**МУНИЦИПАЛЬНЫЙ ОКРУГ ТАЗОВСКИЙ РАЙОН**

**ЯМАЛО-НЕНЕЦКОГО АВТОНОМНОГО ОКРУГА**

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение**

**Детский сад «Северяночка»**

**КАРТОТЕКА**

**«ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ ДЛЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА»**

****

 **Выполнил:**

 **Педагог-психолог**

 **Кастрюлева О.А.**

**С.Гыда2022**

|  |
| --- |
| **Содержание** |
| **№п/п** | **Коррекционная направленность** | **Страница** |
| **1** | **Игры, направленные на повышение самооценки** | **3** |
| **2** | **Игры, направленные на снижение агрессивности**  | **6** |
| **3** | **Совместные настольные игры на снижение агрессии** | **14** |
| **4** | **Игры на развитие эмоциональной сферы** | **17** |
| **5** | **Психологические этюды** | **23** |
| **6** | **Игры и упражнения на снятие психоэмоционального напряжения.** | **24** |
| **7** | **Игры, направленные на развитие****умений слышать, воспринимать информацию** | **25** |
| **8** | **Игры и упражнения****на развитие умения перерабатывать информацию** | **31** |
| **9** | **Игры и упражнения****на развитие умения говорить** | **35** |
| **10** | **Игры, направленные на развитие****навыков сотрудничеста** | **39** |
| **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 любитмама.Затем можно попросить одного из детей (желающего), чтобы он повторил, за чтолюбит мама каждого присутствующего в группе ребенка. При затруднении другиедети 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 надовнимательно 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 красиви свободен.Откройте глаза и по очереди представьтесь от имени льва, например: «Я – левАндрей». 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 вамиразговаривали, пошел ласковый дождик. Но дождик оказался не простым, аволшебным – клеевым. Он склеил всех нас в одну цепочку (дети выстраиваютсядруг за другом, держа за плечи впереди стоящего) и теперь предлагает нампогулять».Дети, держась друг за друга, передвигаются по комнате, преодолевая различныепрепятствия: обогнуть «широкое озеро», пробраться через «дремучий лес»,прятаться от диких животных и др. Главное условие – дети не должны отцеплятьсядруг от друга.«Ну вот, дождик закончился, и мы снова можем спокойно двигаться. Высоко в небесветит 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 осебе: «Я очень хороший» или «Я очень хорошая». Но перед тем как сказать, давайтенемножко потренируемся. Сначала произнесем слово «Я» шепотом, потом –обычным голосом, а затем – прокричим его. Теперь давайте таким же образомпоступим 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 – оченьхорошая!» 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». |
| **«Ладошки»**Цель: повышение самооценки.Детям предлагается бумага и фломастер. Нужно положить свою ладошку на листбумаги, раздвинуть пальцы и аккуратно обвести ее по контуру. Затем взрослыйпросит на каждом, получившемся на бумаге, пальце написать или нарисовать что-нибудь хорошее о себе. После этого ведущий собирает «ладошки», читаем их илипоказывает 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 чувствуетопасность, что он делает? Правильно, дрожит. Покажите, как он дрожит. Поджимаетуши, весь сжимается, старается стать маленьким и незаметным, хвостик и лапки еготрясутся» и т.д. Дети показывают. «А теперь покажите, что делают зайки, когдаслышат шаги человека»? Дети разбегаются по группе, прячутся и т.д. «А что делаютзайки, если видят волка?» Психолог играет с детьми в течение нескольких минут.«А теперь мы с вами будем слонами, большими, сильными, смелыми. Покажите, какспокойно, 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 минутизображают бесстрашного слона.После проведения упражнения ребята садятся в круг и обсуждают, кем им большепонравилось быть и почему. | **«Дружба»**Цель этой игры – научить ребенка не бояться и доверять своему другу инапарнику. Чтобы начать данную игру, нужно всех детей посадить в кольцо ипопросить их взяться за руки. После чего руководитель или воспитатель предлагаетребятам посмотреть в глаза своему соседу и искреннее от чистого сердца подаритьсвою улыбку. |
| **«Мышеловка»**Данная игра предназначена повысить уверенность ребенка в собственныхсилах, развить воображение, а также научиться преодолевать препятствия, которыепреподносит судьба, ведь целью игры является поиск выхода и способа как выбратьсяиз «мышеловки».Ребенка нужно поместить в круг из 5-6 человек, которые крепко прижимаютсядруг к другу. Этот круг и является «мышеловкой», а ребенок в центре должен искатьиз нее выход, всеми возможными способами: он может уговорить кого-нибудьпропустить 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 впоследствииприводит к повышению самооценки. Поэтому выбирать за «пастуха» нужно ребенканеуверенного в себе. Игра проводиться на улице или в большом помещении.«Пастуху» дают в руки музыкальный инструмент, например дудку, а всем остальнымучастникам завязывают глаза – они играют роль «овечек». «Овечки» ходят по кругу,а «пастух» с помощью дудки созывает их к себе, если при этом кто-нибудьзаблудится, 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 лежитфизкультурный обруч - это «волшебный круг», в котором будут совершатьсяпревращения.Ребенок входит внутрь обруча и по сигналу ведущего (например, хлопок владоши, звон колокольчика, звук свистка) превращается в злющую - презлющуюкошку: 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 вобруч входит другой ребенок и игра повторяется.Когда все дети побывают в «волшебном круге», обруч убирается, детиразбиваются на пары и опять превращаются в злых кошек по сигналу взрослого.Категорическое правило: не дотрагиваться друг друга! Если оно нарушается, играмгновенно останавливается, ведущий показывает пример возможных действий, послечего продолжает игру.По повторному сигналу «кошки» останавливаются и могут поменяться парами.На заключительном этапе ведущий предлагает «злым кошкам» стать добрымии ласковыми. По сигналу дети превращаются в добрых кошек, которые ласкают другдруга. 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 этотраз в ''волшебном круге'' происходит превращение в каратиста.Как и прежде дети кричат: ''Сильнее….''-помогая этим игроку выплескиватьагрессивную энергию максимально интенсивными действиями. |
| **«Боксер»**Это вариант игры ''Каратист'', и проводится он аналогично, но действия вобруче 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 вобруче). Все помогают словами ''сильнее, сильнее….'', затем дети разбиваются напары ''родитель'' и ''ребенок'': ребенок капризничает, родитель его уговаривает иуспокаивает. Каждый играющий должен побывать в роли капризного ребенка и вроли уговаривающего родителя.!!! Практика показывает, что если организовать для детей регулярный курсигровых занятий, то каждый ребенок постепенно улучшает качество выполненияупражнений. При этом его эмоциональное состояние в реальной жизни становитсяболее 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 хлопкувы будете делать руками вот такое движение (педагог приподнимает согнутые влоктях руки, пальцы растопырены) и произносить страшным голосом звук ''У'', еслия буду тихо хлопать, вы будете тихо произносить ''У'', если я буду громко хлопать, выбудете пугать громко. Но помните, что мы добрые привидения и хотим слегкапошутить''. Затем педагог хлопает в ладоши. «Молодцы! Пошутили достаточно.Давайте снова станем детьми». | **«Сороконожка»**Цель: научить детей взаимодействию со сверстниками, способствоватьсплочению детского коллектива.Несколько детей(5-10) встают друг за другом, держась за талию впередистоящего. По команде ведущего Сороконожка начинает сначала просто двигатьсявперед, 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 вцелости. |
| **«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''- идает инструкцию ''Возьмите шарик в ладошки, согрейте его своим дыханием, отдайтеему часть своего тепла и ласки. Откройте глаза. Посмотрите на шарики, и теперь поочереди расскажите о чувствах, которые возникли у вас во время выполненияупражнения. | **«Мой хороший попугай»**Игра способствует развитию чувства эмпатии, умения работать в группе.Дети стоят в кругу. Затем взрослый говорит: ''Ребята! К нам в гости прилетелпопугай. Он хочет с вами познакомиться и поиграть. Как вы думаете, что мы можемсделать, чтобы ему понравилось у нас, чтобы он захотел прилететь к нам снова?'' детипредлагают: ''Говорить с ним ласково'', ''Научить его играть'' и т.д. взрослый бережнопередает кому-либо из них плюшевого попугая (мишку, зайчика). Ребенок, получивигрушку, должен прижать ее к себе, погладить, сказать что-то приятное, назватьласковым именем и передать (или перебросить) попугая другому ребенку. Игрулучше проводить в медленном темпе. |
| **«Цветик-семицветик»**Игра помогает детям оценить свое состояние, проанализировать поведение.Взрослый заранее заготавливает из картона цветы. На каждом из 7 лепестковнарисованы лица, выражающие эмоции. Ребенок, смотрит на лепестки, называетэмоцию и говорит, когда он находился в том или ином состоянии. В течение годаможно провести подобные занятия многократно, а в конце года обсудить с ребенком,изменились ли его взгляды на окружающих и на себя. Например, если ребенок вначале года говорил, что он счастлив, когда ему дарят подарки, а через 2-3 месяцазаявил, 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, установлениювзаимопонимания 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 героеви запомнившиеся события, затем взрослый просит ребенка пометить на рисунке, гдебы он (ребенок) хотел оказаться. Ребенок сопровождает рисунок описанием своихпохождений ''в сказке'', взрослый же в процессе рисования задает вопросы: ''А что быты 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 иповедение окружающих.Взрослый читает детям сказку. Ребенку заранее выдаются маленькие карточкис изображениями различных эмоциональных состояний. В процессе чтения ребенокоткладывает на парте несколько карточек, которые, на его взгляд, отражаютэмоциональное состояние героя в различных ситуациях. По окончании чтениякаждый ребенок объясняет, в какой ситуации и почему ему кажется, что герой былвесел, грустен, подавлен… в эту игру лучше играть либо индивидуально, либо вмалой подгруппе. Текст сказки не должен быть очень большим, долженсоответствовать объему внимания и памяти детей определенной возрастной группы. |  ***«Липучка»***Игра способствует развитию взаимодействовать со сверстниками, снятиюмышечного 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''берут за руки, присоединяя его к своей компании. Затем они все вместе ловят в свои''сети'' других. Когда все дети станут ''липучками'', они под спокойную музыкутанцуют в кругу, держась за руки. Если музыкальное сопровождение невозможноосуществить, 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, установлениеположительного эмоционального настроя в группе.Дети находятся на ковре. Под спокойную музыку придумывают сказку прокотика, который: Нежится на солнышке (лежит на ковре); Потягивается; Умывается; Царапает лапками с коготками коврик и т.д.В качестве музыкального сопровождения можно воспользоваться записямиаудиокассеты ''Волшебные голоса природы»: «Малыш в лесу», «Малыш у реки»,«Малыш и птичка» и др. | **«Серебряное копытце»**Игра способствует как снятию излишнего мышечного напряжения, так ивозникновению доверия к окружающим, сплочению детей.Представь себе, что ты - красивый, стройный, сильный, спокойный, мудрыйолень с гордо поднятой головой. На твоей левой ножке - серебренное копытце. Кактолько ты трижды стукнешь копытцем по земле, появляются серебренные монеты.Они волшебные, невидимые с каждой вновь появляющейся новой монетой тыстановишься добрее и ласковее. И хотя люди не видят этих монет, они чувствуютдоброту, тепло и ласку, исходящую от тебя. Они тянутся к тебе, любят тебя, ты имвсе больше и больше нравишься.Примечание: данная игра может стать групповым ритуалом в детскомколлективе, одним из способов разрешения конфликтов в группе. |
| **«Маски»**Цель: научить в приемлемой форме, выплеснуть накопившийся у агрессивногоребенка гнев.Необходимы краски и бумага, липкая лента. На бумаге рисуются страшныемаски, затем каждый участник примеряет себе любую, остается в ней какое-то время.Можно потанцевать «дикие» танцы, побегать, погоняться друг за другом. Затемпроисходит ритуал снятия масок, все берутся за руки, улыбаются друг другу, можноплавно потанцевать.Чтобы закрепить маски на лице, лучше использовать липкую ленту илипластырь. | **«Снежки»**Игра способствует снятию мышечного напряжения, дает возможность вприемлемой форме выплеснуть свой гнев.Для проведения игры необходимо сделать «снежки» из ваты и бумаги (по 4-5на каждого участника). В просторном помещении (лучше в спортивном зале) все«снежки» рассыпаются по полу. В «снежной битве» участники игры пытаютсянападать и защищаться. Необходимо объяснить, что попадание «снежком» - этоможет 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). Одинколокольчик должен быть испорчен (не звенеть).Взрослый предлагает детям поиграть в гномиков. У каждого гномика естьволшебный колокольчик, и, когда он звенит, гномик приобретает волшебную силу –он может загадать любое желание, которое когда – нибудь исполнится. Детиполучают колокольчики (одному из них достается испорченный). «Давайтепослушаем, как звенят ваши колокольчики! Каждый из вас по очереди будет звенетьсвоими колокольчиками и загадывать свое желание, а мы будем слушать». Дети покругу 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? Илиподарим что – нибудь вместо колокольчика? Или попробуем выполнить его желание?(Дети предлагают свои решения.) А может, кто-нибудь уступит на время свойколокольчик, 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, напобуждение их жизненных сил. Самое замечательное в этой игре то, что в нейзадействован только один голос.Разбейтесь на пары и встаньте друг перед другом. Сейчас вы проведетевоображаемый 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 имименяться. Вы можете начинать их очень тихо, постепенно увеличивая их громкостьдо тех пор, пока один из вас не решит, что громче уже некуда. Услышав сигналведущего (например, колокольчик), остановитесь, сделайте несколько глубокихвдохов. Обратите внимание на то, как приятно находиться в тишине после такогошума и гама.Игра может оказаться особенно полезной для тех детей, которые еще неоткрыли для себя свой собственный голос как важный способ самоутверждения вжизни. |
|  **«Тух-тиби– дух» (К. Фобель)**Эта игра – еще один рецепт снятия негативных настроений и восстановлениясил в голове, теле и сердце. В этом ритуале заложен комичный парадокс. Хотя детидолжны произносить слово «тух-тиби-дух» сердито, через некоторое время они немогут не смеяться.Я сообщу вам сейчас особое слово. Это волшебное заклинание против плохогонастроения, 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 ипроизнесите волшебное слово: «Тух-тиби-дух!». После этого продолжайтепрогуливаться по комнате. Время от времени останавливайтесь перед кем-либо иснова сердито-пресердито произносите это волшебное слово.Чтобы волшебное слово действительно подействовало, необходимо говоритьего 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). Уиграющих есть «пушечное ядро» (мяч). По очереди каждый со всей силой кидает мячво вражескую крепость. Игра продолжается, пока вся куча – «крепость» – неразлетится на куски. С каждым удачным попаданием штурмующие издают громкиепобедные 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 этоупражнение. | **«По кочкам»**Подушки раскладываются на полу на расстоянии, которое можно преодолеть впрыжке с некоторым усилием. Играющие – «лягушки», живущие на болоте. Вместена одной «кочке» капризным «лягушкам» тесно. Они запрыгивают на подушкисоседей и квакают: «Ква-ква, подвинься!» Если двум «лягушкам» тесно на однойподушке, то одна из них прыгает дальше или сталкивает в «болото» соседку, и та ищетсебе новую «кочку».Примечание: взрослый тоже прыгает по «кочкам». Если между «лягушками» делодоходит 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. Количествоиграющих от 2-х человек. Судья – обязательно взрослый. Играть можно руками иногами, подушку можно пинать, кидать, отнимать. Главная цель – забить в воротагол.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 ейвсё это надоедает, она вскакивает и начинает гоняться за «обидчиками» вокруг стула,стараясь отхлестать их полотенцем по спинам.Примечание: взрослый следит за формой выражения «дразнилок». Они не должныбыть 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 поСигналу взрослого. |
| **«Брыкание»**Ребенок ложится на спину на ковер. Ноги свободно раскинуты. Медленно онначинает брыкаться, касаясь пола всей ногой. Ноги чередуются и высокоподнимаются. Постепенно увеличивается сила и скорость брыкания. На каждый ударногой ребенок говорит «Нет», увеличивая интенсивность удара. Чтобы малыш нестеснялся, 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. Затемон должен, наоборот, втягивать в себя воздух, а вы постепенно поднимаетесь. Этуигру очень любят маленькие дети, она их веселит и помогает ощутить своюзначимость. Будет интересно, если в игре будут участвовать все члены семьи. Чемкомичнее вы будете падать и подниматься, тем больше удовольствия получитмалыш. |
| **Игры на развитие эмоциональной сферы дошкольников** |
| **«Пиктограммы».**Детям предлагается набор карточек, на которых изображены различныеэмоции.На столе лежат пиктограммы различных эмоций. Каждый ребенок берет себекарточку, не показывая ее остальным. После этого дети по очереди пытаютсяпоказать эмоции, нарисованные на карточках. Зрители, они должны угадать, какуюэмоцию 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 своиэмоции 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 человекулыбается, у него уголочки 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 этомнастаивать. В этом случае зеркало лучше сразу передать следующему участникугруппы. 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 изображениемзаданной эмоции, обратив внимание на положение бровей, глаз, рта. |
| **« Я радуюсь когда . . .»**Цель: расширение представлений детей об эмоции «радость»; формированиеположительных эмоций; расширение представление детей о поступках, которыеприносят радость.Оборудование: игрушка гнома, несколько мягких игрушек, кассета с веселоймузыкой, изображение веселой девочки, рисунок «пустого» лица для каждогоребёнка, пиктограмма с изображением эмоции «радость», зеркало, маленький мячик,рисунки гномов с изображением глаз, карандаши и листы бумаги (для каждогоребенка).Педагог называет одного из участников группы, бросает ему мячик и говорит: « (Имяребенка), скажи нам, пожалуйста, когда ты радуешься?» Петя ловит мячик и говорит:«Я радуюсь, когда …» Затем Петя бросает мячик следующему участнику и, назвавего по имени, в свою очередь просит: «(Имя ребенка), скажи, пожалуйста, когда тырадуешься?»Игра продолжается до тех пор, пока все дети не ответят на вопрос. | **«Рассмеши принцессу Несмеяну»**Цель: формирование умения находить способы вызвать улыбку у человека сплохим настроением; снижение психофизического напряжения; развитиевоображения.Оборудование: игрушка гнома, «песочная фея», поднос с песком, коллекцияминиатюрных фигурок.Фея рассказывает историю о принцессе, которая всегда была печальна. Никомуникогда не удавалось вызвать на ее лице улыбку. Детям предлагается ответить навопрос: «Как я могу рассмешить принцессу?» После небольшой паузы ребятаподходят к стеллажу с миниатюрами и выбирают фигурки для своей истории. Затемкаждый из них с помощью своих персонажей рассказывает смешную историю,проигрывая ее в песочнице. В конце фея подводит итоги, выбирая наиболее смешнойрассказ. При этом она благодарит ребят за то, что принцесса наконец-то улыбнуласьи 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 детейпонимать причины, которые приводят к тому или иному настроению.Оборудование: игрушка гнома, пиктограммы и рисунки сказочных персонажей сразличными эмоциями.Гном раскладывает по кругу пиктограммы всех известных детям эмоций и говорит,что сегодня они попали в Королевство эмоций. «Ребята, как вы думаете, какие эмоциимогут подружится друг с другом, а какие навсегда останутся одни?» После ответовкаждому ребенку предлагается подружить эмоции с помощью какой-либо истории.Тот, кто быстро справился с заданием, начинает рассказывать свою сказку, остальныевнимательно слушают.После выполнения задания гном обязательно хвалит детей. (20 минут) | **«День рождения»**Цель: закрепить умение выражать эмоцию «радость», созданиедоброжелательной атмосферы в группе, развивать активный словарь эмоциональныхсостояний.Оборудование: игрушка гнома, пиктограмма «радость», несколько картиноксказочных 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 идарят ему подарки. Задание ребятам усложняется: надо с помощью жестов показать,что именно ты подарил. Задача именинника угадать этот предмет. Если подарок неугадан, то именинник занимает место гостя, а гость становится именинником. (7минут) |
| **«Пчелка в темноте»**Цель: закрепить умение выражать эмоцию «страх», развивать активныйсловарь эмоциональных состояний, коррекция боязни темноты, замкнутогопространства, высоты.Оборудование: игрушка гнома, пиктограмма «страх»; карточки, на которыхизображены сказочные герои с выражением эмоции «страх»; несколько стульев длявзрослых; материя, которая не пропускает свет.Гном выбирает одного ребенка, который будет играть Пчелку. Он говорит о том, чтоПчелка очень любит собирать мед. Она полетела на полянку, где растут много,много разных цветов. Перелетая с одного цветка на другой, Пчелка не заметила, какнаступил вечер. А вечером цветы закрываются, поэтому Пчелке пришлось сидетьвнутри цветка в темноте до утра.Затем педагог от лица гнома ставит стулья так, чтобы ребенок-Пчелка мог залезть настул 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 непропускает свет. Несколько минут ребенок сидит в темноте, затем наступает утро, иматерию снимают, Пчелка улетает к себе домой. В роли Пчелки должен побыватькаждый ребенок.При выполнении этой инсценировки важно знать, насколько каждый ребенок боитсятемноты и лучше всего иметь в запасе материал с разной плотностью. Для детей,которые очень сильно бояться темноты, необходимо использовать почтипрозрачную материю.В конце гном Вася хвалит всех детей за смелость независимо от того, хорошо илиплохо они исполнили роль Пчелки. (15 минут) | **«Отгадай настроение сказочных героев»**Цель: закрепить умение детей сравнивать эмоции на картинке ссоответствующей пиктограммой, продолжать учить детей адекватномусопоставлению поступка и эмоции.Оборудование: игрушка гнома, пиктограмма «зависть», сюжетные картинки, накоторых изображены люди в разных позах, комплекты пиктограмм (8 шт.).Гном предлагает детям поиграть в следующую игру. У каждого ребенка на столележат комплекты пиктограмм (8 шт.). Взрослый поочередно показывает детямкарточки с различными настроениями сказочных героев. Дети должны поднятьпиктограмму с соответствующей эмоцией. Это упражнение дает возможностьпедагогу наиболее точно определить детей, которые еще не совсем овладелиданным 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 чтобыменя внимательно слушать?»(5 минут) | **«Без слов»**Цель: развивать у детей навыки общения, учить детей понимать своегособеседника по выражению его лица, жестам, позе.Оборудование: игрушка гном.Выбирается водящий. Он показывает без слов какой-то предмет, действие, пытаетсячто-то сказать. Задача остальных детей – угадать то, что делает водящий. Играпродолжается до тех пор, пока в роли водящего не побывает каждый ребенок.Педагог следит за тем, чтобы отгадывали по возможности все дети. Если кто-то всевремя затрудняется это сделать, ему помогают наводящими вопросами. (5 минут) |
| **«Не урони мяч»**Цель: развивать у детей коммуникативные навыки, внимание, умение работатьс партнером, способствовать сплочению детского коллектива, учить детей умениюпроигрывать, 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 одинмяч. Под звуки музыки детям нужно будет выполнить те действия, о которых будетговорить взрослый, при этом каждая пара должна постараться не выпускать мяч изрук. 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 неупал. (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 вдетский сад с плохим настроением. Просто к ним по дороге приклеилась Обидкаили Грустинка. Главное – ее нейти и сбросить с себя. Это может сделать самребенок или его друг. После рассказа гнома можно проиграть ситуацию снятияплохого настроения. (5 минут) |
| **«Музыка и эмоции».**Прослушав музыкальный отрывок, дети описывают настроение музыки, какаяона: веселая - грустная, довольная, сердитая, смелая - трусливая, праздничная -будничная, задушевная - отчужденная, добрая - усталая, теплая - холодная, ясная -мрачная. Это упражнение способствует не только развитию пониманияпередачи эмоционального состояния, но и развитию образного мышления. | **«Способы повышения настроения».**Предлагается обсудить с ребенком, как можно повысить себе самомунастроение, постараться придумать как можно больше таких способов (улыбнутьсясебе в зеркало, попробовать рассмеяться, вспомнить о чем-нибудь хорошем, сделатьдоброе дело другому, нарисовать себе картинку). |
| **«Волшебный мешочек».**Перед этой игрой с ребенком обсуждается какое у него сейчас настроение, чтоон чувствует, может быть, он обижен на кого-то.Затем предложить ребенку сложить в волшебный мешочек все отрицательныеэмоции, злость, обиду, грусть. Этот мешочек, со всем плохим, что в нем есть, крепкозавязывается. Можно использовать еще один "волшебный мешочек", из которогоребенок может взять себе те положительные эмоции, которые он хочет. Игранаправлена на осознание своего эмоционального состояния и освобождение отнегативных 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: белкавеселая, белка грустная, белка сердитая и т.д.). Количество наборов соответствуетчислу 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 схематическоеизображение), дети вспоминают те слова, которые обозначают эту эмоцию.Эта игра активизирует словарный запас за счет слов, обозначающих различныеэмоции. | **«Мое настроение».**Детям предлагается рассказать о своем настроении: можно сравнить с каким-тоцветом, животным, состоянием, погодой и т.д. |
| **«Испорченный телефон».** Все участники игры, кроме двоих, «спят». Ведущиймолча показывает первому участнику какую-либо эмоцию при помощи мимики илипантомимики. Первый участник, «разбудив» второго игрока, передает увиденнуюэмоцию, как он её понял, тоже без слов. Далее второй участник «будит» третьего ипередает ему свою версию увиденного. И так до последнего участника игры.После этого ведущий опрашивает всех участников игры, начиная с последнегои кончая первым, о том, какую эмоцию, по их мнению, им показывали. Так можнонайти звено, где произошло искажение, или убедится, что «телефон» был полностьюисправен. | **«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 кданному случаю и почему. После этого взрослый предлагает детям изменить моциюна 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 детейспособности понимать, осознавать свои и чужие эмоции, правильно их выражать,полноценно переживать. |
| **Этюды** |
| **1.Новая кукла (этюд на выражение радости)**Девочке подарили новую куклу. Она рада, весело скачет, кружится, играет скуклой. |  **2. Баба-Яга (этюд на выражение гнева)**Баба-Яга поймала Аленушку, велела ей затопить печку, чтобы потом съестьдевочку, а сама уснула. Проснулась, а Аленушки и нет — сбежала. РассердиласьБаба-Яга, что без ужина осталась. Бегает по избе, ногами топает, кулакамиразмахивает. |
| **3.Фокус (этюд 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 (этюд на выражение интереса)** Лисичка стоит у окна избушки, в которой живут котик с петушком, и подслушивает, о чем они говорят.  |
| **5.Соленый чай (этюд на выражение отвращения)**Мальчик во время еды смотрел телевизор. Он налил в чашку чая и не глядя, поошибке вместо сахара насыпал две ложки соли. Помешал и сделал первый глоток.До чего же противный вкус! | **6.Новая девочка (этюд на выражение презрения)**В группу пришла новая девочка. Она была в нарядном платье, в руках держалакрасивую куклу, а на голове у нее был завязан большой бант. Она считала себясамой красивой, а остальных детей — недостойными ее внимания. Она смотрела навсех 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. Вокругтемно, слышны разные шорохи. Крошке еноту страшно – а вдруг на него кто-нибудьнападет, 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 сидящегоребенка по голове, спине, рукам, слегка прикасаясь. | **2. «Секретики»**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 надругую деятельность, уходя таким образом от негативного состояния. |
| **3. Игра «На полянке»**Педагог: «Давайте сядем на ковер, закроем глаза и представим, что мы находимся влесу на полянке. Ласково светит солнышко, поют птички, нежно шелестят деревья.Наши тела расслаблены. Нам тепло и уютно. Рассмотрите цветы вокруг себя. Какойцветок 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 себячувствовали во время проведения этого упражнения. Увидели ли они цветок? Какойон был? Детям предлагается нарисовать то, что они увидели. | **4.Упражнение «Чудесный сон котенка»**Дети ложатся по кругу на спину, руки и ноги свободно вытянуты, слегкаразведены, глаза закрыты.Включается тихая, спокойная музыка, на фоне которой ведущий медленнопроизносит: «Маленький котенок очень устал, набегался, наигрался и прилеготдохнуть, свернувшись в клубочек. Ему снится волшебный сон: голубое небо, яркоесолнце, прозрачная вода, серебристые рыбки, родные лица, друзья, знакомыеживотные, мама говорит ласковые слова, свершается чудо. Чудесный сон, но порапросыпаться. Котенок открывает глаза, потягивается, улыбается». Ведущийспрашивает детей об их снах, что они видели, слышали, чувствовали, свершилось личудо?Игры и упражнения для развитиякоммуникативных навыков детей |
| **Игры, направленные на развитие****умений слышать, воспринимать информацию** |
| **«Эхо»**Первый вариант.Воспитатель читает детям любое стихотворение, а они повторяют последнееслово 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 поопределенной теме. Затем игроки этой команды поочередно произносят задуманныеслова 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 идважды 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 владоши и называет кого–нибудь другого, например: «Катя-Катя». Теперь Катяперенимает ход и так далее. Постарайтесь не смотреть на того участника, котороговы называете. Произносите его имя, например, глядя куда-то вверх. |
| **«Почта»**Ведущий игры – педагог. Между ним и участниками игры происходитследующий 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 помощьюсчиталки выбирается водящий. Он начинает задавать вопросы игрокам. Отвечая наних, игрок должен употреблять только придуманное им слово, при этом сохраняясерьезное выражение лица.Например, водящий подходит к тому, кто назвал себя «метлой» и строгопредупреждает :- 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 ), водящийменяется. |
| **«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, назначениипредмета, лежащего в сундучке. Водящему нужно отвечать на все вопросы словами«да» или «нет».Ребенок, который первым назовет то, что находится в сундучке, становитсяводящим. 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 изних, которая больше понравилась. Затем выбирается водящий. Он произносит-Все картины хороши,Но одна лучше!Остальные участники с помощью вопросов пытаются угадать, какая картинапонравилась 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 вопросаначиналось 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 негоинтервью по знакомой нам теме, например: Город, в котором я живу»Пожалуйста, играйте свои роли так, чтобы ваше поведение и речь были быкак у настоящих журналистов и экспертов. Кто начнет первым?Педагог выступает в роли наблюдателя.Выигрывает пара, которая, по мнению большинства детей, наиболее удачносыграла 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 мыбудем называть любой загадочный предмет.Затем выбирается водящий, который загадывает предмет. Остальныеучастники 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 голосомвыделять 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. Выигрываеттот, 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 остальнымучастникам, 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 опутешествиях муравья.Затем водящий меняется, упражнение возобновляется. упражнение можно усложнить, используя в качестве речевого материаланебольшие стихи, рассказы, сказки. | **«Тайный смысл»**Оснащение : магнитная доска, магниты.Иллюстрации к пословицам:« без труда не вытащишь 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» . Педагогприкрепляет к доске иллюстрацию к пословице. Водящему предлагается послушатьнесколько пословиц, выбрать подходящую «подпись» к картинке и обосновать свойвыбор.«Наблюдатели» и «советчики» выслушивают ответ водящего и высказываютсвое 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 доскесюжетную картинку так, чтобы её могли видеть только «свидетели». Затем «свидетелиначинают давать показания» о том, что изображено на картинке. Их задача – описатьсюжет не прямо, а косвенно, используя дополнительную информацию, чтобы«детективы» не сразу поняли, что именно происходит. Например, если используетсякартинка «Новогодний хоровод», дети могут описать её так :- Я вижу улыбки на лицах.- Я слышу смех и топот ног.- Все держаться 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 плохоенастроение, и что окружающим нужно постараться понять его причину и научитьсяправильно реагировать на плохое поведение и высказывание человека.Затем педагог говорит:- Один мальчик пришел в детский сад в плохом настроении и сердито сказалсвоему другу:» Я не буду с тобой играть».Его друг подумал немного и спросил: «Ты имеешь ввиду ,что тебе хочетсяпоиграть 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 плохомнастроении. Остальные дети пытаются правильно реагировать, начиная любоевысказывание 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 наперроне, то есть вы отделены друг от друга стеклом, через которое не проникаютзвуки. Но вы можете видеть друг друга.Участникам предлагается с помощью жестов передать друг другу содержаниекакого – либо сообщения.Пример сообщений:- Я тебе позвоню, когда приеду;- Напиши мне письмо. И др.Затем все обсуждают, насколько точно участники смогли передатьсодержание 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, азатем 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 имитироватьдействия, характерные для загаданной им игрушки. «Покупателю» нужно отгадать иназвать 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 сообщениеследующему 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 детскихсадах. Слушайте Буратино и постарайтесь отгадать, в каких комнатах детского садаон 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 загадываетзагадки. Дети должны отгадать их. Затем , не называя отгадок, нарисовать их.Примеры загадок:Под сосною у дорожки На спине иголкиЧто стоит среди травы? Длинные да колкиеНожка есть, но нет сапожек, А свернется он в клубок -Шляпка есть –нет головы. Нет ни головы ни ног.(Гриб) (ежик)По окончании рисования начинается обсуждение.Дети объясняют, как им удалось или почему не получилось разгадать ту илииную загадку. |
| **«Загаданное действие»**С помощью считалки выбирается водящий. Он выходит из комнаты, аостальные участники обсуждают и загадывают, какое действие он должен будетвыполнить. 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 изобразитьзагаданное 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 недоговорятся 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 тогоучастника, кому хотят его бросить. При этом ребенок, бросающий мяч, говорит : «Ябросаю 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 своздушным шариком – девочка без воздушного шарика) и рассказывает историю:- Девочке подарили воздушный шарик. Выбежала она на улицу. Но тут подулветер и вырвал из рук девочки шарик. Отправился шарик в путешествие, а девочкапомахала 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 ипридумывает к ней какую – либо небылицу. Второй участник должен доказать, чтотак не бывает. Первый ребенок противоречит , доказывая ,что такое можетслучиться.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: фишкиС помощью считалки выбирается водящий. Он приводит какое –либоутверждение ,с его точки зрения неправдоподобное. Например :- Дети учат взрослых.- Отменили «тихий час». И т.п.Остальные участники должны придумать условия, при которых этоутверждение 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, котораяначинается 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 можетпревратить 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 изгруппы, 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, используявопросы, 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 емунужен, 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 ипо 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. Поего 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, вседоброе и прекрасное превра щалось в плохое и безобразное. Сколькобе натворили осколки этого зеркала, попав в глаза людям!Педагог говорит:- У этой сказки есть продолжение: когда Каи и Гер-да выросли, онисделали волшебные очки, через кото рые, в отличие от зеркала,можно было разглядеть то хорошее, что есть в каждом человеке.Детям предлагается представить, что волшебные очки надеты, посмотреть большехорошего, 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, начинаясо слов «Я хочу вас познакомить с моим лучшим другом…»Ребенок, который первым догадался, какой сказочный персонаж изображен накартинке, 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 участникидолжны угадать, о ком идет речь.Ребенок, который первым дал правильный ответ, выводит в круг загаданногоучастника , 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 «начальникстройки». Задача «архитектора» - рассказать «начальнику стройки», какой городнужно построить. Например:- В этом городе планируется семь строек. В центре города должна бытьдвухэтажная больница. Справ от больницы - улица, в начале которой трипятиэтажных дома. Слева – одноэтажный магазин . За больницей – трехэтажнаяшкола. Перед больницей – библиотека.«Начальник стройки» , учитывая личностные особенности детей ,распределяетроли и объясняет каждому участнику , что и почему он будет строить.Например: Коля и Алеша будут строить дом, потому что у них это хорошополучается. Таня с Леной и Людой построят библиотеку, потому что они любяткнижки читать….Когда строительство будет закончено, «начальник стройки» благодарит всехза работу, а «архитектор» оценивает правильность выполнения заданной постройки. |
| **«Телевизор»**Оснащение: «телевизор» (окно в ширме или стульчик со спинкой)С помощью считалки выбирается «ведущий телепередачи» . Остальныеучастники – «телезрители» - делятся на две команды и выходят из комнаты.Педагог предлагает ребенку сыграть роль ведущего передачи «Новости» («Вмире животных», «Музыка на ТV» и др. ) Когда ребенок подготовится, в комнатуприглашается одна из команд «телезрителей»«Ведущий» комментирует события, которые характерны для этойтелепередачи.«Телезрители» должны угадать название телепередачи и договорится, как онирасскажут об этой передаче другой группе участников.Приглашается вторая группа детей, и «телезрители» передают информацию обувиденной 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 любимоевремя года» («Лучший день» «День рождения» и др.) и запомнить, о чем рассказалпартнер.В течение 3 -5 минут участники общаются.Затем по условному сигналу разговоры прекращаются , и дети меняютсяпарами. Им дается второе задание –рассказать друг другу то, что услышали отпредыдущих 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. Поусловию, по «мостику» должны с двух сторон навстречу друг другу идтиодновременно два человека, иначе он перевернется. Также важно не переступатьчерту, иначе играющий считается свалившимся в пропасть и выбывает из игры.Вместе с ним выбывает и второй игрок (потому что, когда он остался один, мостикперевернулся). 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 — аккуратнопоменяться 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 громкосчитает до 10. Пока водящий считает, дети передают друг другу игрушку. Ког-даведущий заканчивает считать, ребенок, которого оказалась игрушка, закрываеттигра ладошками и вытягивает вперед руки. Остальные дети делают точно так же.Водящий должен найти тигра. Если он угадал, то водящим становится тот, у когобыла игрушка.Комментарий: трудности могут возникнуть во время игры у аутичных детей,потому им можно разрешить сначала присмотреться к тому, как играют другиедети.Можно потренировать детей в умении сдерживать эмоции, не проявлять ихвнешне. Это достаточно трудно для детей-дошкольников. Но в игровой форме этомуможно 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 игрусловами: «Давай поговорим. Я бы хотел стать ... (волшебником, вол-ком,маленьким).Как ты думаешь, почему?». Ребенок высказывает предположение изавязывается беседа. В конце можно спросить,кем бы хотел стать ребенок, нонельзя давать оценок его желанию и нельзя наста-ивать на ответе, если он нехочет по каким-либо причинам признаться.Комментарий: эта игра полезна для замкнутых и застенчивых, так как в игровойформе учит ребенка не бояться общения, ставит в ситуацию необходимостивступления в контакт.На начальных этапах дети могут отказываться задавать вопросы или вступатьвигру. Тогда инициативу на себя должен взять взрослый.Важный момент! В игре взрослый должен находиться на одном уровне сребенком, 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,намотав на палец нитку, бросает ребенку клубочек, спрашивая при этом о чем-ни-будь (как тебя зовут, что ты любишь, чего ты боишь-ся). Ребенок ловит клубочек,наматывает нитку на палец, отвечает на вопрос и задаетвопрос, передаваяклубок следующему игроку. Если ребенок затрудняет-ся с ответом, он возвращаетклубок ведущему.Комментарий: эта игра помогает детям увидеть общие связи между ними,авзрослому помогает определить, у кого из детей есть трудности в общении. Онабу-дет полезна малообщительным детям,также ее можно использовать в группахмалознакомых участников.Ведущим может быть выбран и ребенок.Когда все участники соединились ниточкой, взрослый должен зафиксироватьих внимание на том, что все люди чем-то похожи и это сходство найти достаточнолегко. И всегда веселее, когда есть друзья. |
| **«Зеркала»**Цель: развитие наблюдательности и коммуникативных навыков.Описание игры: выбирается ведущий. Он становится в центре, дети обступаютего полукругом. Ведущий может показывать любые движения, играющие должныповторить их. Если ребенок ошибается, он выбывает. Победивший ребенокстановится 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 детид оговариваются, что они будут «готовить» — суп, компот, салат и т. д.Каждый придумывает, чем он будет: картошкой, мясом, морковкой или чем-нибудьеще. Ведущий — взрослый, он выкрикивает названия ингредиентов. Названныйвпрыгивает в круг, следующий компонент берет за руку его и т. д. Когда все детиокажутся снова в одном круге, игра заканчивается, можно приступить кприготовлению нового «блюда».Комментарий: хорошо, если ведущий будет выполнять какие-либо действия с«продуктами»: резать, крошить, солить, поливать и т. д. Можно имитироватьзакипание, перемешивание.Эта игра помогает снять мышечные зажимы, скованность через легкийимитационный 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 четыреребенка. 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 — тогдарасстояние между ними максимально сократится.Комментарий: эта игра помогает детям преодолеть робость перед телеснымконтактом, снимает «мышечный панцирь», делает их более открытыми. Особенно этоважно для замкнутых и робких детей, а также для детей, перенесших какие-тотравмы.Игра будет проходить интереснее, если дети будут действовать по команде.Другими словами, на газету они должны стать после определенного сигнала, а междуними они могут свободно двигаться по комнате. После того как дети станут нагазету, взрослый должен зафиксировать их расположение, дать детям возможностьпочувствовать 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 позуони могут лишь после того, как водящий угадает название «картины».Комментарий: несмотря на то, что основная цель игры — создание «живойкартины», акцент в ней делается на развитие умения договариваться, находить общийязык. Эта игра будет особенно полезна детям, испытывающим трудности в общении(конфликтным, агрессивным, застенчивым, замкнутым). Взрослому лучше заниматьпозицию наблюдателя. Его вмешательство требуется только в случае ссоры детей. |
| **«Сотворение чуда»**Цель: развитие коммуникативных навыков, эмпатийных способностей.Необходимые приспособления: «волшебные палочки» — карандаши, веточкиили любой другой предмет.Описание игры: дети разбиваются на пары, у одного из них в руках «волшебнаяпалочка». Дотрагиваясь до партнера, он спрашивает его: «Чем я могут тебе помочь?Что я могу для тебя сделать?» Тот отвечает: «Спой (станцуй, расскажи что-нибудьсмешное, попрыгай на скакалке)» или предлагает что-нибудь хорошее сделать позже(оговаривается время и место).Комментарий: эгоцентризм — одна из характерологических особенностейдетей-дошкольников. Им несвойственно сильно переживать по поводу чувствдругого. 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 тесноприжимаясь друг к другу (ногами, туловищами, плечами) и обхватывая друг друга заталию. Водящий остается за кругом. Он всеми силами пытается пробраться в круг —уговаривает, толкается, старается разорвать цепь. Если водящему удается пробитьсяв центр круга, все его поздравляют, а пропустивший становится водящим.Комментарий: взрослый следит, чтобы детине проявляли агрессию, помогаетводящему, если ему приходится совсем туго. В такой игре ребенок получаетбесценный опыт общения с разными людьми, когда нужно в одной ситуации проявитьуступчивость, попытаться уговорить человека, а в другой, наоборот, проявитьтвердость и настоять на своем. |
| **«Зоопарк» (автор — Н. Кряжева)**Цель: развитие коммуникативных способностей, умение распознавать языкмимики и жестов, снятие телесных зажимов.Описание игры: интереснее играть командами. Одна команда изображаетразных животных, копируя их повадки, позы, походку. Вторая команда — зрители —они гуляют по «зверинцу», «фотографируют» животных, хвалят их и угадываютназвание. Когда все животные будут угаданы, команды меняются ролями.Комментарий: нужно стимулировать детей к тому, чтобы они передавалиповадки 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, развитиемоторной ловкости.Необходимые приспособления: платки для завязывания глаз.Описание игры: дети разбиваются на две команды — бабушки (дедушки) ивнуки (внучки). «Старичкам» завязывают глаза — они очень старенькие, поэтомуничего не видят и не слышат и их надо непременно отвести к врачу. Идти придетсячерез 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», бегаяпо «улице» туда-сюда. Задача внуков — не только перевести «старичков» черездорогу, но и показать доктору (его роль играет кто-то из детей), и купить лекарство ваптеке, а затем привести домой.Комментарий: перед началом игры можно побеседовать с детьми онеобходимости оказания помощи пожилым людям, бабушкам и дедушкам. Нужно по-тренироваться в принятии характерной позы.В процессе игры взрослый регулирует взаимоотношения между играющими.«Бабушки (дедушки)» должны довериться внукам, «машины» должны соблюдатьправила. |
| **«Дотронься...»**Цель: развитие навыков общения, умения просить, снятие телесных зажимов.Необходимые приспособления: игрушки.Описание игры: дети становятся в круг, в центр складывают игрушки. Ведущийпроизносит: «Дотронься до ... (глаза, колеса, правой ноги, хвоста и т. д.)». Кто ненашел необходимого предмета, водит.Комментарий: игрушек должно быть меньше, чем детей. Если у детейкоммуникативные навыки развиты плохо, на начальных этапах игры могут разви-ваться конфликты. Но в дальнейшем, при систематическом проведении бесед иобсуждении проблемных ситуаций с нравственным содержанием с включением этойи 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 влесу. Кто-то из детей кричит ему: «Ау!» — и «потерявшийся» должен угадать, кто егозвал.Комментарий: игра косвенно стимулирует интерес детей друг к другу черезигровое правило. Эту игру хорошо использовать в процессе знакомства детей друг сдругом. Ребенку, стоящему спиной ко всем остальным, легче преодолеть барьер вобщении, 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. Кактолько музыка смолкает, они останавливаются и выполняют задания, которые даетведущий:«Тропинка!» — дети кладут руки на плечи впереди-стоящему, приседают инаклоняют 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, всеигроки которой первыми справились с заданием, получает очко. Выигрываеткоманда, у которой наберется наибольшее количество очков.Комментарий: игра направлена на развитие у детей способности действоватьсовместно друг с другом, умения добиваться результата, согласовывая свои действияв соответствии с правилами. Она будет полезна как конфликтным детям, так изамкнутым. | **«Небоскреб» (автор — К. Фопель)**Цель: развитие умения договариваться, работать в команде.Необходимые приспособления: складной метр; 2-3 деревянных кубика (можноразного размера) на каждого ребенка.Описание игры: дети садятся в круг, а в центре круга им необходимо построитьнебоскреб. Дети по очереди кладут свои кубики (по одному за ход). При этом онимогут обсуждать, куда лучше положить кубик, чтобы небоскреб не упал. Если упадетхоть один кубик, строительство начинается сначала. Взрослый, наблюдающий заходом строительства, периодически измеряет высоту постройки.Комментарий: взрослый в данной игре занимает место стороннегонаблюдателя. Он может вмешаться в ход игры только в случае возникновениянеконструктивного конфликта. Дети должны самостоятельно попытаться найтиобщий язык, преследуя игровую цель: построить как можно более высокую башню,более или менее устойчивую.В конце игры взрослый может провести аналогию между башней и команднойработой, поясняя детям, что дружба и умение приходить к единому решению — этота основа, которая может удерживать башню от падения, а группу — от развала. |
| **«Ладонь в ладонь» (авторы — Н. Клюева. Ю. Касаткина)**Цель: развитие коммуникативных навыков, получение опыта взаимодействия впарах, преодоление боязни тактильного контакта.Необходимые приспособления: стол, стулья и т. д.Описание игры: дети становятся попарно, прижимая правую ладонь к левойладони и левую ладонь к правой ладони друга. Соединенные таким образом, онидолжны передвигаться по комнате, обходя различные препятствия: стол, стулья,кровать, гору (в виде кучи подушек), реку (в виде разложенного полотенца илидетской железной дороги) и т. д.Развитие эмоций и чувств у детей дошкольного возрастаКомментарий: в этой игре пару могут составлять взрослый и ребенок.Усложнить игру можно, если дать задание передвигаться прыжками, бегом, накорточках и т. д. Играющим необходимо напомнить, что ладони разжимать нельзя.Игра будет полезна детям, испытывающим трудности в процессе общения. |  |