

КОЛЕКЦИЯ ОТ ИГРОВИ ДЕЙНОСТИ

**ПРАКТИЧЕСКИ РЕСУРС ЗА ДЕТСКИ УЧИТЕЛИ И
ПОМОЩНИ СПЕЦИАЛИСТИ, ПОДКРЕПЯЩИ
РАЗВИТИЕТО НА ДЕЦАТА.**

ПЛАНИРАТЕ ЛИ ДА ИГРАЕТЕ С ДЕЦА?

Преди да започнете, помислете за целта си. Искате ли да подкрепите индивидуалното развитие на детето, или фокусът ви е върху груповите процеси?

След това помислете дали децата в момента се нуждаят от повече движение, или по-скоро от успокояване и концентрация. Когато целта е ясна, изберете подходяща игра от сборника и се забавлявайте!



ЗАЩО ИГРАТА Е ВАЖНА?

Чрез играта децата изразяват своите мисли, чувства и преживявания, организират вътрешния си свят и обработват ежедневните събития. Същевременно играта е безопасен, развлекателен и естествен начин за учене на нови умения, упражняване на взаимоотношения и откриване на себе си и света около тях.

ТАЗИ КОЛЕКЦИЯ ВКЛЮЧВА:

- Двигателни игри
- Игри за внимание и движение
- Успокояващи игри
- Сензорно-моторни игри
- Групови игри
- Игри за опознаване
- Отборни игри
- Игри за развитие на мисленето
- Игри за тренировка на паметта
- Игри за развитие на вниманието и контрола на импулсите
- Творчески ролеви игри
- Основни емоционални потребности на децата в играта



ДВИАТЕЛНИ ИГРИ

ТЕЗИ ИГРИ СА ИДЕАЛНИ, КОГАТО ДЕЦАТА ИМАТ НУЖДА ОТ ДВИЖЕНИЕ, ПРЕНАСОЧВАНЕ НА ВНИМАНИЕТО ИЛИ ФИЗИЧЕСКА АКТИВНОСТ.

✓ Игри със столове

Цел: Вниманиe, скорост на реакцията, движение.

Необходимо оборудване: Столове.

Музикални столове

Описание: Поставете столовете в кръг, така че да има един стол по-малко от броя на играчите. Децата се движат около столовете, докато музиката свири. Когато музиката спре, всеки трябва бързо да седне на стол. Детето, което не намери стол, отпада от играта. Махнете един стол от кръга, така че да продължи да има един стол по-малко от броя на децата в играта.

Зомби

Описание: Столовете са поставени произволно из стаята и играчите седят на тях. Един стол е празен. Един играч е Зомби, което се движи бавно към празния стол. Задачата на децата е бързо да сменят местата си, така че зомбито да не може да седне на празния стол. След като играч е станал от стола си, той трябва да намери нов стол и не може да седне обратно на същия стол.

✓ Игри на гонене и хващане

Цел: Вниманиe, скорост на реакцията, движение.

Опашка

Описание: Играчите имат шалове или ленти, пхнати в колана на панталоните си като „опашки“, които другите се опитват да откраднат. Играч, който загуби опашката си, отпада от играта. Победител е този, който събере най-много опашки.

Грабване на щипки

Описание: Закачете щипки за дрехите на децата. Целта на играта е да защитите собствените си щипки, като същевременно се опитвате да грабнете щипки от другите.

✓ Игри за внимание и движение

Цел: Вниманиe, скорост на реакцията, умения за саморегулация

Огън–Вода–Камък

Описание: Водачът на играта казва различни думи и играчите правят движението, което съответства на думата.

Например:

Огън – скочи на стол.

Вода – клекни.

Камък – замръзни.

Който сгреши, отпада от играта.



УСПОКОЯВАЩИ ИГРИ

ИЗПОЛЗВАЙТЕ ТЕЗИ ИГРИ, КОГАТО ДЕЦАТА ИМАТ НУЖДА ДА СЕ УСПОКОЯТ ИЛИ ИМАТ НУЖДА ОТ ПОДКРЕПА ПРИ ПРЕМИНАВАНЕ КЪМ НОВА ДЕЙНОСТ.



Успокояващи игри, водени от учителя

Цел: Регулиране на нивото на активност, самоконтрол, успокояване.

Тих слон

Описание: Попитайте децата как може да се движи голямо стадо слонове. Ако е необходимо, покажете им, че цялата група трябва да се движи спокойно, но с тежки, тропачи стъпки. След това попитайте как може да се движи тихо стадо слонове. Ако е необходимо, демонстрирайте движението. След като децата разберат това движение, можете да затворите очи и да оставите децата тихо да се промъкват около вас. Щом чуете звук, отворете очи и „слоновете“ трябва да замръзнат. Приключете играта, когато почувствате, че децата са се успокоили и могат да контролират движението и звуците си.

Утихваща буря

Описание: Децата се движат из стаята според думите, изречени от учителя. Например: буря – тежки тропачи стъпки; бурята утихва – спокойно движение; бурята е отминала / слънце – стоене неподвижно и дълбоко вдишване.



Сензорно-моторни игри

Цел: Осъзнаване на тялото, безопасно докосване, концентрация.

Кой стъпи на гърба ми?

Описание: Използвайте масажоподобни докосвания с различен характер и сила по гърба на детето. Например: слон с широка длан, мишка с бързи пръсти, котка с нежно докосване и т.н.

Правене на пица

Описание: Успокояващ масаж на гърба. Започнете с „разточване на тестото“ – можете да използвате мека играчка и да я търкаляте по гърба на детето, така че целият гръб да бъде докоснат. Използвайте различни видове докосвания, за да покриете „пицата“ с домати, сирене и всичко друго, което детето иска.

Вълшебно одеяло

Описание: Децата лежат на пода или в леглата си. Учителят нежно докосва всеки с „вълшебното одеяло“, като казва успокояващи и подкрепящи думи.



ГРУПОВИ ИГРИ

ИЗПОЛЗВАЙТЕ ТЕЗИ ИГРИ, КОГАТО ИМА НОВА ГРУПА ИЛИ КОГАТО ВЗАИМООТНОШЕНИЯТА В ГРУПАТА СЕ НУЖДАЯТ ОТ ПОДКРЕПА.

✓ Игри за опознаване

Цел: Забелязване на различните членове на групата, изразяване на себе си в групата.

Харесвам... / Всички, които...

Участниците седят в кръг. Един играч стои в средата на кръга без стол и казва нещо, което харесва, например: „Харесвам сладолед!“ Всички, които харесват сладолед, трябва да станат и да намерят ново място. Играчът, който не намери стол, казва ново твърдение, например: „Харесвам кучета!“

Можете да играете и така: „Всички, които носят нещо червено!“ или „Всички, които имат сестра!“

Мястото до мен е свободно!

Деца седят в кръг на пода. Едно място е празно. Играчът, който седи до празното място, казва, с помощта на учителя при нужда: „Мястото до мен е свободно.“

Интересно кой би искал да дойде тук? Ела, [име на дете], движи се като [животно].“ Играчът избира детето, което иска да покани до себе си, и избира животно, като което да се движи.

Например: „Ела, Том, движи се като куче.“

✓ Кооперативни игри

Цел: Съобразяване с другите, сътрудничество, находчивост.

Подът е лава

Материали: Възглавници, постелки, килимчета или столове.

Описание: Подът е „лава“ и децата трябва да се придвижат от точка А до точка Б, без да докосват пода, като използват „острови“ като постелки или възглавници и ги подават един на друг.

Дракон–Рицар–Принцеса

Игра от типа камък–ножица–хартия.

Описание: Разделете децата на две групи. Всяка група решава заедно коя роля ще играе. При сигнал показват съответното движение:

Дракон, вдигайки ръце и ръмжейки, побеждава принцесата.

Принцеса, правейки реверанс, побеждава рицаря.

Рицар, заемайки поза за бой с меч, побеждава дракона.

Можете да използвате тази игра и когато групата трудно взема решения.



ИГРИ ЗА РАЗВИТИЕ НА МИСЛЕНЕТО

ИГРИ, КОИТО ПОДКРЕПЯТ КОГНИТИВНИТЕ СПОСОБНОСТИ И ПОМАГАТ ЗА РАЗВИТИЕ НА ВНИМАНИЕТО, ПАМЕТА И РАЗБИРАНЕТО.

✓ Игри за тренировка на паметта

Какво е различно?

Описание: Едно дете излиза от стаята и променя нещо по себе си, например навива ръкавите си или сваля един чехъл. Когато се върне в стаята, другите деца трябва да забележат какво се е променило. Тази игра има много варианти. Можете също да изберете 5–7 играчки, да дадете на децата време да ги запомнят, да ги помолите да затворят очи и след това да премахнете една играчка или да я замените с друга. Децата трябва да забележат какво се е променило.

Да отидем на пътешествие!

Описание: Целта на играта е да „пригответе куфар“. Първият участник казва: „Отивам на пътешествие и вземам...“ например „бански костюм“. Следващият играч добавя нещо свое и казва: „Отивам на пътешествие и вземам бански костюм и анцуг.“ По същия начин всеки участник добавя нещо и винаги повтаря думите на предишните играчи. Можете да адаптирате играта и да играете например: „Имам ферма, в която живее...“ и да назовавате животни.

✓ Игри за внимание и контрол на импулсите

Не прави каквото казвам, а каквото правя!

Описание: Водачът на играта казва едно действие, например „Докосни носа си!“, но показва друго, например докосва ухото си. Децата трябва да правят това, което учителят показва.

Горещо и студено

Описание: Скрийте един малък предмет в стаята. Докато търсещият се движи из стаята, опитвайки се да намери предмета, насочвайте го с думите „студено“ и „горещо“. Казвайте „студено“, когато търсещият е далеч от предмета, и „горещо“, когато се приближава към него.



ТВОРЧЕСКИ РОЛЕВИ ИГРИ

ИЗПОЛЗВАЙТЕ ТЕЗИ ИГРИ, КОГАТО ЗАБЕЛЕЖИТЕ, ЧЕ ДЕЦАТА СЕ НУЖДАЯТ ОТ ПРАКТИКА ПРИ ВЛИЗАНЕ В РОЛЯ И ВЪПЛЪЩАВАНЕТО НА ГЕРОИ.



Игри за развитие на креативността

Вълшебна гора

Описание: Водачът на играта става магьосник и с пляскане, щракване или друг сигнал превръща всички деца в подходящи герои. Например: „Абракадабра, превръщам ви в жаби!“ Можете също да превръщате играчите в герои, изразяващи определена емоция, като ядосан лъв или уплашена мишка.

Познай кой съм?

Описание: Използвайте само езика на тялото и станете животно. Задачата на децата е да познаят кой сте. Ако никой не познае, можете да добавите характерния звук на животното. Първото дете, което познае правилно, показва следващото животно.



Създайте пространство, което приканва към ролева игра

Кът за ролеви игри

Описание: Подредете една зона от груповата стая така, че да вдъхновява децата да създават различни светове. Използвайте платове, шалове и шапки, които могат да се използват за строене на колиби и гнезда и за превръщане в различни герои. Избягвайте готови костюми – създаването на костюма може да бъде част от играта.

Ден без играчки

Описание: За да насърчите свободната творческа игра, опитайте да подредите груповата стая без играчки. Децата могат да имат достъп до платове, панделки, шалове, възглавници, столове, картон и подобни материали, които могат да използват, за да направят собствени играчки или да създадат среда, подходяща за игра.



ОСНОВНИ ЕМОЦИОНАЛНИ ПОТРЕБНОСТИ НА ДЕЦАТА В ИГРАТА

Играта е най-естественият език на детето за изразяване на емоции и осмисляне на света. Особено в ролевата игра основните емоционални потребности на децата стават видими: привързаност, самооценка, вяра в собствените възможности и радост. Същевременно ролевата игра създава възможност за съзнателна подкрепа на тези потребности, като предлага на детето безопасни и позитивни модели на преживявания в отношенията със себе си и с другите.

Потребност на детето	Роля на детето	Роля на възрастния
Сигурност и привързаност 	Животно (например котенце) 	Грижовен ветеринарен лекар или фермер 
Усещане за собствените способности (самоефикасност) 	Спасител, рицар или учител 	Човек, който се нуждае от помощ 
Признание и положителен образ за себе си 	Известна личност, принцеса или супергерой 	Журналист, фотограф или крал 
Радост и творчество 	Безопасната игра винаги създава пространство за себеизразяване. 	



Funding Disclaimer (English)

This project has received funding from the European Union. Please note that the perspectives and ideas presented here are solely those of the authors. They do not necessarily represent the official position of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency. Responsibility for this content lies entirely with the authors, and neither the European Union nor the granting body can be held liable for its use.