

**Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования  
Дворец детского (юношеского) творчества Красногвардейского района  
Санкт-Петербурга «На Ленской»**

**Методическая разработка  
Командная игра для учащихся младшего школьного возраста  
«Выбор за тобой»**

Гурина Ирина Владимировна,  
педагог дополнительного образования  
ГБУ ДО ДДЮТ «На Ленской»



Санкт-Петербург  
2022

**Цель игры:** выбор наиболее подходящего способа коммуникации, варианта действий, в зависимости от поставленной цели; научиться детям взаимодействовать с людьми и принимать решения.

**Задачи:** рассмотреть этапы процесса принятия решений; предоставить возможность потренироваться в их принятии.

**Материалы:** карточки с описанием сложных ситуаций.

### Ход игры:

#### I. Введение.

Добрый день, дорогие ребята!

*Мы рады приветствовать Вас на нашей игре «Выбор за тобой». Но сначала давайте улыбнемся соседу справа, потом слева, при этом можем что-то приятное сказать*

Игра – хороший способ поэкспериментировать с решениями. Среди возможных вариантов есть:

- простые — не требуют особых раздумий (какое мороженое купить, какой мультфильм/фильм посмотреть);
- повседневные или привычные (что сегодня надеть, учить уроки или идти гулять);
- сложные — те, которые могут иметь дальнейшие последствия (например, выбор студии для занятий: музыкальная, художественная или спортивная);

*Педагог.* Друзья, прошу вас разделиться на две команды и выбрать им название. Сегодня мы будем разбираться в непростых вопросах, поэтому нам понадобится мнение экспертов и таких экспертов мы пригласили. Это ваши родители.

Итак, начинаем. Сейчас мы обсудим, как и почему люди делают тот или иной выбор. Чем старше вы будете становиться, тем более сложные решения вам нужно будет принимать. Поэтому важно научиться делать это самостоятельно и обдуманно.

#### II. Беседа с учащимися по вопросам.

- Вспомните и опишите наиболее трудное решение, которое вы недавно приняли.
- Расскажите, как вы пришли к этому решению, что на это повлияло.
- Какой способ для принятия решений, по вашему мнению, является лучшим?
- Рассмотрите схему принятия решения по этапам.

Этапы принятия решения:

1. Четко определить проблему.
2. Собрать и рассмотреть все факты, всю информацию о ситуации.
3. Подобрать возможные варианты решения.
4. Рассмотреть возможные последствия каждого варианта решения.
5. Выбрать лучший вариант, воплотить его в жизнь, быть готовым отвечать за него.

#### III. Задание «Колокольчик».

Педагог раскладывает карточки текстом вниз в центре круга.

Предлагает командам:

- взять карточку;
- прочитать вслух ситуацию;
- в момент, когда педагог позвонит в колокольчик, нужно озвучить первое принятое решение ситуации. Например, если на карточке написано: «На улице скользко. Пожилой человек упал и не может подняться», учащийся может сказать: «Я позову прохожих» - или «Я позвоню 03, вызову скорую помощь».

Затем участник озвучивает свое предположение, что может произойти дальше, после принятия этого первого решения.

Педагог просит других учащихся предложить свои варианты ответов и предлагает первому участнику игры вернуться к первоначальному решению и посмотреть, следует ли его изменить или оставить прежним?

Просит этого учащегося выбрать другого на ту же роль. Это может быть тот, кто больше других помог в принятии решения.

Следующий участник игры берет карточку и т. д.

После каждого ответа ребенка высказывается кто-то из родителей экспертов в положительном ключе, но добавляя новых вариантов реакций на ситуацию.

Карточки к заданию 3.

- Учитель в школе каждый день вызывает тебя к доске. И хотя ты каждый день усиленно учишь уроки, результаты бывают разными...
- Незнакомый человек просит у тебя телефон.
- Ты с родителями пришел в музей. Ты пошел в другой зал, решил что они идут за тобой, повернулся, а их уже нет. Ты потерялся.
- Вы с группой друзей играете. Вдруг двое из них начинают драться.
- Ты с друзьями сидишь у тебя дома вечером. Родители вышли ненадолго, но вдруг отключился свет.
- Твоя собака убежала на прогулке, и ты не можешь ее найти.
- Твоя подруга забыла у тебя дома свою тетрадь с домашним заданием.
- Твой брат (сестра) упал(а) и говорит, что не может пошевелить рукой.
- Ты забыл о том, что наливал в ванну воду, и вдруг видишь, что из-под двери ванной течет вода.
- Твой друг почему-то обиделся на тебя. не хочет с тобой общаться.
- Ты потерял(а) ключи от квартиры.
- Тебя наказывают за то, что на самом деле сделал твой друг.
- Ты движешься вверх на лифте. Лифт останавливается между этажами.

#### IV. Игра «Последствия» для детей.

В игре участвуют 2 команды по 6 человек. Педагог распределяет роли для каждого члена команды:

- 1 - выполняет действие;
- 2 - последствия твоего действия через час;
- 3 - последствия твоего действия через день;
- 4 - последствия твоего действия через месяц;
- 5 - последствия твоего действия через год;
- 6 - последствия твоего действия в конце жизни.

Педагог предлагает первому учащемуся выбрать карточку с заданным действием. Например, «Ты помог маме. Вымыл посуду.», «Ты подарил подруге цветы»; «Ты помог брату выучить стихотворение»; «Ты разбил бабушкину любимую вазу» и т. д. Первый участник производит заданное действие. Второй участник объясняет, что может произойти с первым игроком через час после данного действия, третий - через день, четвертый - через месяц, пятый - через год, шестой - в конце жизни. Затем педагог задает вопрос первому ученику: «Ты принял бы такое же решение?»

После детей высказываются эксперты - родители.

Стоп – игра.

Рекомендации: независимо от ответа учащихся педагог благодарит детей всех команд за участие в игре. Предлагает 4 детям сделать «воротца» и встать на расстоянии, а остальным

участникам игры пройти под «воротца» справа – кому игра понравилась, а тем участникам кому было неинтересно пройти в «воротца» слева.  
Жюри подводит итоги. Команды получают награды.