**«Помогаем педагогам вливаться в работу через игру»**

Чтобы помочь педагогам влиться в работу после новогодних праздников, есть готовое решение – сценарий игры «Не отвлекайся!». Эта игра повысит у педагогов концентрацию внимания и создаст благоприятный эмоциональный климат в коллективе. Также вы снизите риск эмоционального выгорания у педагогов, которое типично для середины учебного года. В конце статьи пройдите тест и узнайте, с каким настроением у вас пройдет новый год.

Игра на концентрацию внимания строится по мотивам телепередачи «100 к 1». Педагоги играют в командах, что помогает им избежать лишнего стресса при неправильном ответе. Узнайте, как провести игру с педагогами, какое оборудование понадобится, чем его заменить и как закрепить эффект от игры.

**Сценарий игры на концентрацию внимания «Не отвлекайся»**

Участники: педагоги.

Цели: повысить концентрацию внимания, развивать умение работать в команде.

Задачи:

* создать благоприятную атмосферу в ходе игры;
* гармонизировать эмоциональное состояние у педагогов;
* активировать слуховое, зрительное, двигательное, интеллектуальное внимание;
* повышать познавательный интерес.

Оборудование: планшет или ноутбук, интерактивная доска, маркеры, рисунки на экране или на бумаге «Что вы видите на картинке», «Названия деревьев», «Найди отличия», два колокольчика, аудиозапись песни «У Жирафа пятна» (Е. Железнова), наушники.

**Ритуал приветствия «Волшебная палочка»**

Ведущий: Уважаемые коллеги, сейчас я предлагаю вам поделиться на две команды и начать нашу игру. Каждая команда должна выбрать капитана и придумать себе название.

Команды выбирают капитанов и название.

Ведущий: Я буду показывать вам изображения на экране, и у вас будет 30 секунд, чтобы их рассмотреть. Затем капитаны команд подойдут к столу с колокольчиками. После того как я задам вопрос, им нужно будет постараться позвонить в колокольчик быстрее соперника. Кто из капитанов окажется первым, тот и получит право первого ответа. А кто окажется более медлительным, ответит вторым. Я открою ответы капитанов на табло, и мы сравним, чья строчка окажется выше. Команда с более высокой строчкой, то есть более популярным вариантом ответа, продолжит отвечать. Если ей удастся открыть все строчки табло, то все заработанные баллы перейдут ей. Если команда допустит три ошибки, право ответа перейдет к их соперникам. В этом случае вторая команда должна назвать только один вариант ответа. Если он окажется верным, то команда получит все баллы, если неверным – то баллы останутся у первой команды.

**Простая игра «Что вы видите на картинке»**

Ведущий: Пока сложно запомнить все правила, верно? Ничего, я их буду напоминать по ходу игры. Давайте попробуем. Итак, первый раунд – «Простая игра». Внимательно смотрите на картинку и запоминайте, что на ней изображено.

Ведущий показывает командам изображение с новогодним печеньем разной формы и засекает 30 секунд. После этого он приглашает капитанов к столу, напоминает им, что их задача – быстрее позвонить в колокольчик, и задает вопрос: «Печенье каких форм вы увидели на иллюстрации?». Далее команды разыгрывают баллы. При необходимости ведущий напоминает правила.

**Двойная игра «Названия деревьев»**

Ведущий: Отлично! По результатам «Простой игры» команда... *(название команды)* получает... *(сумма баллов)*. В «Двойной игре» результаты удваиваются. Посмотрите на следующую картинку и подумайте, что на ней зашифровано. У вас 30 секунд.

Ведущий показывает командам изображение с зашифрованными названиями деревьев. Через 30 секунд капитаны подходят к колокольчикам, и ведущий задает вопрос: «Названия каких деревьев вы увидели на иллюстрации?». Команды разыгрывают баллы.

**Тройная игра «Найди отличия»**

Ведущий: Итак, по результатам второго тура у команды... *(название команды, количество баллов)* и у команды... *(название команды, количество баллов)*. Но команда... *(название)* еще может отыграться, ведь в третьем туре сумма баллов утраивается. Итак, третья картинка. Время пошло, у вас 30 секунд.

Ведущий показывает командам изображение с обезьяной, на котором пять отличий. Когда 30 секунд пройдет, капитаны подходят к колокольчикам, и ведущий просит назвать пять отличий на картинках. Команды разыгрывают баллы.

**Танцевальная разминка «У жирафа пятна» (Е. Железнова)**

Ведущий: Дорогие коллеги, а теперь прервемся на танцевальную разминку. Когда вы будете проводить ее с детьми, вспомните, что она не только учит названиям частей тела, но и развивает у них двигательное внимание. Угадали, что это за разминка?

Ведущий включает аудиозапись песни «У жирафа пятна» (муз. и сл. Е. Железновой) и начинает танцевальную разминку – показывает движения, педагоги повторяют за ним.

Ведущий: У жирафов пятна, пятна, пятна, пятнышки везде. *(Повторяет фразу 2 раза, педагоги хлопают по всему телу ладонями.)* На лбу, ушах, на шее, на локтях. На носах, на животах, на коленях и носках. *(Педагоги указательными пальцами дотрагиваются до названных частей тела.)* У слонов есть складки, складки, складки, складочки везде. *(Повторяет фразу 2 раза, педагоги щиплют себя, как бы собирают складки.)* На лбу, ушах, на шее, на локтях. На носах, на животах, на коленях и носках. *(Педагоги указательными пальцами дотрагиваются до названных частей тела.)* У котяток шерстка, шерстка, шерстка, шерсточка везде. *(Повторяет фразу 2 раза, педагоги поглаживают себя, как бы разглаживают шерстку.)* На лбу, ушах, на шее, на локтях. На носах, на животах, на коленях и носках. *(Педагоги указательными пальцами дотрагиваются до названных частей тела.)* А у зебры есть полоски, есть полосочки везде. *(Повторяет фразу 2 раза, педагоги проводят ребрами ладони по телу – рисуют полосочки.)* На лбу, ушах, на шее, на локтях. На носах, на животах, на коленях и носках.

**Игра «Наоборот»**

Ведущий: Следующая – игра «Наоборот». Сейчас больше баллов вы будете получать за менее популярный ответ. Вопрос: кто бывает внимательным? У вас 30 секунд.

Ведущий подсчитывает баллы и объявляет команду-победителя по итогам всех раундов.

**Игра «Большая игра»**

Ведущий: Дорогие коллеги, в «Большой игре» будет играть команда, которая набрала больше баллов за предыдущие раунды. *(Обращается к команде-победителю.)* Сейчас ваша задача – выбрать двух участников, которые по очереди ответят на пять вопросов игры за 30 секунд. Старайтесь выбрать самый популярный ответ. Если оба участника в сумме наберут 20 баллов, то команда получит суперприз.

Один из участников покидает кабинет, чтобы не слышать ответы другого. Второй участник за 30 секунд отвечает на 5 вопросов. Далее на те же вопросы отвечает первый участник.

**Ритуал прощания «Аплодисменты»**

Ведущий: Коллеги, время объявить победителей в нашей игре. Обе команды молодцы!

Ведущий объявляет результаты и вручает призы. Если суперприз – что-то сладкое, ведущий приглашает на чаепитие всех вне зависимости от результата игры.

Ведущий: Наша игра подходит к концу, и я предлагаю завершить ее с помощью ритуала прощания «Аплодисменты». Давайте поаплодируем друг другу сначала тихо, одними пальцами, а потом сильнее и сильнее.