

## Игра «Особенное домино»

**Цель:** развитие коммуникативных навыков

**Планируемые результаты:**

1. Участвует в групповой работе.
2. Выполняет правила взаимодействия, установленные в классе.

**Материалы и оборудование:** не требуются.

**Инструкция и порядок проведения игры**

Педагог и обучающиеся стоят в кругу. Педагог рассказывает правила игры.

— Ребята, сегодня мы с вами поиграем в интересную игру. Она называется «Особенное домино». Она похожа на игру в обычное домино. Вы знаете такую настольную игру? *(Ответы обучающихся)*

— Кто-нибудь в неё играл? *(Ответы обучающихся)*

Если кто-то из обучающихся играл в игру домино, педагог может попросить рассказать правила этой игры обучающимся, или рассказывает их сам.

— Давайте я вам напомним правила этой игры. Домино – это настольная игра. В ней есть фишки, на которых есть две половинки с разным количеством точек. В игре две фишки ставятся вместе, если у них на одной из половинок одинаковое количество точек, обозначающих число очков. Игра всегда начинается с фишки, у которой на обеих половинках одинаковое количество точек. То есть в игре домино рядом ставятся те фишки, у которых половинки похожи друг на друга, совпадают по количеству точек. Но сейчас я предлагаю вам поиграть в «Особенное домино», где мы будем с вами в роли «фишек», которые должны будут соприкоснуться друг с другом. Слушайте внимательно правила. Сначала я встаю в центр нашего круга и рассказываю какой-то факт о себе. Например, «Я люблю животных». Участник, который тоже любит животных, подходит ко мне и берёт меня за любую руку, словно фишка домино присоединяется к другой фишке. При этом он должен назвать ещё факт о себе (то, что ты любишь делать), кроме того, которое уже назвал(а) я. Участник говорит, например: «С одной стороны, я люблю животных, а с другой – я люблю танцевать». Участник, который также любит танцевать или тоже любит животных, выбирает, кого он возьмёт за руку – меня или предыдущего участника. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не станут частью нашего особенного домино. Вам понятно, как мы сейчас будем играть? *(Ответы обучающихся)*

— Тогда начинаем. Я люблю животных. Кто ещё любит животных, поднимите руку?  
*(Один из обучающихся поднимает руку)*

— Здорово. Бери меня за руку. Теперь ты называешь еще один факт о себе. *(Ответ обучающегося: «С одной стороны, я люблю животных, а с другой стороны, я люблю играть в футбол»)*

— Замечательно. Поднимите руки, кто любит животных или играть в футбол? *(Один из обучающихся поднимает руку)*

— Отлично. Ты любишь животных или играть в футбол? *(Ответ обучающегося: «Люблю животных»)*

— Как здорово! Бери меня за другую руку и называй еще один факт о себе. *(Ответ обучающегося: «С одной стороны, я люблю животных, а с другой стороны, я люблю кататься на велосипеде»)*

— Ого! Ребята, поднимите руки, кто любит играть в футбол или кататься на велосипеде? *(Один из обучающихся поднимает руку)*

Игра продолжается до тех пор, пока все обучающиеся не выберут два факта: один общий с другим участником игры и один свой. Последний обучающийся также делится тем, что он умеет или любит делать.

В завершении игры педагог хвалит обучающихся и подводит итоги:

— Молодцы, ребята! Теперь вы научились играть в особенное домино и узнали, чем вы похожи друг на друга, что общего у вас есть. Спасибо, мне было очень интересно с вами играть. А вам? *(Ответы обучающихся)*

— Здорово! У нас получилась интересная игра!

**Источник:** *Онлайн-сервис «Конструктор рабочих программ»*

**Модификация:** *Абубякирова И. А., педагог-психолог ГБУ ГППЦ ДОНМ.*