

# *Психологические игры и упражнения для детей дошкольного возраста*

## **Игры, направленные на повышение самооценки**

### **«За что меня любит мама»**

Цель: повышение значимости ребенка в глазах окружающих его детей.

Все дети сидят в кругу. Каждый ребенок по очереди говорит всем, за что его любит мама.

Затем можно попросить одного из детей (желающего), чтобы он повторил, за что любит мама каждого присутствующего в группе ребенка. При затруднении другие дети могут ему помочь.

После этого обсудить с детьми, приятно ли было им узнать, что все, что они сказали, другие дети запомнили. Дети обычно сами делают вывод о том, что надо внимательно относиться к окружающим и слушать их.

### **«Я – лев»**

Цель: повышение у детей уверенности в себе.

Инструкция ведущего: «А сейчас давайте поиграем в игру, которая называется «Я – лев». Закройте глаза и представьте себе, что каждый из вас превратился во льва. Лев – царь зверей, сильный, могучий, уверенный в себе, спокойный, мудрый. Он красив и свободен.

Откройте глаза и по очереди представьтесь от имени льва, например: «Я – лев Андрей». Пройдите по кругу гордой, уверенной походкой».

### **«Клеевой дождик»**

Цель: сплочение детей, снижение тревожности, повышение самооценки.

«Ребята, вы любите играть под теплым летним дождем? Пока мы с вами разговаривали, пошел ласковый дождик. Но дождик оказался не простым, а волшебным – клеевым. Он склеил всех нас в одну цепочку (дети выстраиваются друг за другом, держа за плечи впереди стоящего) и теперь предлагает нам погулять».

Дети, держась друг за друга, передвигаются по комнате, преодолевая различные препятствия: обогнуть «широкое озеро», пробраться через «дремучий лес», прятаться от диких животных и др. Главное условие – дети не должны отцепляться друг от друга.

«Ну вот, дождик закончился, и мы снова можем спокойно двигаться. Высоко в небе светит ласковое солнышко, и нам захотелось прилечь в мягкую траву и позагорать».

### **«Я очень хороший»**

Цель: создание положительного эмоционального фона, повышение уверенности в

себе.

Инструкция ведущего: «Ребята, садитесь на стульчики и пусть каждый скажет о себе: «Я очень хороший» или «Я очень хорошая». Но перед тем как сказать, давайте немножко потренируемся. Сначала произнесем слово «Я» шепотом, потом – обычным голосом, а затем – прокричим его. Теперь давайте таким же образом поступим со словами «очень» и «хороший» (или «хорошая»).

И, наконец, дружно: «Я очень хороший (хорошая)».

Теперь каждый, начиная с того, кто сидит справа от меня, скажет, как захочет – шепотом, обычным голосом или прокричит, например: «Я – Катя! Я – очень хорошая!» или «Я – Саша! Я очень хороший!»

Замечательно! Давайте встанем в круг, возьмемся за руки и скажем все вместе: «Мы очень хорошие!» - сначала шепотом, потом обычным голосом и прокричим».

### **«Ладочки»**

Цель: повышение самооценки.

Детям предлагается бумага и фломастер. Нужно положить свою ладошку на лист бумаги, раздвинуть пальцы и аккуратно обвести ее по контуру. Затем взрослый просит на каждом, получившемся на бумаге, пальце написать или нарисовать что-нибудь хорошее о себе. После этого ведущий собирает «ладочки», читаем их или показывает группе, а дети угадывают где, чья ладошка.

### **«Комплименты»**

Цель: помочь ребенку увидеть свои положительные стороны, дать почувствовать, что его понимают и ценят другие дети.

Стоя в кругу, все берутся за руки. Глядя в глаза соседу, ребенок говорит: «Мне нравится в тебе...». Принимающий комплимент кивает головой и отвечает: «Спасибо, мне очень приятно!» Упражнение продолжается по кругу.

После упражнения обсудить с детьми, что они чувствовали, что неожиданного они узнали о себе, понравилось ли им дарить комплименты.

### **«Зайки и слоники»**

Цель: дать возможность детям почувствовать себя сильными и смелыми, способствовать повышению самооценки.

«Ребята, я хочу вам предложить игру, которая называется «Зайки и слоники».

Сначала мы с вами будем зайками-трусишками. Скажите, когда заяц чувствует опасность, что он делает? Правильно, дрожит. Покажите, как он дрожит. Поджимает уши, весь сжимается, старается стать маленьким и незаметным, хвостик и лапки его трясутся» и т.д. Дети показывают. «А теперь покажите, что делают зайки, когда слышат шаги человека?» Дети разбегаются по группе, прячутся и т.д. «А что делают зайки, если видят волка?» Психолог играет с детьми в течение нескольких минут. «А теперь мы с вами будем слонами, большими, сильными, смелыми. Покажите, как спокойно, размеренно, величаво и бесстрашно ходят слоны. А что делают слоны, когда видят человека? Они боятся его? Нет. Они дружат с ним и, когда его видят, спокойно продолжают свой путь. Покажите, как?» Дети показывают. «Покажите, что делают слоны, когда видят тигра?» Дети в течение нескольких минут изображают бесстрашного слона.

После проведения упражнения ребята садятся в круг и обсуждают, кем им больше понравилось быть и почему.

### **«Дружба»**

Цель этой игры – научить ребенка не бояться и доверять своему другу и напарнику. Чтобы начать данную игру, нужно всех детей посадить в кольцо и попросить их взяться за руки. После чего руководитель или воспитатель предлагает ребятам посмотреть в глаза своему соседу и искреннее от чистого сердца подарить свою улыбку.

### **«Мышеловка»**

Данная игра предназначена повысить уверенность ребенка в собственных силах, развить воображение, а также научиться преодолевать препятствия, которые преподносит судьба, ведь целью игры является поиск выхода и способа как выбраться из «мышеловки».

Ребенка нужно поместить в круг из 5-6 человек, которые крепко прижимаются друг к другу. Этот круг и является «мышеловкой», а ребенок в центре должен искать из нее выход, всеми возможными способами: он может уговорить кого-нибудь пропустить его или же самостоятельно искать наличие какой-нибудь лазейки.

### **«Пастух»**

Цель, которую преследует данная игра – повышение самооценки ребенка, которому дается возможность руководить другими детьми, что впоследствии приводит к повышению самооценки. Поэтому выбирать за «пастуха» нужно ребенка неуверенного в себе. Игра проводится на улице или в большом помещении. «Пастуху» дают в руки музыкальный инструмент, например дудку, а всем остальным участникам завязывают глаза – они играют роль «овечек». «Овечки» ходят по кругу, а «пастух» с помощью дудки созывает их к себе, если при этом кто-нибудь заблудится, то пастух начинает играть громче. Когда все «овечки» будут в сборе, можно выбирать нового «пастуха» и продолжать игру.

## **Игры, направленные на снижение агрессивности детей**

### **«Злая кошка»**

Детям предлагается образовать большой круг, в центре которого на полу лежит физкультурный обруч - это «волшебный круг», в котором будут совершаться превращения.

Ребенок входит внутрь обруча и по сигналу ведущего (например, хлопок в ладоши, звон колокольчика, звук свистка) превращается в злую - презлую кошку: шипит и царапается. При этом из «волшебного круга» выходить нельзя. Дети, стоящие вокруг обруча, хором повторяют вслед за ведущим: «Сильнее, сильнее, сильнее...»- и ребенок, изображающий кошку, делает все более «злые» движения.

По повторному сигналу ведущего «превращения» заканчивается, после чего в обруч входит другой ребенок и игра повторяется.

Когда все дети побывают в «волшебном круге», обруч убирается, дети разбиваются на пары и опять превращаются в злых кошек по сигналу взрослого. Категорическое правило: не дотрагиваться друг друга! Если оно нарушается, игра

мгновенно останавливается, ведущий показывает пример возможных действий, после чего продолжает игру.

По повторному сигналу «кошки» останавливаются и могут поменяться парами.

На заключительном этапе ведущий предлагает «злым кошкам» стать добрыми и ласковыми. По сигналу дети превращаются в добрых кошек, которые ласкают друг друга. Прикасаться друг к другу тоже нельзя.

### **«Каратист»**

Игра направлена на снятие физической агрессии.

Как и в предыдущей игре, дети стоят в кругу, в центре - обруч. Только на этот раз в "волшебном круге" происходит превращение в каратиста.

Как и прежде дети кричат: "Сильнее..."-помогая этим игроку выплескивать агрессивную энергию максимально интенсивными действиями.

### **«Боксер»**

Это вариант игры "Каратист", и проводится он аналогично, но действия в обруче можно производить только руками. Поощряются движения быстрые, сильные

### **«Капризный ребенок»**

Игра направлена на преодоление упрямства и негативизма.

Дети, стоящие в кругу, по очереди показывают капризного ребенка (можно в обруче). Все помогают словами "сильнее, сильнее...", затем дети разбиваются на пары "родитель" и "ребенок": ребенок капризничает, родитель его уговаривает и успокаивает. Каждый играющий должен побывать в роли капризного ребенка и в роли уговаривающего родителя.

**!!! Практика показывает,** что если организовать для детей регулярный курс игровых занятий, то каждый ребенок постепенно улучшает качество выполнения упражнений. При этом его эмоциональное состояние в реальной жизни становится более стабильным и позитивным.

### **«Маленькое привидение»**

Цель: научить в приемлемой форме «выплескивать» накопившийся у агрессивного ребенка гнев.

"Ребята! Сейчас мы с вами будем играть роль маленьких добрых привидений. Нам захотелось немного похулиганить и слегка напугать друг друга. По моему хлопку вы будете делать руками вот такое движение (педагог приподнимает согнутые в локтях руки, пальцы растопырены) и произносить страшным голосом звук "У", если я буду тихо хлопать, вы будете тихо произносить "У", если я буду громко хлопать, вы будете пугать громко. Но помните, что мы добрые привидения и хотим слегка пошутить". Затем педагог хлопает в ладоши. «Молодцы! Пошутили достаточно. Давайте снова станем детьми».

### **«Сороконожка»**

Цель: научить детей взаимодействию со сверстниками, способствовать сплочению детского коллектива.

Несколько детей(5-10) встают друг за другом, держась за талию впереди стоящего. По команде ведущего Сороконожка начинает сначала просто двигаться

вперед, затем приседает, прыгает на одной ножке, проползает между препятствиями (это могут быть стулья, строительные блоки и т. д.) и выполняет другие задания. Главная задача играющих - не разорвать единую "цепь", сохранить Сороконожку в целости.

### **«Волшебные шарики»**

Цель: снятие эмоционального напряжения.

Дети сидят в кругу. Взрослый просит их закрыть глаза и сделать из ладошек "лодочку". Затем он вкладывает каждому в ладошки стеклянный шарик - "болик"- и дает инструкцию "Возьмите шарик в ладошки, согрейте его своим дыханием, отдайте ему часть своего тепла и ласки. Откройте глаза. Посмотрите на шарики, и теперь по очереди расскажите о чувствах, которые возникли у вас во время выполнения упражнения.

### **«Мой хороший попугай»**

Игра способствует развитию чувства эмпатии, умения работать в группе.

Дети стоят в кругу. Затем взрослый говорит: "Ребята! К нам в гости прилетел попугай. Он хочет с вами познакомиться и поиграть. Как вы думаете, что мы можем сделать, чтобы ему понравилось у нас, чтобы он захотел прилететь к нам снова?" дети предлагают: "Говорить с ним ласково", "Научить его играть" и т.д. взрослый бережно передает кому-либо из них плюшевого попугая (мишку, зайчика). Ребенок, получив игрушку, должен прижать ее к себе, погладить, сказать что-то приятное, назвать ласковым именем и передать (или перебросить) попугая другому ребенку. Игру лучше проводить в медленном темпе.

### **«Цветик-семицветик»**

Игра помогает детям оценить свое состояние, проанализировать поведение.

Взрослый заранее заготавливает из картона цветы. На каждом из 7 лепестков нарисованы лица, выражающие эмоции. Ребенок, смотрит на лепестки, называет эмоцию и говорит, когда он находился в том или ином состоянии. В течение года можно провести подобные занятия многократно, а в конце года обсудить с ребенком, изменились ли его взгляды на окружающих и на себя. Например, если ребенок в начале года говорил, что он счастлив, когда ему дарят подарки, а через 2-3 месяца заявил, что чаще всего он бывает счастлив, когда другие дети принимают его в игру, то можно поговорить об этом и спросить, почему у него изменились представления.

### **«В тридевятом царстве»**

Игра способствует формированию чувства эмпатии, установлению взаимопонимания между взрослым и ребенком.

Взрослый и ребенок (мама и ребенок, воспитатель (учитель) и ребенок и т.д.) прочитав какую-либо сказку, рисуют ее на большом листе бумаги изображая героев и запомнившиеся события, затем взрослый просит ребенка пометить на рисунке, где бы он (ребенок) хотел оказаться. Ребенок сопровождает рисунок описанием своих походов "в сказку", взрослый же в процессе рисования задает вопросы: "А что бы ты ответил герою сказки, если бы он спросил тебя? А чтобы вы сделал на месте героя? А что бы ты ощутил, если бы герой сказки появился здесь?"

### **«Эмоции героев»**

Игра способствует формированию эмпатии, умению оценивать ситуацию и поведение окружающих.

Взрослый читает детям сказку. Ребенку заранее выдаются маленькие карточки с изображениями различных эмоциональных состояний. В процессе чтения ребенок откладывает на парте несколько карточек, которые, на его взгляд, отражают эмоциональное состояние героя в различных ситуациях. По окончании чтения каждый ребенок объясняет, в какой ситуации и почему ему кажется, что герой был весел, грустен, подавлен... в эту игру лучше играть либо индивидуально, либо в малой подгруппе. Текст сказки не должен быть очень большим, должен соответствовать объему внимания и памяти детей определенной возрастной группы.

### **«Липучка»**

Игра способствует развитию взаимодействовать со сверстниками, снятию мышечного напряжения, сплочению детской группы.

Все дети двигаются по комнате, желательно под быструю музыку. Двое детей, держась за руки, пытаются поймать сверстников. При этом приговаривают "Я - липучка - приставучка, я хочу тебя поймать". Каждого пойманного ребенка "липучка" берет за руки, присоединяя его к своей компании. Затем они все вместе ловят в свои "сети" других. Когда все дети станут "липучками", они под спокойную музыку танцуют в кругу, держась за руки. Если музыкальное сопровождение невозможно осуществить, взрослый задает темп игре, хлопая в ладоши. В этом случае темп, быстрый в начале игры, замедляется по мере ее проведения.

### **«Котик»**

Цель: снятие эмоционального, мышечного напряжения, установление положительного эмоционального настроения в группе.

Дети находятся на ковре. Под спокойную музыку придумывают сказку про котика, который:

- Нежится на солнышке (лежит на ковре);
- Потягивается;
- Умывается;
- Царапает лапками с коготками коврик и т.д.

В качестве музыкального сопровождения можно воспользоваться записями аудиокассеты "Волшебные голоса природы": «Малыш в лесу», «Малыш у реки», «Малыш и птичка» и др.

### **«Серебряное копытце»**

Игра способствует как снятию излишнего мышечного напряжения, так и возникновению доверия к окружающим, сплочению детей.

Представь себе, что ты - красивый, стройный, сильный, спокойный, мудрый олень с гордо поднятой головой. На твоей левой ножке - серебряное копытце. Как только ты трижды стукнешь копытцем по земле, появляются серебряные монеты. Они волшебные, невидимые с каждой вновь появляющейся новой монетой ты становишься добрее и ласковее. И хотя люди не видят этих монет, они чувствуют

доброту, тепло и ласку, исходящую от тебя. Они тянутся к тебе, любят тебя, ты им все больше и больше нравишься.

Примечание: данная игра может стать групповым ритуалом в детском коллективе, одним из способов разрешения конфликтов в группе.

### **«Маски»**

Цель: научить в приемлемой форме, выплеснуть накопившийся у агрессивного ребенка гнев.

Необходимы краски и бумага, липкая лента. На бумаге рисуются страшные маски, затем каждый участник примеряет себе любую, остается в ней какое-то время. Можно потанцевать «дикие» танцы, побегать, погоняться друг за другом. Затем происходит ритуал снятия масок, все берутся за руки, улыбаются друг другу, можно плавно потанцевать.

Чтобы закрепить маски на лице, лучше использовать липкую ленту или пластырь.

### **«Снежки»**

Игра способствует снятию мышечного напряжения, дает возможность в приемлемой форме выплеснуть свой гнев.

Для проведения игры необходимо сделать «снежки» из ваты и бумаги (по 4-5 на каждого участника). В просторном помещении (лучше в спортивном зале) все «снежки» рассыпаются по полу. В «снежной битве» участники игры пытаются нападать и защищаться. Необходимо объяснить, что попадание «снежком» - это может быть немного больно, но таким образом можно стать отважным, сильным, смелым победителем.

### **«Гномики»**

Игра способствует развитию чувства эмпатии, сочувствия и желания помочь.

Для игры нужны колокольчики по числу участников (5-6 штук). Один колокольчик должен быть испорчен (не звенеть).

Взрослый предлагает детям поиграть в гномиков. У каждого гномика есть волшебный колокольчик, и, когда он звенит, гномик приобретает волшебную силу – он может загадать любое желание, которое когда –нибудь исполнится. Дети получают колокольчики (одному из них достается испорченный). «Давайте послушаем, как звенят ваши колокольчики! Каждый из вас по очереди будет звенеть своими колокольчиками и загадывать свое желание, а мы будем слушать». Дети по кругу звенят своими колокольчиками, но вдруг оказывается, что один из них молчит. «Что же делать? У Коли не звенит его колокольчик! Это такое несчастье для гномика! Он теперь не сможет загадать себе желание... Может, мы его развеселим? Или подарим что –нибудь вместо колокольчика? Или попробуем выполнить его желание? (Дети предлагают свои решения.) А может, кто-нибудь уступит на время свой колокольчик, чтобы Коля мог позвенеть им и загадать свое желание?»

Обычно кто-нибудь из детей предлагает свой колокольчик, за что, естественно, получает благодарность товарища и одобрение взрослого.

### **«Да и нет»**

Игра направлена на снятие у детей состояния апатии и усталости, на побуждение их жизненных сил. Самое замечательное в этой игре то, что в ней задействован только один голос.

Разбейтесь на пары и встаньте друг перед другом. Сейчас вы проведете воображаемый бой словами. Решите, кто из вас будет говорить слово «да», а кто – «нет». Весь ваш спор будет состоять лишь из этих двух слов. Потом вы будете ими меняться. Вы можете начинать их очень тихо, постепенно увеличивая их громкость до тех пор, пока один из вас не решит, что громче уже некуда. Услышав сигнал ведущего (например, колокольчик), остановитесь, сделайте несколько глубоких вдохов. Обратите внимание на то, как приятно находиться в тишине после такого шума и гама.

Игра может оказаться особенно полезной для тех детей, которые еще не открыли для себя свой собственный голос как важный способ самоутверждения в жизни.

### **«Тух-тиби– дух» (К. Фобель)**

Эта игра – еще один рецепт снятия негативных настроений и восстановления сил в голове, теле и сердце. В этом ритуале заложен комичный парадокс. Хотя дети должны произносить слово «тух-тиби-дух» сердито, через некоторое время они не могут не смеяться.

Я сообщу вам сейчас особое слово. Это волшебное заклинание против плохого настроения, против обид и разочарований, против всего, что портит настроение. Чтобы это слово подействовало по-настоящему, необходимо сделать следующее. Начните ходить по комнате, ни с кем не разговаривая.

Как только вам захочется поговорить, остановитесь напротив одного из детей и произнесите волшебное слово: «Тух-тиби-дух!». После этого продолжайте прогуливаться по комнате. Время от времени останавливайтесь перед кем-либо и снова сердито-пресердито произносите это волшебное слово.

Чтобы волшебное слово действительно подействовало, необходимо говорить его не в пустоту, а определенному человеку, стоящему перед вами.

### **Совместные настольные игры**

Для работы с агрессивными детьми могут с успехом пользоваться различные настольные игры, которые предусматривают игру как поодиночке, так и совместно. Например, игра «Конструктор». Детям предлагается вдвоем или втроем собрать какую-нибудь фигуру из деталей «Конструктора». По ходу игры взрослый помогает детям решить возникающие конфликты и избежать их. После игры возможно проигрывание конфликтных ситуаций с нахождением путей выхода из них.

В ходе совместных настольных игр дети овладевают навыками совместного бесконфликтного общения.

### **«Штурм крепости»**

Из попавшихся «под руку» небьющихся предметов строится крепость (тапки, стулья, кубики, одежда, книги и т.д. – всё собирается в одну большую кучу). У играющих есть «пушечное ядро» (мяч). По очереди каждый со всей силой кидает мяч во вражескую крепость. Игра продолжается, пока вся куча – «крепость» – не



разлетится на куски. С каждым удачным попаданием штурмующие издают громкие победные кличи.

### **«Ругаемся овощами»**

Предложите детям поругаться, но не плохими словами, а ... овощами: «Ты – огурец», «А ты – редиска», «Ты – морковка», «А та – тыква» и т.д.  
*Примечание:* Прежде, чем поругать ребёнка плохим словом, вспомните это упражнение.

### **«По кочкам»**

Подушки раскладываются на полу на расстоянии, которое можно преодолеть в прыжке с некоторым усилием. Играющие – «лягушки», живущие на болоте. Вместе на одной «кочке» капризным «лягушкам» тесно. Они запрыгивают на подушки соседей и квакают: «Ква-ква, подвинься!» Если двум «лягушкам» тесно на одной подушке, то одна из них прыгает дальше или сталкивает в «болото» соседку, и та ищет себе новую «кочку».

*Примечание:* взрослый тоже прыгает по «кочкам». Если между «лягушками» дело доходит до серьёзного конфликта, он подскакивает и помогает найти выход.

### **«Выбиваем пыль»**

Каждому участнику даётся «пыльная подушка». Он должен, усердно колотя руками, хорошенько её «почистить».

### **«Детский футбол»**

Вместо мяча – подушка. Играющие разбиваются на две команды. Количество играющих от 2-х человек. Судья – обязательно взрослый. Играть можно руками и ногами, подушку можно пинать, кидать, отнимать. Главная цель – забить в ворота гол.

*Примечание:* взрослый следит за соблюдением правил – нельзя пускать в ход руки, ноги, если нет подушки. Штрафники удаляются с поля.

### **«Жужа»**

«Жужа» сидит на стуле с полотенцем в руках. Все остальные бегают вокруг неё, строят рожицы, дразнят, дотрагиваются до неё, щекочут. «Жужа» терпит, но когда ей всё это надоедает, она вскакивает и начинает гоняться за «обидчиками» вокруг стула, стараясь отхлестать их полотенцем по спицам.

*Примечание:* взрослый следит за формой выражения «дразнилок». Они не должны быть обидными и болезненными.

### **«Воробьиные драки»**

Дети выбирают пару и превращаются в драчливых «воробьев» (приседают, обхватив колени руками). «Воробьи» боком подпрыгивают друг к другу, толкаются. Кто из детей упадет или уберет руки со своих колен, тот выбывает из игры (лечат «крылышки» и лапки у доктора Айболита). «Драки» начинаются и заканчиваются по сигналу взрослого.

### **«Брыкание»**

Ребенок ложится на спину на ковер. Ноги свободно раскинуты. Медленно он начинает брыкаться, касаясь пола всей ногой. Ноги чередуются и высоко поднимаются. Постепенно увеличивается сила и скорость брыкания. На каждый удар ногой ребенок говорит «Нет», увеличивая интенсивность удара. Чтобы малыш не стеснялся, лучше выполнять это упражнение вместе с ним.

### **«Ураган»**

Сядьте на ковер напротив своего ребенка. Он должен очень сильно на вас дуть. Вы делаете вид, что не можете справиться с потоками воздуха и падаете на пол. Затем он должен, наоборот, втягивать в себя воздух, а вы постепенно поднимаетесь. Эту игру очень любят маленькие дети, она их веселит и помогает ощутить свою значимость. Будет интересно, если в игре будут участвовать все члены семьи. Чем комичнее вы будете падать и подниматься, тем больше удовольствия получит малыш.

## **Игры на развитие эмоциональной сферы дошкольников**

### **«Пиктограммы».**

Детям предлагается набор карточек, на которых изображены различные эмоции.

На столе лежат пиктограммы различных эмоций. Каждый ребенок берет себе карточку, не показывая ее остальным. После этого дети по очереди пытаются показать эмоции, нарисованные на карточках. Зрители, они должны угадать, какую эмоцию им показывают и объяснить, как они определили, что это за эмоция. Воспитатель следит за тем, чтобы в игре участвовали все дети. Эта игра поможет определить, насколько дети умеют правильно выражать свои эмоции и "видеть" эмоции других людей.

### **«Зеркало».**

Педагог передает по кругу зеркало и предлагает каждому ребенку посмотреть на себя, улыбнуться и сказать: «Здравствуй, это я!»

После выполнения упражнения обращается внимание на то, что, когда человек улыбается, у него уголки рта направлены вверх, щеки могут так подпереть глазки, что они превращаются в маленькие щелочки.

Если ребенок затрудняется с первого раза обратиться к себе, не надо на этом настаивать. В этом случае зеркало лучше сразу передать следующему участнику группы. Такой ребенок тоже требует особого внимания со стороны взрослых. Это упражнение можно разнообразить, предложив детям показать грусть, удивление, страх и т.д. Перед выполнением можно показать детям пиктограмму с изображением заданной эмоции, обратив внимание на положение бровей, глаз, рта.

### **« Я радуюсь когда . . . »**

Цель: расширение представлений детей об эмоции «радость»; формирование положительных эмоций; расширение представление детей о поступках, которые приносят радость.

Оборудование: игрушка гнома, несколько мягких игрушек, кассета с веселой

музыкой, изображение веселой девочки, рисунок «пустого» лица для каждого ребёнка, пиктограмма с изображением эмоции «радость», зеркало, маленький мячик, рисунки гномов с изображением глаз, карандаши и листы бумаги (для каждого ребенка).

Педагог называет одного из участников группы, бросает ему мячик и говорит: «(Имя ребенка), скажи нам, пожалуйста, когда ты радуешься?» Петя ловит мячик и говорит: «Я радуюсь, когда ...» Затем Петя бросает мячик следующему участнику и, назвав его по имени, в свою очередь просит: «(Имя ребенка), скажи, пожалуйста, когда ты радуешься?»

Игра продолжается до тех пор, пока все дети не ответят на вопрос.

Гном: «Вот видите, ребята, как много разных ситуаций в жизни, когда у человека хорошо и он улыбается». *(Перечисляются все ответы детей), (4 минуты).*

### **«Рассмеши принцессу Несмеяну»**

Цель: формирование умения находить способы вызвать улыбку у человека с плохим настроением; снижение психофизического напряжения; развитие воображения.

Оборудование: игрушка гнома, «песочная фея», поднос с песком, коллекция миниатюрных фигурок.

Фея рассказывает историю о принцессе, которая всегда была печальна. Никому никогда не удавалось вызвать на ее лице улыбку. Детям предлагается ответить на вопрос: «Как я могу рассмешить принцессу?» После небольшой паузы ребята подходят к стеллажу с миниатюрами и выбирают фигурки для своей истории. Затем каждый из них с помощью своих персонажей рассказывает смешную историю, проигрывая ее в песочнице. В конце фея подводит итоги, выбирая наиболее смешной рассказ. При этом она благодарит ребят за то, что принцесса наконец-то улыбнулась и теперь, вспоминая рассказы детей, у нее всегда будет отличное настроение. В конце игры дети прощаются с песочной феей. *(20 минут)*

### **«Королевство эмоций»**

Цель: расширять представление детей об эмоции «зависть», учить детей понимать причины, которые приводят к тому или иному настроению.

Оборудование: игрушка гнома, пиктограммы и рисунки сказочных персонажей с различными эмоциями.

Гном раскладывает по кругу пиктограммы всех известных детям эмоций и говорит, что сегодня они попали в Королевство эмоций. «Ребята, как вы думаете, какие эмоции могут подружиться друг с другом, а какие навсегда останутся одни?» После ответов каждому ребенку предлагается подружиться эмоции с помощью какой-либо истории. Тот, кто быстро справился с заданием, начинает рассказывать свою сказку, остальные внимательно слушают.

После выполнения задания гном обязательно хвалит детей. *(20 минут)*

### **«День рождения»**

Цель: закрепить умение выражать эмоцию «радость», создание доброжелательной атмосферы в группе, развивать активный словарь эмоциональных состояний.

Оборудование: игрушка гнома, пиктограмма «радость», несколько картинок сказочных героев с радостным настроением, бумага, цветные карандаши. Гном предлагает детям выбрать именинника. Этот ребенок садится на стульчик. Остальные должны изобразить гостей, которые по очереди приходят к имениннику и дарят ему подарки. Задание ребятам усложняется: надо с помощью жестов показать, что именно ты подарил. Задача именинника угадать этот предмет. Если подарок не угадан, то именинник занимает место гостя, а гость становится именинником. (7 минут)

### **«Пчелка в темноте»**

Цель: закрепить умение выражать эмоцию «страх», развивать активный словарь эмоциональных состояний, коррекция боязни темноты, замкнутого пространства, высоты.

Оборудование: игрушка гнома, пиктограмма «страх»; карточки, на которых изображены сказочные герои с выражением эмоции «страх»; несколько стульев для взрослых; материя, которая не пропускает свет.

Гном выбирает одного ребенка, который будет играть Пчелку. Он говорит о том, что Пчелка очень любит собирать мед. Она полетела на полянку, где растут много, много разных цветов. Перелетая с одного цветка на другой, Пчелка не заметила, как наступил вечер. А вечером цветы закрываются, поэтому Пчелке пришлось сидеть внутри цветка в темноте до утра.

Затем педагог от лица гнома ставит стулья так, чтобы ребенок-Пчелка мог залезть на стул и ходить по ним, не боясь упасть. Это цветы. После того как наступил вечер, Пчелка остается на одном из стульев и его закрывают материей, которая не пропускает свет. Несколько минут ребенок сидит в темноте, затем наступает утро, и материю снимают, Пчелка улетает к себе домой. В роли Пчелки должен побывать каждый ребенок.

При выполнении этой инсценировки важно знать, насколько каждый ребенок боится темноты и лучше всего иметь в запасе материал с разной плотностью. Для детей, которые очень сильно боятся темноты, необходимо использовать почти прозрачную материя.

В конце гном Вася хвалит всех детей за смелость независимо от того, хорошо или плохо они исполнили роль Пчелки. (15 минут)

### **«Отгадай настроение сказочных героев»**

Цель: закрепить умение детей сравнивать эмоции на картинке с соответствующей пиктограммой, продолжать учить детей адекватному сопоставлению поступка и эмоции.

Оборудование: игрушка гнома, пиктограмма «зависть», сюжетные картинки, на которых изображены люди в разных позах, комплекты пиктограмм (8 шт.).

Гном предлагает детям поиграть в следующую игру. У каждого ребенка на столе лежат комплекты пиктограмм (8 шт.). Взрослый поочередно показывает детям карточки с различными настроениями сказочных героев. Дети должны поднять пиктограмму с соответствующей эмоцией. Это упражнение дает возможность педагогу наиболее точно определить детей, которые еще не совсем овладели данным умением. (4 минуты)

### **«Для того чтобы слушали меня, я должен...»**

Цель: учить детей умению слушать друг друга и окружающих людей, продолжать развивать умение вежливого обращения.

Оборудование: пары картинок с различными ситуациями общения, мяч.

Педагог предлагает детям встать в круг. Взрослый бросает каждому ребенку мячик, а тот в ответ должен подумать и ответить на вопрос: «Что нужно, для того чтобы меня внимательно слушать?» (5 минут)

### **«Без слов»**

Цель: развивать у детей навыки общения, учить детей понимать своего собеседника по выражению его лица, жестам, позе.

Оборудование: игрушка гном.

Выбирается водящий. Он показывает без слов какой-то предмет, действие, пытается что-то сказать. Задача остальных детей – угадать то, что делает водящий. Игра продолжается до тех пор, пока в роли водящего не побывает каждый ребенок.

Педагог следит за тем, чтобы отгадывали по возможности все дети. Если кто-то все время затрудняется это сделать, ему помогают наводящими вопросами. (5 минут)

### **«Не урони мяч»**

Цель: развивать у детей коммуникативные навыки, внимание, умение работать с партнером, способствовать сплочению детского коллектива, учить детей умению проигрывать, развивать симпатию.

Оборудование: игрушка гном, игрушки из «Киндер-сюрприза» (любое количество, но не меньше чем 30 шт. на каждую пару), 2 маленьких ведерка, мяч, магнитофон, запись веселой музыки, бумага, цветные карандаши.

Гном предлагает детям встать парами лицом друг к другу и держать руками один мяч. Под звуки музыки детям нужно будет выполнить те действия, о которых будет говорить взрослый, при этом каждая пара должна постараться не выпустить мяч из рук. Действия: присесть, попрыгать на двух ногах, на одной ноге, побегать, покружиться.

После выполнения задания ребятам предлагается встать спиной друг к другу, держать мяч спинами и выполнять команды гнома. Действия: присесть, покружиться, походить по комнате. При этом надо постараться, чтобы мяч не упал. (5 минут)

### **«Про Обидку и Грустинку»**

Цель: продолжить формировать умение общаться со сверстниками, способность сплочению детского коллектива.

Оборудование: игрушка гном, клубок шерстяных ниток яркого цвета.

Гном говорит детям о том, что они не виноваты в том, что иногда приходят в детский сад с плохим настроением. Просто к ним по дороге приклеилась Обидка или Грустинка. Главное – ее найти и сбросить с себя. Это может сделать сам ребенок или его друг. После рассказа гнома можно проиграть ситуацию снятия плохого настроения. (5 минут)

### **«Музыка и эмоции».**

Прослушав музыкальный отрывок, дети описывают настроение музыки, какая она: веселая - грустная, довольная, сердитая, смелая - трусливая, праздничная - будничная, задушевная - отчужденная, добрая - усталая, теплая - холодная, ясная - мрачная. Это упражнение способствует не только развитию понимания передачи эмоционального состояния, но и развитию образного мышления.

#### **«Способы повышения настроения».**

Предлагается обсудить с ребенком, как можно повысить себе самому настроение, постараться придумать как можно больше таких способов (улыбнуться себе в зеркало, попробовать рассмеяться, вспомнить о чем-нибудь хорошем, сделать доброе дело другому, нарисовать себе картинку).

#### **«Волшебный мешочек».**

Перед этой игрой с ребенком обсуждается какое у него сейчас настроение, что он чувствует, может быть, он обижен на кого-то.

Затем предложить ребенку сложить в волшебный мешочек все отрицательные эмоции, злость, обиду, грусть. Этот мешочек, со всем плохим, что в нем есть, крепко завязывается. Можно использовать еще один "волшебный мешочек", из которого ребенок может взять себе те положительные эмоции, которые он хочет. Игра направлена на осознание своего эмоционального состояния и освобождение от негативных эмоций.

**«Лото настроений».** Для проведения этой игры необходимы наборы картинок, на которых изображены животные с различной мимикой (например, один набор: рыбка веселая, рыбка грустная, рыбка сердитая и т. д.: следующий набор: белка веселая, белка грустная, белка сердитая и т.д.). Количество наборов соответствует числу детей.

Ведущий показывает детям схематическое изображение той или иной эмоции. Задача детей – отыскать в своем наборе животное с такой же эмоцией.

#### **«Назови похожее».**

Ведущий называет основную эмоцию (или показывает ее схематическое изображение), дети вспоминают те слова, которые обозначают эту эмоцию.

Эта игра активизирует словарный запас за счет слов, обозначающих различные эмоции.

#### **«Мое настроение».**

Детям предлагается рассказать о своем настроении: можно сравнить с каким-то цветом, животным, состоянием, погодой и т.д.

**«Испорченный телефон».** Все участники игры, кроме двоих, «спят». Ведущий молча показывает первому участнику какую-либо эмоцию при помощи мимики или пантомимики. Первый участник, «разбудив» второго игрока, передает увиденную эмоцию, как он её понял, тоже без слов. Далее второй участник «будит» третьего и передает ему свою версию увиденного. И так до последнего участника игры.

После этого ведущий опрашивает всех участников игры, начиная с последнего и кончая первым, о том, какую эмоцию, по их мнению, им показывали. Так можно

найти звено, где произошло искажение, или убедиться, что «телефон» был полностью исправен.

### **«Что было бы, если бы..»**

Взрослый показывает детям сюжетную картинку, у героя (ев) которой отсутствует (ют) лицо(а). Детям предлагается назвать, какую эмоцию они считают подходящей к данному случаю и почему. После этого взрослый предлагает детям изменить моцию на лице героя. Что было бы, если бы он стал веселым (загрустил, разозлился и т.д.)?

*Психогимнастические упражнения (этюды), основная цель которых – овладение навыками управления своей эмоциональной сферой: развитие у детей способности понимать, осознавать свои и чужие эмоции, правильно их выражать, полноценно переживать.*

#### **1.Новая кукла (этиюд на выражение радости)**

Девочке подарили новую куклу. Она рада, весело скачет, кружится, играет с куклой.

#### **2. Баба-Яга (этиюд на выражение гнева)**

Баба-Яга поймала Аленушку, велела ей затопить печку, чтобы потом съесть девочку, а сама уснула. Проснулась, а Аленушки и нет — сбежала. Рассердилась Баба-Яга, что без ужина осталась. Бегает по избе, ногами топает, кулаками размахивает.

#### **3.Фокус (этиюд на выражение удивления)**

Мальчик очень удивился: он увидел, как фокусник посадил в пустой чемодан кошку и закрыл его, а когда открыл чемодан, кошки там не было. Из чемодана выпрыгнула собака.

#### **4.Лисичка подслушивает (этиюд на выражение интереса)**

Лисичка стоит у окна избушки, в которой живут котик с петушком, и подслушивает, о чем они говорят.

#### **5.Соленый чай (этиюд на выражение отвращения)**

Мальчик во время еды смотрел телевизор. Он налил в чашку чая и не глядя, по ошибке вместо сахара насыпал две ложки соли. Помешал и сделал первый глоток. До чего же противный вкус!

#### **6.Новая девочка (этиюд на выражение презрения)**

В группу пришла новая девочка. Она была в нарядном платье, в руках держала красивую куклу, а на голове у нее был завязан большой бант. Она считала себя самой красивой, а остальных детей — недостойными ее внимания. Она смотрела на всех свысока, презрительно поджав губы..

#### **7.Про Таню (горе — радость)**

Наша Таня громко плачет:

Уронила в речку мячик (горе).

«Тише, Танечка, не плачь —  
Не утонет в речке мяч!»

### **8.Золушка (этюд на выражение печали)**

Золушка возвращается с бала очень печальной: она больше не увидит принца, к тому же она потеряла свою туфельку...

### **9.Один дома (этюд на выражение страха)**

Мама-енотиха ушла добыть еду, крошка-енот остался один в норе. Вокруг темно, слышны разные шорохи. Крошке еноту страшно – а вдруг на него кто-нибудь нападет, а мама не успеет придти на помощь?

*Игры и упражнения на снятие психоэмоционального напряжения. Для формирования эмоциональной стабильности ребенка важно научить его управлять своим телом. Умение расслабляться позволяет устранить беспокойство, возбуждение, скованность, восстанавливает силы, увеличивает запас энергии.*

#### **1.«Ласковые ладошки»**

Дети сидят по кругу друг за другом. Гладят ладошками впереди сидящего ребенка по голове, спине, рукам, слегка прикасаясь.

#### **2. «Секретки»**

Сшить небольшие мешочки одной расцветки. Насыпать в них различную крупу, набивать не туго. Предложить детям, испытывающим эмоциональный дискомфорт, отгадать, что находится в мешочках? Дети мнут мешочки в руках, переключаются на другую деятельность, уходя таким образом от негативного состояния.

#### **3. Игра «На полянке»**

Педагог: «Давайте сядем на ковер, закроем глаза и представим, что мы находимся в лесу на полянке. Ласково светит солнышко, поют птички, нежно шелестят деревья. Наши тела расслаблены. Нам тепло и уютно. Рассмотрите цветы вокруг себя. Какой цветок вызывает у вас чувство радости? Какого он цвета?».

После небольшой паузы педагог предлагает детям открыть глаза и рассказать, удалось ли им представить полянку, солнышко, пение птиц, как они себя чувствовали во время проведения этого упражнения. Увидели ли они цветок? Какой он был? Детям предлагается нарисовать то, что они увидели.

#### **4.Упражнение «Чудесный сон котенка»**

Дети ложатся по кругу на спину, руки и ноги свободно вытянуты, слегка разведены, глаза закрыты.

Включается тихая, спокойная музыка, на фоне которой ведущий медленно произносит: «Маленький котенок очень устал, набегался, наигрался и прилег отдохнуть, свернувшись в клубочек. Ему снится волшебный сон: голубое небо, яркое солнце, прозрачная вода, серебристые рыбки, родные лица, друзья, знакомые животные, мама говорит ласковые слова, свершается чудо. Чудесный сон, но пора просыпаться. Котенок открывает глаза, потягивается, улыбается». Ведущий



спрашивает детей об их снах, что они видели, слышали, чувствовали, свершилось ли чудо?

## **Игры и упражнения для развития коммуникативных навыков детей**

### **Игры, направленные на развитие умений слышать, воспринимать информацию**

#### **«Эхо»**

##### ***Первый вариант.***

Воспитатель читает детям любое стихотворение, а они повторяют последнее слово каждой строчки.

##### ***Второй вариант.***

Воспитатель разделяет детей на две команды. Одна из команд – «выдумщики», другая – «эхо».

Команда «выдумщиков» советуется и решает, кто и какое слово назовет по определенной теме. Затем игроки этой команды поочередно произносят задуманные слова и спрашивают команду «эхо»: «Какое слово сказал Витя (Коля и т.д.)?»

Команда «эхо» должна дружно отвечать на вопросы команды –соперницы.

Затем команды меняются местами, игра возобновляется.

#### **«Взаимное цитирование»**

Играющие садятся на стульчики или на пол, образуя круг.

##### ***Воспитатель говорит:***

- Давайте поиграем в такую игру. Я два раза стучу ладонями по коленям и дважды произношу свое имя «Лена – Лена», а затем хлопаю в ладоши над головой, называя кого-нибудь другого, например: «Ваня-Ваня». Ваня, услышав свое имя, сначала стучит по коленям два раза, называя себя «Ваня – Ваня» а потом хлопает в ладоши и называет кого–нибудь другого, например: «Катя-Катя». Теперь Катя перенимает ход и так далее. Постарайтесь не смотреть на того участника, которого вы называете. Произносите его имя, например, глядя куда-то вверх.

#### **«Почта»**

Ведущий игры – педагог. Между ним и участниками игры происходит следующий диалог:

Ведущий: Динь – динь – динь.

Дети: Кто там?

Ведущий: Почта.

Дети: Откуда?

Ведущий: Из Рязани.

Дети: А что там делают?

Ведущий: Танцуют (поют, смеются, плавают, летают и т.д.)

#### **«Кто ты?»**

Каждый участник придумывает себе какое-нибудь смешное прозвище (например, метла, пузырек, расческа, ручка, игрушка и др.) Затем с помощью считалки выбирается водящий. Он начинает задавать вопросы игрокам. Отвечая на

них, игрок должен употреблять только придуманное им слово, при этом сохраняя серьезное выражение лица.

Например, водящий подходит к тому, кто назвал себя «метлой» и строго предупреждает :

- *Кто ошибается,*
- Тот попадается!*
- Кто засмеётся, тому плохо придется!*

Далее следует диалог, например:

- *Кто ты ?*
- *Метла.*
- *А что ты ел сегодня утром?*
- *Метлу.*
- *А на чем ты приехал в детский сад?*
- *На метле. И так далее.*

Когда вопросы закончатся или же игрок ошибается (рассмеётся ), водящий меняется.

### **«Что в сундучке?»**

Оснащение: сундучок, различные предметы.

Педагог ставит на стол сундучок, внутри которого находится какой – либо предмет.

С помощью считалки выбирается водящий. Он заглядывает в сундучок. Остальные участники задают вопросы водящему о цвете, форме, назначении предмета, лежащего в сундучке. Водящему нужно отвечать на все вопросы словами «да» или «нет».

Ребенок, который первым назовет то, что находится в сундучке, становится водящим. Педагог кладет в сундучок другой предмет, игра возобновляется.

### **«Картинная галерея»**

Оснащение: картины, названия которых известны детям.

Играющие садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Воспитатель показывает им картины. Каждый участник загадывает одну из них, которая больше понравилась. Затем выбирается водящий. Он произносит

- Все картины хороши,*
- Но одна лучше!*

Остальные участники с помощью вопросов пытаются угадать, какая картина понравилась водящему.

Ребенок, который первым назовет загаданную картину , становится водящим, игра возобновляется.

### **«Азбука почемучек.»**

Оснащение: алфавит.

Играющие садятся на пол или стульчики, образуя круг. Педагог говорит :

- Вам нужно задать вопрос так, чтобы первое слово вашего вопроса начиналось с одной из букв алфавита. Задавать вопросы будем по очереди. Участник, который собьется или забудет последовательность букв в алфавите, выбывает из игры. Например :

А: абрикос – это фрукт или овощ?

Б: банан, какого цвета? И т.д.

### **«Интервью»**

Оснащение: микрофоны (по количеству пар участников)

Педагог разделяет детей на две команды. Одна команда – «эксперты», другая – «журналисты»

Педагог говорит:

- Каждому «журналисту» нужно выбрать себе «эксперта» и взять у него интервью по знакомой нам теме, например: Город, в котором я живу»

Пожалуйста, играйте свои роли так, чтобы ваше поведение и речь были бы как у настоящих журналистов и экспертов. Кто начнет первым?

Педагог выступает в роли наблюдателя.

Выигрывает пара, которая, по мнению большинства детей, наиболее удачно сыграла свои роли.

Оценивается степень внимания к партнеру, культура общения, артистизм.

### **«Пум – пум – пум»**

Играющие садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Педагог говорит :

- *Сейчас мы поиграем в игру «Пум – пум – пум» . «Пум – пум – пум» - так мы будем называть любой загадочный предмет.*

Затем выбирается водящий, который загадывает предмет. Остальные участники задают ему вопросы.

Например :

- *Почему ты загадал этот «Пум – пум – пум»?*

- *Для чего «Пум – пум – пум» нужен ?*

- *Этот «пум-пум-пум» большой или маленький?*

И так далее.

Водящий должен отвечать на вопросы играющих полным предложением.

Ребенок, который первым назовет загадочный предмет, становится водящим, игра возобновляется.

### **«Скажи по –другому»**

Оснащение: фишки.

Играющие садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Педагог говорит:

- Я буду произносить предложения, в каждом из которых буду голосом выделять слово. Ваша задача заменить это слово другим, по значению словом.

Будьте внимательны – смысл предложения не должен измениться.

Примеры предложений:

- *Девочка торопиться в школу:*

- *Мама смотрит в окно:*

- *Вчера Толя был грустным;*

- *Сегодня Толя весело хохочет. И так далее.*

Ребенок, который первым дал верный ответ, получает фишку. Выигрывает тот, кто к концу игры соберет больше фишек.

### **«Слушай и повторяй»**

С помощью считалки выбирается водящий. Педагог произносит какую – нибудь фразу, после чего водящему нужно передать услышанное остальным участникам, но другими словами.

Например, педагог говорит:

*- Я прочитаю вам замечательный рассказ про муравьишку – путешественника.*

Водящий может перефразировать это предложение так :

*- Воспитатель(имя –отчество)прочитает нам интересный рассказ о путешествиях муравья.*

Затем водящий меняется, упражнение возобновляется.

☞ упражнение можно усложнить, используя в качестве речевого материала небольшие стихи, рассказы, сказки.

### **«Тайный смысл»**

Оснащение : магнитная доска, магниты.

Иллюстрации к пословицам:

« без труда не вытацишь рыбку из пруда»;

« яйца курицу не учат»;

«каждый кулик свое болото хвалит»;

« за двумя зайцами погонишься – ни одного не поймаешь»;

«трус своей тени боится»;

Один из детей – водящий, остальные – «наблюдатели» и «советчики» . Педагог прикрепляет к доске иллюстрацию к пословице. Водящему предлагается послушать несколько пословиц, выбрать подходящую «подпись» к картинке и обосновать свой выбор.

«Наблюдатели» и «советчики» выслушивают ответ водящего и высказывают свое мнение.

Затем водящий меняется, упражнение возобновляется.

### **«Идет следствие»**

**Оснащение:** магнитная доска, магниты ;

Сюжетные картинки: «Новогодний хоровод», «Хоккей», «Салют».

С помощью считалки выбираются двое водящих – «детективы»

Остальные участники игры – «свидетели». Педагог прикрепляет к доске сюжетную картинку так, чтобы её могли видеть только «свидетели». Затем «свидетели начинают давать показания» о том, что изображено на картинке. Их задача – описать сюжет не прямо, а косвенно, используя дополнительную информацию, чтобы «детективы» не сразу поняли, что именно происходит. Например, если используется картинка «Новогодний хоровод», дети могут описать её так :

*- Я вижу улыбки на лицах.*

*- Я слышу смех и топот ног.*

*- Все держатся за руки.*

*- Я слышу веселую музыку.*

*- Я вижу подарки.*

*- Я чувствую запах елки.*

Если «детективы» решат, что разгадали сюжет, они говорят : «У нас есть ответ». Версии ответов можно выдвигать три раза.

Затем водящие меняются, игра возобновляется.

### **«Плохое настроение»**

Педагог объясняет детям, что у каждого человека может быть плохое настроение, и что окружающим нужно постараться понять его причину и научиться правильно реагировать на плохое поведение и высказывание человека.

Затем педагог говорит:

*- Один мальчик пришел в детский сад в плохом настроении и сердито сказал своему другу:» Я не буду с тобой играть».*

*Его друг подумал немного и спросил: «Ты имеешь в виду , что тебе хочется поиграть с другими детьми ?»*

*У мальчика улучшилось настроение , потому что друг не стал с ним спорить, ругаться, не обиделся, а просто постарался его понять.*

После этого выбирается водящий, который будет изображать ребенка в плохом настроении. Остальные дети пытаются правильно реагировать, начиная любое высказывание со слов: «Ты имеешь в виду, что ...»

## **Игры и упражнения на развитие умения перерабатывать информацию**

### **«Через стекло»**

Участники разбиваются на пары. Педагог говорит:

*- Представьте себе, что один из вас находится в поезде, а другой стоит на перроне, то есть вы отделены друг от друга стеклом, через которое не проникают звуки. Но вы можете видеть друг друга.*

Участникам предлагается с помощью жестов передать друг другу содержание какого – либо сообщения.

Пример сообщений:

*- Я тебе позвоню, когда приеду;*

*- Напиши мне письмо. И др.*

Затем все обсуждают, насколько точно участники смогли передать содержание сообщений и легко ли им было понять друг друга.

### **«Магазин игрушек»**

Педагог разделяет детей на две команды. Первая команда – «покупатели», вторая – «игрушки»

Каждый участник второй команды загадывает, какой игрушкой он будет, а затем принимает «застывшую» позу, изображая расставленный в магазине товар.

«Покупатель» подходит к какой – либо «игрушке» и спрашивает: «Кто ты?»

После этого вопроса участник второй команды начинает имитировать действия, характерные для загаданной им игрушки. «Покупателю» нужно отгадать и назвать игрушку, которую ему показывают.

### **«Пойми меня»**

Участники садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Воспитатель шепотом сообщает задание (например: подойти к двери) сидящему рядом ребенку. Тот, при помощи жестов должен передать это сообщение следующему участнику так, чтобы он смог понять и выполнить задание.

Ребенок, выполнивший задание, дает инструкцию следующему участнику, игра возобновляется.

Примеры заданий:

- открыть дверь;
- подойти и посмотреть в окно;
- поставить два стульчика рядом. И др.

### «Путешествия Буратино»

**Оснащение:** кукла «Буратино», фишки.

Участники садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Воспитатель показывает детям игрушку и говорит:

- Ребята, к нам в гости заглянул Буратино. Он побывал во многих детских садах. Слушайте Буратино и постарайтесь отгадать, в каких комнатах детского сада он побывал и когда (зимой, летом, утром, или вечером) это было.

Примеры:

- Зашел Буратино в комнату, где дети :
  - засучивают рукава, намыливают руки, вытираются;
  - расстегивают пуговицы, снимают и складывают одежду, потягиваются, успокаиваются, отдыхают, спят; пляшут, поют, слушают, притопывают, кружатся, кланяются;
  - маршируют, приседают, пролезают, спрыгивают.
- Был Буратино в детском саду, когда дети:
  - ♣ приходят, здороваются, переобуваются, заходят в группу;
  - ♣ одеваются, прощаются, уходят;
  - ♣ купаются, загорают, ходят босиком;
  - ♣ лепят снеговиков, катаются на санках, на лыжах;

Ребенок, который первым отгадал и дал верный ответ, получает фишку. Выигрывает тот, кто к концу игры собрал больше фишек.

### «Угадай и нарисуй»

**Оснащение:** простые карандаши и листы бумаги. (По количеству участников)

**Описание** упражнения: Дети сидят за столом. Воспитатель загадывает загадки. Дети должны отгадать их. Затем, не называя отгадок, нарисовать их.

Примеры загадок:

*Под сосною у дорожки*

*Что стоит среди травы?*

*Ножка есть, но нет сапожек,*

*Шляпка есть –нет головы.*

(Гриб)

*На спине иголки*

*Длинные да колкие*

*А свернется он в клубок -*

*Нет ни головы ни ног.*

(ежик)

По окончании рисования начинается обсуждение.

Дети объясняют, как им удалось или почему не получилось разгадать ту или иную загадку.

### «Загаданное действие»

С помощью считалки выбирается водящий. Он выходит из комнаты, а остальные участники обсуждают и загадывают, какое действие он должен будет выполнить. Например: почистить зубы, подмести пол, посмотреться в зеркало и т.д.

После обсуждения вызывают водящего и предлагают ему подсказку, например: «Это ты делаешь каждое утро». Он пытается понять и изобразить загаданное действие.

Затем водящий меняется, игра повторяется.

### **«Что на что похоже»**

Воспитатель договаривается с детьми о том, что они будут загадывать загадки, используя для описания задуманного предмета или существа только сравнения (предмет может сравниваться со сходным по внешнему виду, действиям и т.п.)

С помощью считалки выбирается водящий, который будет отгадывать загадки. Он выходит из комнаты и не возвращается до тех пор, пока остальные участники не договорятся о слове. Водящий должен отгадать, какое слово задумали дети.

Затем водящий меняется, игра повторяется.

### **«Я бросаю тебе мяч»**

**Оснащение:** мяч.

Дети стоят в кругу и перебрасывают друг другу мяч, называя по имени того участника, кому хотят его бросить. При этом ребенок, бросающий мяч, говорит: «Я бросаю тебе конфетку (цветок, яблоко и т.д.)»

Ребенок, получивший мяч, должен ответить, сделав какой-либо вывод, например: «Спасибо, ты знаешь, я люблю сладкое».

### **«Задом наперед»**

**Оснащение:** магнитная доска, магниты;  
пары картинок:

«Девочка с воздушным шариком» и «Девочка без воздушного шарика»;  
«Человек с раскрытым зонтом» и «Человек с закрытым зонтом».

Воспитатель прикрепляет к доске пару картинок (например: девочка с воздушным шариком – девочка без воздушного шарика) и рассказывает историю:

*- Девочке подарили воздушный шарик. Выбежала она на улицу. Но тут подул ветер и вырвал из рук девочки шарик. Отправился шарик в путешествие, а девочка помахала ему рукой: «До свидания, шарик. Когда устанешь летать, возвращайся!»*

Детям предлагается рассказать другую историю по этим же картинкам, но «задом –наперед», т.е. начиная с последней картинки.

### **«Бывает – не бывает»**

**Оснащение:** любые предметные картинки, например: крокодил, тучка, цыпленок, луна и др.

С помощью считалки выбирается пара детей. Один из пары берет картинку и придумывает к ней какую-либо небылицу. Второй участник должен доказать, что так не бывает. Первый ребенок противоречит, доказывая, что такое может случиться.

Варианты диалогов детей:

*- Крокодил летает.*

- Крокодил не летает, у него не крыльев.
- Нет летает, его везут в самолете.
- Тучка упала на землю.
- Тучка плывет по небу, она не может упасть.
- Нет, тучка упала дождем.

Затем выбирается другая пара, игра возобновляется.

### **«Не бывает...»**

**Оснащение:** фишки

С помощью считалки выбирается водящий. Он приводит какое –либо утверждение ,с его точки зрения неправдоподобное. Например :

- Дети учат взрослых.
- Отменили «тихий час». И т.п.

Остальные участники должны придумать условия, при которых это утверждение станет возможным. За верный ответ ребенок получает фишку.

Выигрывает тот, кто к концу игры соберет больше фишек.

### **«Но зато я.....»**

**Оснащение:** мяч.

**Описание** игры.

Участники становятся в круг и перебрасывают друг другу мяч.

Ребенок , бросивший мяч ,говорит какую –либо фразу о себе, которая начинается словами: «Я не ...».

Ребенок, получивший мяч, должен ответить, начиная со слов: «Но зато я...».

Например :

- \_ Я не забываю чистить зубы по вечерам.
- Но зато я мою руки перед едой.

### **«Что было бы, если бы я ...»**

Участники садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Воспитатель говорит :

- Ребята, представьте , что вы встретились с Феей и она рассказала, что может превратить вас в кого бы вы ни пожелали , но только если вы объясните свой выбор.

Варианты ответов детей:

- артистом, то сыграл бы роль...
- художником, то нарисовал бы...
- если бы я был воспитателем , то...
- цветком, то радовал бы....

## **Игры и упражнения на развитие умения говорить**

### **«Художник слова»**

Участники садятся на стульчики или на пол, образуя круг.



Выбирается водящий, который рисует словесный портрет кого –либо из группы, не называя имени этого ребенка. Остальные участники должны догадаться, о ком идет речь.

Затем водящий меняется, упражнение возобновляется.

• учитывая уровень развития вербального воображения детей, можно предложить им упражнение на ассоциативное восприятие, используя вопросы, например :

на какое животное похож ?

на какое растение? и т.д.

### **«Магазин»**

**Оснащение:** различные предметы, игрушки, продукты.

С помощью считалки выбирается водящий- «продавец», остальные дети – «покупатели».

На «прилавке магазина» раскладываются различные «товары». Один из «покупателей» не называя предмет, описывает его и рассказывает, для чего он ему нужен, что из него можно приготовить и т.д.

«Продавец» должен догадаться, какой именно «товар» нужен «покупателю»

Затем водящий меняется, игра повторяется.

### **«Опиши друга»**

С помощью считалки выбирается пара детей. Они встают спиной друг другу и по очереди описывают прическу, одежду и лицо своего партнера.

После этого описание сравнивается с оригиналом и делается вывод о том, насколько был точен каждый игрок.

Затем выбирается другая пара, игра возобновляется.

### **«Библиотека»**

**Оснащение:** книги, хорошо известные детям.

С помощью считалки выбирается водящий. – «Библиотекарь», остальные дети – «читатели».

Один из «читателей» описывает содержание нужной книги, не называя её. По его описанию «библиотекарь» должен догадаться, о какой книге идет речь, и «выдать ее читателю»

### **«Снежная королева»**

Участники садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Педагог просит детей вспомнить сказку «Снежная королева».

Дети вспоминают, что в этой сказке было зеркало, отражаясь в котором, все доброе и прекрасное превращалось в плохое и безобразное. Сколько бед натворили осколки этого зеркала, попав в глаза людям!

Педагог говорит:

*- У этой сказки есть продолжение: когда Кай и Герда выросли, они сделали волшебные очки, через которые, в отличие от зеркала, можно было разглядеть то хорошее, что есть в каждом человеке.*

Детям предлагается представить, что волшебные очки надеты, посмотреть больше хорошего, а затем рассказать об этом.

Педагог первым «надевает очки» и дает образец описания детей.

По окончании игры дети пытаются рассказать, какие трудности они испытали, что чувствовали, находясь в роли рассматривающих.

### «Знакомство»

**Оснащение:** картинки с изображением сказочных персонажей.

С помощью считалки выбирается водящий, который рассматривает картинку, не показывая её детям. После этого водящий должен описать изображение, начиная со слов «Я хочу вас познакомить с моим лучшим другом...»

Ребенок, который первым догадался, какой сказочный персонаж изображен на картинке, становится водящим, игра возобновляется.

### «Угадай, кто это»

Все встают в круг. С помощью считалки выбирается водящий- «рассказчик». Он проходит в центр круга и начинает описывать кого –либо из детей : внешность, одежду, характер, склонность к тем или иным занятиям и т.д. Остальные участники должны угадать, о ком идет речь.

Ребенок, который первым дал правильный ответ, выводит в круг загаданного участника, и они вместе с «рассказчиком» взявшись за руки, шагают под песню, исполняемую остальными детьми :

- Станьте, дети,  
Станьте в круг,  
Станьте в круг,  
Станьте в круг.  
Я твой друг и ты мой друг,  
Добрый, добрый друг !

Затем угадавший становится «рассказчиком», игра возобновляется.

### «Построим город»

**Оснащение:** конструктор.

С помощью считалки выбирается двое детей – «архитектор» и «начальник стройки». Задача «архитектора» - рассказать «начальнику стройки», какой город нужно построить. Например:

*- В этом городе планируется семь строек. В центре города должна быть двухэтажная больница. Справ от больницы - улица, в начале которой три пятиэтажных дома. Слева – одноэтажный магазин . За больницей – трехэтажная школа. Перед больницей – библиотека.*

«Начальник стройки», учитывая личностные особенности детей, распределяет роли и объясняет каждому участнику, что и почему он будет строить.

Например: *Коля и Алеша будут строить дом, потому что у них это хорошо получается. Таня с Леной и Людой построят библиотеку, потому что они любят книжки читать....*

Когда строительство будет закончено, «начальник стройки» благодарит всех за работу, а «архитектор» оценивает правильность выполнения заданной постройки.

### «Телевизор»

**Оснащение:** «телевизор» (окно в ширме или стульчик со спинкой)

С помощью считалки выбирается «ведущий телепередачи». Остальные участники – «телезрители» - делятся на две команды и выходят из комнаты.

Педагог предлагает ребенку сыграть роль ведущего передачи «Новости» («В мире животных», «Музыка на TV» и др. ) Когда ребенок подготовится, в комнату приглашается одна из команд «телезрителей»

«Ведущий» комментирует события, которые характерны для этой телепередачи.

«Телезрители» должны угадать название телепередачи и договорится, как они расскажут об этой передаче другой группе участников.

Приглашается вторая группа детей, и «телезрители» передают информацию об увиденной передаче.

Эта группа детей объясняет «ведущему», какую передачу посмотрели «телезрители»

Затем дети меняются ролями, игра возобновляется.

### **«Диалоги»**

Участники разбиваются на пары.

Воспитатель предлагает каждой паре побеседовать на тему «Мое любимое время года» («Лучший день» «День рождения» и др.) и запомнить, о чем рассказал партнер.

В течение 3 -5 минут участники общаются.

Затем по условному сигналу разговоры прекращаются, и дети меняются парами. Им дается второе задание –рассказать друг другу то, что услышали от предыдущих собеседников.

## **Игры, направленные на развитие навыков сотрудничества**

### **«На мостике»**

Цель: развитие коммуникативных навыков, моторной ловкости.

Возраст: 5-6 лет.

Количество играющих: 2 команды.

Описание игры: взрослый предлагает детям пройти по мостику через пропасть. Для этого на полу или на земле чертится мостик — полоска шириной 30-40 см. По условию, по «мостику» должны с двух сторон навстречу друг другу идти одновременно два человека, иначе он перевернется. Также важно не переступить черту, иначе играющий считается свалившимся в пропасть и выбывает из игры. Вместе с ним выбывает и второй игрок (потому что, когда он остался один, мостик перевернулся). Пока два ребенка идут по «мостику», остальные за них активно «болеют».

Комментарий: приступив к игре, дети должны договориться о темпе движения, следить за синхронностью, а при встрече на середине мостика — аккуратно поменяться местами и дойти до конца.

### **«Охота на тигров»**

Цель: развитие коммуникативных навыков.

Необходимые приспособления: маленькая игрушка (тигр).

Описание игры: дети встают в круг, водящий отворачивается к стене и громко считает до 10. Пока водящий считает, дети передают друг другу игрушку. Когда ведущий заканчивает считать, ребенок, которого оказалась игрушка, закрывает ладонями и вытягивает вперед руки. Остальные дети делают точно так же. Водящий должен найти тигра. Если он угадал, то водящим становится тот, у кого была игрушка.

Комментарий: трудности могут возникнуть во время игры у аутичных детей, потому им можно разрешить сначала присмотреться к тому, как играют другие дети.

Можно потренировать детей в умении сдерживать эмоции, не проявлять их внешне. Это достаточно трудно для детей-дошкольников. Но в игровой форме этому можно научить (игры, подобные «Море волнуется ...», « Царевна-Несмеяна »).

### «Давай поговорим» (автор — Е. Лютова)

Цель: развитие коммуникативных навыков.

Описание игры: играют взрослый и ребенок (или дети). Взрослый начинает игру словами: «Давай поговорим. Я бы хотел стать ... (волшебником, волком, маленьким).

Как ты думаешь, почему?». Ребенок высказывает предположение и завязывается беседа. В конце можно спросить, кем бы хотел стать ребенок, нельзя давать оценок его желанию и нельзя настаивать на ответе, если он не хочет по каким-либо причинам признаться.

Комментарий: эта игра полезна для замкнутых и застенчивых, так как в игровой форме учит ребенка не бояться общения, ставит в ситуацию необходимости вступления в контакт.

На начальных этапах дети могут отказываться задавать вопросы или вступать в игру. Тогда инициативу на себя должен взять взрослый.

Важный момент! В игре взрослый должен находиться на одном уровне с ребенком, а в случае трудностей — ниже него.

### «Клубочек»

Цель: развитие коммуникативных навыков.

Необходимые приспособления: клубок ниток.

Описание игры: дети садятся в полукруг. Взрослый становится в центре и наматывает на палец нитку, бросает ребенку клубочек, спрашивая при этом о чем-нибудь (как тебя зовут, что ты любишь, чего ты боишься). Ребенок ловит клубочек, наматывает нитку на палец, отвечает на вопрос и задает вопрос, передавая клубок следующему игроку. Если ребенок затрудняется с ответом, он возвращает клубок ведущему.

Комментарий: эта игра помогает детям увидеть общие связи между ними, взрослому помогает определить, у кого из детей есть трудности в общении. Она будет полезна малообщительным детям, также ее можно использовать в группах малознакомых участников.

Ведущим может быть выбран и ребенок.

Когда все участники соединились ниточкой, взрослый должен зафиксировать их внимание на том, что все люди чем-то похожи и это сходство найти достаточно легко. И всегда веселее, когда есть друзья.

### «Зеркала»

Цель: развитие наблюдательности и коммуникативных навыков.

Описание игры: выбирается ведущий. Он становится в центре, дети обступают его полукругом. Ведущий может показывать любые движения, играющие должны повторить их. Если ребенок ошибается, он выбывает. Победивший ребенок становится ведущим.

Комментарий: необходимо напомнить детям, что они — «зеркало» ведущего, т. е. должны выполнять движения той же рукой (ногой), что и он.

### «Поварята» (автор — Н. Кряжева)

Цель: развитие коммуникативных навыков, чувства принадлежности к группе.

Описание игры: все дети встают в круг — это «кастрюля» или «миска». Затем дети договариваются, что они будут «готовить» — суп, компот, салат и т. д. Каждый придумывает, чем он будет: картошкой, мясом, морковкой или чем-нибудь еще. Ведущий — взрослый, он выкрикивает названия ингредиентов. Названный впрыгивает в круг, следующий компонент берет за руку его и т. д. Когда все дети окажутся снова в одном круге, игра заканчивается, можно приступить к приготовлению нового «блюда».

Комментарий: хорошо, если ведущий будет выполнять какие-либо действия с «продуктами»: резать, крошить, солить, поливать и т. д. Можно имитировать закипание, перемешивание.

Эта игра помогает снять мышечные зажимы, скованность через легкий имитационный массаж.

### «Газета» (автор — Н. Кряжева)

Цель: развитие коммуникативных навыков, преодоление тактильных барьеров.

Возраст: 4-5 лет.

Количество играющих: четверо, или кратное четырем.

Необходимые приспособления: газета.

Описание игры: на пол кладут развернутую газету, на которую встают четыре ребенка. Затем газету складывают пополам, все дети должны снова встать на нее. Газету складывают до тех пор, пока кто-то из участников не сможет встать на газету. В процессе игры дети должны понять, что для победы им нужно обняться — тогда расстояние между ними максимально сократится.

Комментарий: эта игра помогает детям преодолеть робость перед телесным контактом, снимает «мышечный панцирь», делает их более открытыми. Особенно это важно для замкнутых и робких детей, а также для детей, перенесших какие-то травмы.

Игра будет проходить интереснее, если дети будут действовать по команде. Другими словами, на газету они должны стать после определенного сигнала, а между ними они могут свободно двигаться по комнате. После того как дети станут на газету, взрослый должен зафиксировать их расположение, дать детям возможность почувствовать поддержку соседа.

### «Живая картина» (авторы — Ю. Шевченко, М. Шевченко)

Цель: развитие выразительности движений, произвольности, коммуникативных навыков.

Описание игры: дети создают сюжетную сценку и замирают. Изменить позу они могут лишь после того, как водящий угадает название «картины».

Комментарий: несмотря на то, что основная цель игры — создание «живой картины», акцент в ней делается на развитие умения договариваться, находить общий язык. Эта игра будет особенно полезна детям, испытывающим трудности в общении (конфликтным, агрессивным, застенчивым, замкнутым). Взрослому лучше занимать позицию наблюдателя. Его вмешательство требуется только в случае ссоры детей.

### **«Ладонь в ладонь»** (авторы — Н. Ключева. Ю. Касаткина)

Цель: развитие коммуникативных навыков, получение опыта взаимодействия в парах, преодоление боязни тактильного контакта.

Необходимые приспособления: стол, стулья и т. д.

Описание игры: дети становятся попарно, прижимая правую ладонь к левой ладони и левую ладонь к правой ладони друга. Соединенные таким образом, они должны передвигаться по комнате, обходя различные препятствия: стол, стулья, кровать, гору (в виде кучи подушек), реку (в виде разложенного полотенца или детской железной дороги) и т. д.

Развитие эмоций и чувств у детей дошкольного возраста

Комментарий: в этой игре пару могут составлять взрослый и ребенок. Усложнить игру можно, если дать задание передвигаться прыжками, бегом, на корточках и т. д. Играющим необходимо напомнить, что ладони разжимать нельзя.

Игра будет полезна детям, испытывающим трудности в процессе общения.

### **«Сотворение чуда»**

Цель: развитие коммуникативных навыков, эмпатийных способностей.

Необходимые приспособления: «волшебные палочки» — карандаши, веточки или любой другой предмет.

Описание игры: дети разбиваются на пары, у одного из них в руках «волшебная палочка». Дотрагиваясь до партнера, он спрашивает его: «Чем я могу тебе помочь? Что я могу для тебя сделать?» Тот отвечает: «Спой (станцуй, расскажи что-нибудь смешное, попрыгай на скакалке)» или предлагает что-нибудь хорошее сделать позже (оговаривается время и место).

Комментарий: эгоцентризм — одна из характерологических особенностей детей-дошкольников. Им несвойственно сильно переживать по поводу чувств другого. Поэтому развитие эмпатии и децентрации, умения понять чувства другого, посочувствовать ему — одна из основных задач в воспитании дошкольников.

### **«Войди в круг — выйди из круга»** (автор — К. Фопель)

Цель: развитие эмпатии, отработка способов поведения в одиночестве, совершенствование навыков межличностной коммуникации.

Описание игры: дети выбирают водящего и становятся в круг, очень тесно прижимаясь друг к другу (ногами, туловищами, плечами) и обхватывая друг друга за талию. Водящий остается за кругом. Он всеми силами пытается пробраться в круг — уговаривает, толкается, старается разорвать цепь. Если водящему удастся пробиться в центр круга, все его поздравляют, а пропустивший становится водящим.

Комментарий: взрослый следит, чтобы детине проявляли агрессию, помогает водящему, если ему приходится совсем туго. В такой игре ребенок получает

бесценный опыт общения с разными людьми, когда нужно в одной ситуации проявить уступчивость, попытаться уговорить человека, а в другой, наоборот, проявить твердость и настоять на своем.

### **«Зоопарк»** (автор — Н. Кряжева)

Цель: развитие коммуникативных способностей, умение распознавать язык мимики и жестов, снятие телесных зажимов.

Описание игры: интереснее играть командами. Одна команда изображает разных животных, копируя их повадки, позы, походку. Вторая команда — зрители — они гуляют по «зверинцу», «фотографируют» животных, хвалят их и угадывают название. Когда все животные будут угаданы, команды меняются ролями.

Комментарий: нужно стимулировать детей к тому, чтобы они передавали повадки того или иного животного, а также по своему желанию наделяли его какими-либо чертами характера.

### **«Старенькая бабушка»** (автор — Н. Кряжева)

Цель: развитие коммуникативных навыков, доверия, эмпатии, развитие моторной ловкости.

Необходимые приспособления: платки для завязывания глаз.

Описание игры: дети разбиваются на две команды — бабушки (дедушки) и внуки (внучки). «Старичкам» завязывают глаза — они очень старенькие, поэтому ничего не видят и не слышат и их надо непременно отвести к врачу. Идти придется через улицу с сильным движением. Проводить бабушек и дедушек должны их внуки (внучки) постаравшись, чтобы их не сбила машина.

Затем мелом рисуют улицу, а несколько детей становятся «машинами», бегая по «улице» туда-сюда. Задача внуков — не только перевести «старичков» через дорогу, но и показать доктору (его роль играет кто-то из детей), и купить лекарство в аптеке, а затем привести домой.

Комментарий: перед началом игры можно побеседовать с детьми о необходимости оказания помощи пожилым людям, бабушкам и дедушкам. Нужно потренироваться в принятии характерной позы.

В процессе игры взрослый регулирует взаимоотношения между играющими. «Бабушки (дедушки)» должны довериться внукам, «машины» должны соблюдать правила.

### **«Дотронься...»**

Цель: развитие навыков общения, умения просить, снятие телесных зажимов.

Необходимые приспособления: игрушки.

Описание игры: дети становятся в круг, в центр складывают игрушки. Ведущий произносит: «Дотронься до ... (глаза, колеса, правой ноги, хвоста и т. д.)». Кто не нашел необходимого предмета, водит.

Комментарий: игрушек должно быть меньше, чем детей. Если у детей коммуникативные навыки развиты плохо, на начальных этапах игры могут развиваться конфликты. Но в дальнейшем, при систематическом проведении бесед и обсуждении проблемных ситуаций с нравственным содержанием с включением этой и подобных игр, дети научатся делиться, находить общий язык.

**«Ау!»** (авторы — О. Хухлаев. О. Хухлаева)

Цель: развитие интереса к сверстникам, слухового восприятия.

Описание игры: один ребенок стоит спиной ко всем остальным, он потерялся в лесу. Кто-то из детей кричит ему: «Ау!» — и «потерявшийся» должен угадать, кто его звал.

Комментарий: игра косвенно стимулирует интерес детей друг к другу через игровое правило. Эту игру хорошо использовать в процессе знакомства детей друг с другом. Ребенку, стоящему спиной ко всем остальным, легче преодолеть барьер в общении, побороть тревогу при знакомстве.

**«Тропинка»**

Цель: развитие умения действовать сообща, в команде.

Необходимые приспособления: аудиозапись с русской народной песней «Кума».

Описание игры: дети делятся на две команды, число игроков в которых равно. Дети каждой команды берутся за руки, образуя круги, и под музыку идут вправо. Как только музыка смолкает, они останавливаются и выполняют задания, которые дает ведущий:

«Тропинка!» — дети кладут руки на плечи впереди-стоящему, приседают и наклоняют головы вниз;

«Копна!» — дети соединяют руки в центре своего круга;

«Кочки!» — все приседают, обхватив руками голову.

Ведущий дает команды в любом порядке, как ему захочется. Команда, все игроки которой первыми справились с заданием, получает очко. Выигрывает команда, у которой наберется наибольшее количество очков.

Комментарий: игра направлена на развитие у детей способности действовать совместно друг с другом, умения добиваться результата, согласовывая свои действия в соответствии с правилами. Она будет полезна как конфликтным детям, так и замкнутым.

**«Небоскреб»** (автор — К. Фопель)

Цель: развитие умения договариваться, работать в команде.

Необходимые приспособления: складной метр; 2-3 деревянных кубика (можно разного размера) на каждого ребенка.

Описание игры: дети садятся в круг, а в центре круга им необходимо построить небоскреб. Дети по очереди кладут свои кубики (по одному за ход). При этом они могут обсуждать, куда лучше положить кубик, чтобы небоскреб не упал. Если упадет хоть один кубик, строительство начинается сначала. Взрослый, наблюдающий за ходом строительства, периодически измеряет высоту постройки.

Комментарий: взрослый в данной игре занимает место стороннего наблюдателя. Он может вмешаться в ход игры только в случае возникновения неконструктивного конфликта. Дети должны самостоятельно попытаться найти общий язык, преследуя игровую цель: построить как можно более высокую башню, более или менее устойчивую.

В конце игры взрослый может провести аналогию между башней и командной работой, поясняя детям, что дружба и умение приходить к единому решению — это та основа, которая может удерживать башню от падения, а группу — от развала.



