В этой комнате очень уютно, и обустроена она точно так, как вам бы хотелось.
- В этой комнате воздух заряжен энергией. Почувствуйте, как каждый вздох дарит новые силы — или, напротив, помогает расслабиться.
- Дышите, пока не почувствуете, что зарядились необходимыми силами. Открыли глаза.
- Поделитесь вашими впечатлениями

Теперь у вас есть воображаемое место, куда можно отправиться за новыми силами в любой ситуации. В эту комнату всегда можно будет мысленно заглянуть, чтобы унять волнение перед важными событиями.

### **«Оригинальный рассказ»**

Направленность: социально--гуманитарная

Skill: креативность, командная работа

Продолжительность: 5-10 минут

Размер группы: индивидуально и в группе

Возраст: зависит от задания, от 7 лет

Условия и оборудование: карточки, бумага, карандаши

Описание:

Исполнение зависит от Задания:

1 задание. Перед группой детей кладут карточки, на которых изображены картинки очень разные по содержанию и не зависящие друг от друга. Ученику предлагается составить рассказ по картинкам, в котором явно прослеживается взаимосвязь между изображениями.

2 задание. Каждый придумывает слова, не связанные друг с другом. Например: слон, сосиска, шорты, телефон, горчица. Слова передаются друг другу, происходит обмен. Необходимо придумать интересную историю с этими словами.

3 задание. Придумайте рассказ, который состоит только из глаголов; существительных, прилагательных. Интонацией, громкостью голоса, четкостью, постарайтесь передать его содержание более понятно

4 задание. Сочини рассказ на одну букву. Какую? Пусть шепнет сосед по парте.

5 задание. Ведущий показывает предмет командам или отдельному человеку, нужно придумать на что он похож и что можно этим предметом делать. Не называем их прямое назначение. Например. Мяч — это может быть сережка на ухе, кукурузный шарик в молоке, глаз, колесо, булочка, апельсин и т.д.

*Примечание.* Не должно быть перечисления действий героя: встал, пошел-пришел, упал. Соблюдайте структуру: введение, основная часть, кульминация, заключение. В вашем рассказе должны быть главные персонажи, сложные обстоятельства, кульминация и радикальная перемена или трансформация.

## КРИТИЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ

### «Диаграмма»

*Возможны разные варианты использования этой игры:*

- 1. Тренинг на осознание интенсивности своих чувств.*
- 2. Обратная связь от процесса (проведённого занятия и т.д.)*

Направленность: социально--гуманитарная

Skill: критическое мышление, коммуникация

Продолжительность: 7–10 минут

Размер группы: не имеет значения

Возраст: от 10 лет

Условия, оборудование: не требуется

Описание:

Предлагается представить себе, что из одного угла комнаты в другой проведена воображаемая ось. Левый ее конец выражает наименьшую степень проявления какого-либо качества или процесса, то есть близок к «нулю». Правый же, наоборот, выражает высшее проявление некого качества, признака, процесса и соответствует «ста процентам». Предлагается участникам заняться построением живого графика. Все, что потребуется, – это внимательно слушать вопросы, а затем, в соответствии с ответами, распределиться на этой воображаемой оси.

Вопрос может быть задан любой: «Любите ли вы шоколад?», то люди, к сладостям абсолютно равнодушные, займут левый угол комнаты. Законченные сладены соберутся в правом углу. Остальные же распределятся на оси, занимая места от 0 до 100 в зависимости от степени своей привязанности к шоколаду...

Звучит вопрос. Идет распределение игроков по воображаемой оси. Затем ведущий уточняет на каком числе стоит каждый участник.

После этого участников диаграммы просят прокомментировать свою позицию и отношение к поставленному вопросу или проблеме.

Темы могут быть и серьезными, и шуточными. Можно и самим участникам предлагать вопросы для подобной диаграммы.

С помощью вопросов можно получить обратную связь от участников группы:

- На сколько тебе было интересно?
- На сколько тебе было легко?
- На сколько тебе было понятно

### **Социометрия «ОТРЕЗОК»<sup>5</sup>** **(Вариант «Диаграммы» на бумаге и доске Jamboard)**

*Предназначена для:*

*1. Рефлексии участников о своем состоянии, настроении:*

- *Готовности к работе*
- *Удовлетворенности*
- *Хорошего настроения*

*2. Получения ведущему мгновенной обратной связи от участников процесса*

Направленность: социально--гуманитарная

Skill: критическое мышление, коммуникация

Продолжительность: 7-10 минут

Размер группы: не имеет значения

Возраст: от 10 лет

Условия, оборудование:

1. Листки бумаги, карандаши
2. Без оборудования. Аудитория с достаточным свободным пространством
3. Компьютерная программа      доска Jamboard, телефоны участников

Описание:

1. Рисуются (на листке бумаге каждым участником, отмеряется на полу, рисуется на доске jambord) отрезок от 0 до 100.
2. Участник определяет на какой отметки находится его отношение, удовлетворение, готовность и т. д.
3. Отмечает на отрезке, или встает на точку отрезка

---

<sup>5</sup> <https://infourok.ru/urok-s-elementami-proforientacii-mir-professiy-3663438.html>

4. Называет цифру и отвечает на вопросы ведущего

### **Воздушный шар**

Направленность: социально--гуманитарная

Skill: критическое мышление, коммуникация

Продолжительность: 7-10 минут

Размер группы: до 15 человек

Возраст: от 10 лет

Условия, оборудование: аудитория с достаточным свободным пространством, стулья по количеству участников, поставленные в круг, бейджи, фломастеры.

Описание:

Участникам игры предстоит выбрать себе профессию (врач, инженер, учитель, художник, и т. д.) и записать ее на своем бейдже. Один из участников становится экспертом-наблюдателем. Всем участникам игры предлагается представить, что они оказались членами одного экипажа на воздушном шаре. Шар начинает падать и остается совсем немного времени до того момента, когда он упадет в море. Чтобы этого не произошло, кто — то должен выпрыгнуть из корзины. Группа должна принять общее решение о том, кто прыгнет из корзины, исходя из того, кто из них будет менее полезен, если воздушный шар приземлится на необитаемом острове. Выбранные «прыгуны» могут приводить доводы в свою защиту. После завершения дискуссии происходит оценка работы группы. Эксперт докладывает свои наблюдения о ходе дискуссии: использование веских доводов, аргументов в защиту “своей” профессии, умение выслушивать друг друга, “авторитарные манеры” и т. д. По итогам упражнения участникам предлагается кратко высказаться на предмет эффективности своего поведения и аргументации.

**Ключевые слова, определяющие навык**

По ключевым словам в описании хода игры можно определить, какой из социальных навыков развивает предложенная игра:

<b>Навык</b>	<b>Ключевые слова начала упражнения</b>
<b>Командная работа/кооперация</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Найдите (вместе ищем, договариваемся)</li> <li>• Составьте «буриме» (передай другому, сделай по цепочке)</li> <li>• Соберите из частей целое (каждый из участников создаёт отдельный фрагмент, из которых впоследствии складывается целое)</li> </ul>
<b>Креативность</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Вообрази</li> <li>• Придумай</li> <li>• Дополни, дорисуй, измени</li> </ul>
<b>Коммуникация</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Передай информацию (разными способами)</li> <li>• Кто я? Кто ты? Узнай меня?</li> <li>• Что у нас общего?/что у нас различного?</li> <li>• Пойми меня</li> <li>• Обмен ролями</li> </ul>
<b>Критическое мышление</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Почему?/Потому что...(смыслы)</li> <li>• Докажи (вербализация процесса мышления)</li> <li>• Покажи на «шкале состояния» своё настроение, состояние, готовность и т.д. (социометрия)</li> <li>• Оцени и покажи (настроение, понравилось-не понравилось, понял-не понял) с помощью смайлика, картинки, цвета</li> </ul>

Движки, направленные на развитие 4К-навыков

Движки в играх	Для решения каких задач	4К	Примеры игр
Переход хода - передай предмет	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Как знакомиться</li> <li>• Как налаживать общение</li> </ul>	Коммуникация	Игры с мячом на знакомство
Передай информацию	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Как понимать других людей,</li> <li>• Как правильно передать информацию</li> </ul>	Коммуникация	Крокодил Передай эмоцию, нарисуй на спине картинку
Соберись по признаку	Как знакомиться	Коммуникация	Игры-миксеры (поменяйтесь местами те, кто) молекулы
Сенсорный опыт, игры на разрешенный, безопасный тактильный контакт (Наощупь, с закрытыми глазами, ушами, по запаху и т.д.)	Как узнавать других людей, какие они, что у меня с ними общего, в чем отличия	Коммуникация	Слепой и поводырь, лабиринт, жмурки
Угадай, обмани (найди кто, найди у кого, блеф)	Как научиться замечать или скрывать невербальные сигналы	Коммуникация Креативность	Колечко, колечко выйди на крылечко, мафия
Присоединись и трансформируйся, подстройка, создание общей истории	Как вместе взаимодействовать	Командная работа Коммуникация	Скульптура, фотография, соберись и сделай вместе (везти повозку)

Наполни содержанием некий объём (насос)	Как создать новое на основе разных идей, деталей	Командная работа Креативность	Ансамбль, картина, танец из индивидуальных фрагментов
Представь себе, вообрази, придумай, включение ассоциативного мышления	Как генерировать идеи как сделать жизнь интереснее (часто присоединяется к другим движениям)	Креативность	Скрепка, носок
Докажи своё мнение	Как сформулировать и доказать свою точку зрения	Критическое мышление	«Баба Яга против»
Сделай выбор	Как выбирать нужное из потока информации, опираясь на знания или на интуицию	Критическое мышление	Квизы, игра «Ставки»



## Литература

1. Кипнис М.Ш. Большая книга лучших игр и упражнений для любого тренинга. Москва: АСТ, 2014, 637 с.
2. Клэр Дейл, Патрисии Пейтон «Физический интеллект»
3. <https://trepsy.net/world/?stat=96>
4. <https://summercamp.ru/Капитан, корабль, рифы>
5. <https://summercamp.ru/Джойстик>
6. <https://azbyka.ru/deti/igry-v-pomeshhenii>
7. <https://infourok.ru/urok-s-elementami-proforientacii-mir-professiy-3663438.html>