

ГПОАУ ЯО Рыбинский пр
ГПОАУ ЯО Рыбинский профессионально-педагогический колледж
группы детей дошкольного возраста

Картотека коммуникативных игр на свежем воздухе
для детей дошкольного возраста 5 – 7 лет



Рыбинск, 2023

Картотека включает в себя игры, разработанные Н. В. Ключевой, Ю. В. Касаткиной, О. В. Хухлаевой, Е. О. Смирновой, М.В. Корепановой, Е.В. Харламповой.

Предложенные игры, направлены на снятие конфликтности, сплоченность и сотрудничество, социальное признание и обучение эффективным способам общения.

«Яблочко настроения»

Цель: формирование умения выражать свои эмоции с помощью мимики и жестов; воспитание эмоциональной отзывчивости.

Ход: детям предлагается рассмотреть «яблочки настроения», после этого каждый ребёнок выбирает понравившееся ему «яблочко» и передаёт жестами и мимикой те эмоции, которые изображены на нём.

Другие дети отгадывают.

«Серебряный колокольчик»

Цель: развитие позитивного взаимодействия в детском коллективе; освоение детьми передачи эмоций радости, удивления.

Ход: ребята, посмотрите в окно, зима пришла? Мороз звенит в серебряный колокольчик и весело говорит: «Зима пришла!» мороз подарил мне этот колокольчик, чтобы я и вам сообщила эту радостную весть, а вы передали бы друг другу. Но обязательно позвоните в колокольчик с улыбкой и радостно скажите своему соседу: «Зима пришла!». Так, передавайте друг другу колокольчик, пока он не вернётся к ведущему.

«Мяч по кругу»

Цель: развитие коммуникативных способностей. Развитие внимания и общей координации.

Описание игры: детям предлагается передавая мяч по кругу, глядя в глаза улыбнуться друг другу.

«Весёлый паровозик»

Цель: развитие сплочённости группы детей, умения сообща преодолевать препятствия. Активизация словарного запаса (называние определений).

Ход: ведущий является «паровозиком», который должен составить поезд из детей. Ребятам отводится роль «вагончиков». «Паровозик» поочередно подъезжает к каждому из «вагончиков» и знакомится с ним. При назывании имени можно попросить ребят придумать для себя одно хорошее слово,

например: Я веселый паровозик Лена, а ты кто? А я красивый вагончик Саша. Поехали.

Дети едут за следующим «вагончиком», и так до тех пор, пока не соберется целый веселый поезд. Затем дети встают друг за другом и держат стоящего впереди за пояс. В таком положении они преодолевают различные препятствия:

- Подняться и сойти со стула («Нужно переехать через горы»).
- Проползти под столом («Въехали в тоннель»).
- Пробраться через «дремучий лес».
- Тихо-тихо проехать по «заколдованному лесу», чтобы «не попасть в лапы диких животных».

На протяжении всего упражнения дети не должны отцепляться от своего партнера. Поезд, который прибудет к финишу в полном составе, награждается («Паровозик и вагончики были очень внимательными, заботились друг о друге и поэтому никого не потеряли в пути»).

«Пожалей котёнка»

Цель: развитие коммуникативного общения; воспитание эмоциональной отзывчивости.

Ход: появление игрового персонажа Котёнка, который плачет и рассказывает, как ему плохо, оттого, что его бросила хозяйка. Обсуждение с детьми, как можно помочь котёнку, как его пожалеть. Детям предлагаются речевые формы высказываний, как можно обратиться к котёнку, пожалеть его. Затем дети по очереди жалеют котёнка.

«Да-да и нет-нет».

Цель: определение своего места в окружающем мире. Развитие согласованности детей в группе. Развитие речевой интонации.

Описание игры: дети стоят вокруг ведущего, который задает Детям предлагается отвечать сначала тихо, затем чуть-чуть и совсем громко. Словами да-да или нет-нет.

Ведущий: «Я прошу вас ответить вместе и очень тихо: Вы котята? Дети отвечают: «нет-нет» (тихо) А теперь погромче вы котята? А теперь еще громче Вы котята? А сейчас ответьте тихо вы дети и т.д.

Можно задать вопросы: Вы цветы Вы цыплята Вы куклы?

«Котята»

Цель: развитие эмоциональной зрительной памяти и внимания. Стимулирование речевой активности. Активизация моторной и мышечной деятельности.

Описание игры: ведущий произносит слова, а дети - «котята» повторяют движения за словами:

«Вот настало утро, проснулись котята, потянулись и улыбнулись котята. Молочко попили, рыбки попросили. Нет у кошки-мамы рыбки для котят. Загрустили котята. Обнялись котята. Вдруг веселый мячик, прыг - скок, прыг-скок. Котяткам весело играть, прыгают котята, прыг-скок. А потом устали, на пол упали и уснули. А часики тик-так, тик- так, а котята спят и спят».

«Доброе животное»

Цель: объединение детей, развитие слухового внимания.

Описание игры: дети встают в круг и берутся за руки.

Педагог говорит: «Мы одно большое доброе животное, давайте послушаем, как оно дышит». Все прислушиваются к своему дыханию и стараются дышать вместе. А теперь послушаем, как Стучит сердце доброго животного». Дети вместе произносят: «Тук-тук».

«Подари улыбку другу»

Цель: развитие мимики, активизация эмоциональной памяти, развитие положительного отношения друг к другу.

Описание игры:

1. Дети стоят в кругу ведущий предлагает найти себе пару, покружиться, улыбнуться друг другу, погладить друг друга по голове, обняться. Разбежаться и снова найти, но другую.

2. Детям предлагается повторять движения за словами: «Светит солнышко в окошко, а глазки наши, как лучики солнца, посмотрели друг на друга, улыбнулись. Правую руку положили на сердечко, послушали, как оно стучит, и собрали в кулачок солнечный лучик и отдали другу».

Дети зовут его по разному, ребенок отгадывает по голосу кто его зове т.

«Веселый клоун»

Цель: развитие мимики и пантомимики, речевой интонации, формирование умения управлять своими эмоциями.

Описание игры: в гости к детям пришел клоун, он решил поиграть с детьми. Дети двигаются и выполняют движения за клоуном. Действия: чистить зубы, умывается, одевается, идет. Передает чувства: светит солнышко, идет дождь, болит живот, потерял игрушку, ест мороженное. Имитация движений животных: заяц, медведь, слон, белка,

«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.

«Слушай команду»

Цель. Развивать внимание, произвольность поведения.

Описание игры: звучит спокойная, но не слишком медленная музыка. Дети идут в колонне друг за другом. Внезапно музыка прекращается. Все останавливаются, слушают произнесенную шепотом команду ведущего (например: «Положите правую руку на плечо соседа») и тотчас же ее выполняют. Затем снова звучит музыка, и все продолжают ходьбу. Команды даются только на выполнение спокойных движений. Игра проводится до тех пор, пока группа в состоянии и хорошо слушать, и выполнять задание.

Игра поможет воспитателю сменить ритм действий расшалившихся ребят, а детям – успокоиться и без труда переключиться на другой, более спокойный вид деятельности.

«Ау!»

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.

«Передай мяч»

Цель: Снятие излишней двигательной активности.

Описание игры: в кругу, сидя на стульях или стоя, играющие стараются как можно быстрее передать соседу мяч, не уронив его. Можно в максимально быстром темпе бросать мяч или передавать его.

«Кого укусил комарик?»

Цель: развитие взаимопонимания между детьми.

Описание игры: дети садятся в круг. Ведущий проходит по внешней стороне круга, гладит детей по спинам, а одного из них незаметно от других тихонько щиплет - «кусает комариком». Ребенок, которого «укусил комарик», должен напрячь спинку и плечи. Остальные внимательно разглядывают друг друга и угадывают, «кого укусил комарик».

«Две игрушки - поменяемся местами»

Цель: развитие моторной ловкости, внимания, координации движений, сотрудничества.

Описание игры: дети становятся в круг, а ведущий одновременно бросает игрушки двум игрокам, которые должны быстро поменяться местами.

Комментарий: игра проводится в достаточно высоком темпе, чтобы увеличить ее интенсивность и сложность. Тем более что детям дошкольного возраста еще достаточно трудно выполнять действия разной направленности (как в данной игре - поймать игрушку, увидеть того, кому досталась вторая и поменяться с ним местами).

«Раздувайся, пузырь»

Цель: развитие чувства сплоченности, развитие внимания.

Описание игры: дети стоят в кругу очень тесно – это «сдутый пузырь». Потом они его надувают: дуют в кулачки, поставленные один на другой, как в дудочку. После каждого выдоха делают шаг назад - «пузырь» увеличивается, сделав несколько вдохов, все берутся за руки и идут по кругу, приговаривая:

Раздувайся, пузырь, раздувайся большой,

Оставайся такой, да не лопайся!

Получается большой круг. Затем воспитатель (или кто-то из детей, выбранный ведущим) говорит: «Хлоп!» - «пузырь» лопается, все сбегается к центру («пузырь» сдулся) или разбегаются по комнате (разлетелись пузырьки).

«Кто к нам в гости пришел?»

Цель: формирование умения детей переключать свое внимание с себя на окружающих, брать на себя роль и действовать в соответствии с ней.

Описание игры: в начале игры ведущий объясняет детям, что сейчас они будут встречать гостей. Задача детей - угадать, кто именно пришел к ним в гости. Из числа детей ведущий выбирает игроков, каждому из которых дает определенное задание - изобразить животное. Делать это можно посредством жестов, мимики, звукоподражаний. (Игрок, изображающий собаку, может «помахивать хвостиком» - махать сзади рукой и лаять и т.д.). Игроки, изображающие животных, выходят к детям-зрителям по очереди. Зрители должны догадаться, кто именно пришел к ним в гости, приветливо встретить каждого гостя и усадить его рядом.

«Чей предмет?»

Цель: формирование умения детей проявлять внимание к другим.

Описание игры: педагог заранее подготавливает несколько предметов, принадлежащих разным детям. Дети закрывают глаза. Педагог выжидает некоторое время, давая возможность детям успокоиться и сосредоточиться, затем предлагает открыть глаза и показывает предмет, принадлежащий одному из детей. Дети должны вспомнить, кому принадлежит эта вещь. Хозяин предмета не должен подсказывать. В игре могут участвовать такие предметы, как заколка для волос, значок и т. д.

«Мы на карусели сели».

Цель: развитие координации речи и движения, слухового внимания, партнёрских отношений.

Описание игры: дети выбирают себе пару и берутся за руки. Все движения выполняются по тексту.

Мы на карусели сели, закрутились карусели.

Вверх летели, вниз летели,

Вверх летели, вниз летели.

По очереди приседают и встают.

А теперь с тобой вдвоём мы на лодочке плывём.

Дети садятся на пол, держатся за руки и упираются друг другу ступнями ног.

Ветер по морю гуляет, ветер лодку наклоняет,

Вправо, влево нас качает.

Покачиваются из стороны в сторону.

А теперь с тобой вдвоём быстро к берегу гребём.

К берегу пристала лодка, мы на берег спрыгнем ловко.

И поскачем по лужайке словно зайки, словно зайки.

Дети имитируют «зайцев» и прыгают врассыпную по залу.

«Назови себя»

Цель: формирование умения представлять себя коллективу сверстников.

Описание игры: ребёнку предлагают представить себя, назвав своё имя так, как ему больше нравится, как называют дома или как он хотел бы, чтобы его называли в группе.

«Магнит»

Цель: формирование навыков сотрудничества, снижение застенчивости, развитие умения чувствовать других.

Описание игры: дети стоят в кругу и держатся за руки. Пока звучит музыка, они двигаются по кругу. Когда музыка останавливается, взрослый называет чьё-нибудь имя (Юля). Тогда все дети, отпустив руки, бегут к Юле и встают вокруг нее в тесный кружок, так как Юля - магнит. Затем игра возобновляется. Магнитом должен побывать каждый ребенок.

«Мои руки хороши, а у соседа лучше»

Цель: формирование положительного отношения к сверстнику, сплочение группы.

Описание игры: дети стоят в парах и дотрагиваются до названной части тела сначала своей, а потом - товарища со словами: «Мои руки (показ) хороши, а у соседа лучше (взять товарища за руки). Мои ноги хороши, а у соседа лучше». Перечисляются части тела: нос, плечи, уши, локти, коленки, пятки, спина.

«Испорченный телефон»

Цель: развитие слухового внимания, коммуникативных навыков, умения точно передавать и воспринимать информацию.

Описание игры: дети встают в ряд. Первый ребенок говорит тихо на ухо какое-либо слово или фразу рядом стоящему, тот передает следующему и т.д. У последнего спрашивают, какое слово (фразу) он услышал. Если слово (фраза) правильное, то телефон исправен. Если же слово не то, водящий спрашивает у всех по очереди (начиная с последнего), какое они слышали слово. Так узнают, кто напутал - испортил телефон.

«Иголочка и ниточка»

Цель: развитие межличностного доверия, ответственности за других.

Описание игры: выбирается водящий - он будет «иголочкой», а остальные дети держатся одной рукой за плечо впереди стоящего с закрытыми глазами - «ниточки». «Иголочка» бегает по комнате, «петляет». «Ниточка» - за ней, стараясь не «порваться» и «не запутаться». Игра проводится 2-3 раза. Хорошо, если роль иголочки исполняет застенчивый, зажатый, замкнутый ребенок.

«Где мы были, мы не скажем!»

Цель: развитие групповой сплоченности, находчивости, выразительности движений.

Описание игры: дети делятся на две группы. Одна группа сначала договариваются, какую деятельность они будут изображать. А затем, со словами: «Где мы были, мы не скажем, а что делали - покажем!», показывают ее движениями. Вторая группа отгадывает. Затем группы меняются ролями.

«Мои друзья»

Цель: сплочение группы, повышение уверенности в себе и чувства защищенности

Описание игры: дети встают в круг и, поочередно ударяя мячом об пол, говорят: «Я знаю пять имен моих друзей: Оля - раз, Ваня — два» и т.д., а затем передают мяч другому участнику. По окончании упражнения проводится краткая беседа, в ходе которой подводят детей к выводу о том, что хорошо иметь много друзей.

«Я хочу с тобой дружить»

Цель: сплочение группы, установление доверительного контакта между детьми

Описание игры: водящий произносит слова: «Я хочу дружить с...», а дальше описывает внешность одного из детей. Тот, о ком говорят, должен узнать себя, подбежать к водящему и пожать ему руку. Дал ее водящим становится он.

«Карандаш»

Цель: развитие навыков конструктивного взаимодействия и сотрудничества в паре, развитие произвольности.

Описание игры: перед каждой парой на полу лежит карандаш. Задача игроков - взять этот карандаш с двух сторон так, чтобы каждый из них касался его кончика только указательным пальцем. Пользуясь этими двумя пальцами на двоих, они должны суметь поднять карандаш, пронести его до конца комнаты и вернуться обратно. Если за это время они не уронили карандаш, и не помогали себе другой рукой, то можно поздравить пару с удачным выполнением задания. Это значит, что они способны быть друзьями.

«Гляделки»

Цель: создание дружеских связей, сплочение группы, развитие умения понимать другого человека без слов

Описание игры: для того, чтобы понять другого человека, необязательно использовать слова, например, можно понять его по взгляду. Для этого нужно встретиться взглядом (посмотреть друг другу в глаза). Сейчас вы будете встречаться с кем-нибудь из ребят взглядами, внимательно смотреть друг на друга, а затем меняться местами.

По окончании упражнения детей спрашивают, трудно ли было встречаться взглядами и почему.

«Тропинка к другу»

Цель: сплочение группы, развитие эмоциональной сферы.

Описание игры: ведущий предлагает детям сесть вокруг листа ватмана и нарисовать фломастером дорожки друг к другу (кто к кому захочет), затем провести дорожки и к остальным детям.

«Найди друга»

Цель: сплочение группы, снижение застенчивости, развитие умения чувствовать других.

Описание игры: дети сидят на стульях. Водящий с закрытыми глазами ходит по кругу, кладет руки на плечи детей и угадывает, кто это. Если он

угадал правильно, тот, кого называли, говорит: «Да, это я - Ваня». После того, как водящему завязали глаза, дети могут поменяться местами.

Вариант с родителями. Упражнение выполняется между родителями и детьми. Одной половине завязывают глаза, дают возможность походить по помещению и предлагают найти и узнать своего ребенка (или родителя). Узнать можно с помощью рук, ощупывая волосы, одежду, руки. Затем игроки меняются ролями.

Замечание: Ведущий наблюдает, как организуют совместную работу пары, как делят карандаши как при этом договариваются. Победителей поздравляют.

«Сочиним историю»

Цель: формирование умения сосредотачиваться на слуховой информации, подчинять свои желания общим интересам, развитие коммуникативных навыков.

Описание игры: ведущий берет какую-нибудь игрушку и начинает про неё историю: «Жил-был маленький зайчик. Больше всего он любил...». Передаёт игрушку следующему участнику, тот продолжает, и так далее по кругу. Когда очередь опять доходит до ведущего, он направляет сюжет истории, оттачивает его, делает более осмысленным, и упражнение продолжается. «Он жил с...», «Однажды он решил...»

«Дракон»

Цель: развитие групповой сплоченности, снятие напряженности, создание положительной атмосферы

Описание игры: играющие становятся в линию, держась за плечи. Первый участник - «голова», последний - «хвост» дракона. «Голова» должна дотянуться до хвоста и дотронуться до него. «Тело» дракона неразрывно. Как только «голова» схватила «хвост», она становится «хвостом». Игра продолжается до тех пор, пока каждый участник не побывает в двух ролях. Игру рекомендуется проводить в конце занятия.

«Тень»

Цель: развитие выразительности движений, внимания к чувствам и действиям другого.

Описание игры: один играющий ходит по помещению и делает разные движения, неожиданные повороты, приседания, нагибается в стороны, кивает головой, машет руками и т. д. Все остальные встают в линию за ним на небольшом расстоянии. Они его тень и должны быстро и четко повторять его движения. Затем ведущий меняется. Игру можно проводить в парах: один ребенок - человек, другой - его тень.

«Зеркало»

Цель: развитие выразительности движений, внимания к чувствам и действиям другого, сплочение группы.

Описание игры: детям предлагается представить, что они вошли в магазин зеркал. Одна половина группы - зеркала, другая разные зверушки. Зверушки ходят мимо зеркал, прыгают, строят рожицы - зеркала должны точно отражать движения и выражение лиц зверушек.

«Ручеек»

Цель: сплочение группы, развитие умения действовать сообща, оказывать поддержку

Описание игры: на полу мелом рисуется ручеек, извилистый, то широкий, то узкий. Туристы выстраиваются друг за другом в одну «цепь», кладут руки на плечи впереди стоящему, расставляют ноги на ширину ручья в том месте, где их путь начинается, и медленно передвигаются все вместе, меняя ширину расставленных ног, ступая по берегам ручья. Оступившийся попадает ногой в ручей и встает в конец цепи.

Вариант: игру можно проводить в парах. Тогда один из пары стоит на одном берегу, а второй ребенок - на другом. Дети упираются друг в друга ладошками.

«Пять островов»

Цель: активизация внимания и физической активности, развитие способности к кооперации.

Описание игры: на земле пять обручей разного цвета, достаточно больших, чтобы разместить всех участников. Попросите всех выбрать остров, на котором они хотели бы жить. Предупредите участников, что один из островов очень скоро затонет в море, и жители этого острова будут вынуждены быстро переселиться на другие острова. Пусть все разместятся, а потом выкрикните цвет острова, который тонет. Участники бегут к четверем другим островам. Игра продолжается до тех пор, пока все не соберутся на одном острове. Игру можно проводить как в начале, так и в конце занятий.

«Обмен»

Цель: формирование умения договариваться, преодоление барьеров в общении, коррекция жадности.

Описание игры: каждый ребенок получает набор из нескольких предметов (4 ребенка, по 4 предмета у каждого - по количеству играющих). Набор предметов у всех одинаковый (шишка, орех, камушек, мячик)

«Каждый из вас должен обменяться с другими детьми и собрать в свою коробочку только одинаковые предметы, например, только 4 орешка или 4 камушка. Но говорить о том, что вы хотите собрать - нельзя. Во время обмена не забывайте говорить «Спасибо». Игра закончится, когда первый из вас соберет все одинаковые предметы».

Групповой массаж

Цель: усиление групповой сплоченности через телесный контакт, развитие тактильной чувствительности.

Описание игры: попросите группу встать в круг и повернуться так, чтобы перед каждым участником была спина другого человека. Соседи сзади начинают массировать плечи соседа, стоящего впереди него. Можно слегка постучать кулачками по спине, погладить по голове. Упражнение лучше применять в конце занятия.

«Сиамские близнецы»

Цель: развитие умения чувствовать других, договариваться, согласовывать свои действия

Описание игры: дети разбиваются на пары, встают плечом к плечу, обнимают друг друга одной рукой за пояс, одну ногу ставят рядом. Теперь они сросшиеся близнецы: 2 головы, 3 ноги, одно туловище и 2 руки. Предложите им походить по помещению, присесть, что-то сделать, повернуться, лечь, встать, порисовать и т.д. Чтобы третья нога была «дружной», ее можно скрепить веревочкой.

«Слепой и Поводырь»

Цель: развитие межличностного доверия, умения чувствовать других.

Описание игры: дети разбиваются на пары. Один - «слепой», другой - «поводырь», который должен провести «слепого» через различные препятствия. «Слепой» с закрытыми глазами встает сзади «поводыря» и держится одной рукой за его плечо. Цель поводыря - провести слепого так, чтобы тот не упал, не споткнулся, не ушибся. Поводырь сначала медленно начинает передвигаться по помещению, «слепой» следует за ним, стараясь не потеряться. Затем траектория и скорость движения увеличивайся. Упражнение выполняется 5 минут, затем пары меняются ролями.

«Неваляшка»

Цель: коррекция страхов, застенчивости, развитие доверия, умения чувствовать других.

Описание игры: количество участников трое: родители и ребенок, либо один взрослый и двое детей. Двое встают на расстоянии метра лицом друг к другу. Ноги стоят устойчиво, делается упор на одну. Руки выставлены вперед. Между ними стоит третий участник с закрытыми или завязанными глазами. Ему дается команда: «Ноги от пола не отрывай и смело падай назад!» Выставленные руки подхватывают падающего и направляют падение вперед, там ребенок встречает снова выставленные руки. Подобное покачивание

продолжается в течение 2 - 3 минут, при этом амплитуда раскачивания может увеличиваться.

Дети с сильными страхами и робостью могут выполнять упражнения с открытыми глазами, амплитуда раскачивания может быть сначала минимальной.

«Соломинка на ветру»

Цель: коррекция страхов, застенчивости, развитие доверия, умения чувствовать сверстника.

Описание игры: упражнение выполняется с группой детей и взрослых не менее 6 - 7 человек. Все встают в круг вытягивают руки ладонями вперед. Выбирается «соломинка». Она встает в центр круга с завязанными или закрытыми глазами. По команде взрослого: «Не отрывай ноги от пола и падай назад!», - участники игры по очереди прикасаются к плечам «соломинки» и, осторожно поддерживая, передают ее следующему. В результате каждый боится другого, и «соломинка» плавно покачивается по кругу.

Недоверчивые и робкие дети сначала должны побывать в роли поддерживающих. Приятные ощущения и улыбка на лицах «соломинок» заставит их побывать в этой роли. Участие в игре взрослых обязательно.

«Выключенный звук»

Цель: развитие невербальной коммуникации, выразительности движений.

Описание игры: для игры можно использовать макет телевизора с отверстием вместо экрана. Дети по очереди садятся на стульчик «в телевизор». Затем ребенка просят рассказать детям какую-нибудь историю, например о том, как он шел сегодня в детский сад. Через несколько минут взрослый дает команду, по которой ребенок замолкает. Взрослый говорит детям «У нашего телевизора выключился звук. Давайте попробуем понять, о чем нам рассказывает (имя ребенка) без слов». Дети «озвучивают» рассказ ребенка. Рассказчик может жестикулировать, изображать действия и т.п. Если

рассказчика поняли неправильно, необходимо повторить еще раз. Затем можно сменить рассказчика.

«Ожерелье пожеланий»

Цель: интеграция эмоционально - положительного опыта.

Описание игры: на столе лежат отрезки шерстяной нити по 60 см по числу участников и большое количество отрезков нити по 10 см разного цвета. «Сейчас каждый из вас возьмет себе один длинный отрезок нити и повесит его на грудь, завяжет узелком, сделав «Ожерелье для пожеланий». Затем возьмите несколько маленьких отрезков разных цветов, каждый из которых вы будете привязывать к ожерелью другого человека, сопровождая своим пожеланием. Будьте внимательны, не пропустите никого». В результате у каждого на груди должно получиться «Ожерелье пожеланий» из разноцветных ниточек, закрепленных в разных местах, разными способами.

«Покажи пальцем»

Цель: реализация обратной связи в группе.

Описание игры: участники садятся в круг. Взрослый просит каждого поднять вверх любую руку с вытянутым пальцем. Затем он предлагает показывать пальцем на того, кто, с точки зрения каждого участника, обладает определенным свойством. Он задает следующие вопросы: «Покажите самого активного сегодня. Самого веселого. Самого обаятельного. Того, кто сегодня удивил. Того, кто помог вам сегодня. Того, кто был звездой группы. Того, кто особенно много шутил и т. д.

«Охота на тигров»

Цель: развитие коммуникативных навыков.

Описание игры: дети встают в круг, водящий отворачивается к стене, громко считает до 10. Пока водящий считает, дети передают друг другу игрушку. Когда ведущий заканчивает считать, ребенок, у которого оказалась игрушка, закрывает тигра ладошками 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.

Можно потренировать детей в умении сдерживать эмоции, не проявлять их внешне. Это достаточно трудно для детей-дошкольников.

«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.

«Зевака»

Цель: развитие произвольного внимания, быстроты реакции, формирование умения управлять своим телом и выполнять инструкции.

Описание игры: все играющие идут по кругу, держась за руки. По сигналу ведущего (звук колокольчика, погремушки, хлопок руками, какое-нибудь слово) останавливаются, хлопают четыре раза в ладоши, поворачиваются и идут в другую сторону. Кто не успел выполнить задание, выбывает из игры. Игру можно проводить под музыку или под групповую песню. В таком случае дети должны хлопать в ладоши, услышав определенное (оговоренное заранее) слово песни.

«Дотронься...»

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

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.

«Эхо»

Цель: развитие интереса к сверстникам, слухового восприятия, формирование умения детей быть открытыми для работы с другими, подчиняться общему ритму движений.

Описание игры: дети отвечают на звуки ведущего дружным эхо. Например, на хлопок воспитателя участники группы отвечают дружными хлопками. Ведущий может подавать другие сигналы: серию хлопков в определённом ритме, постукивание по столу, стене, коленям, притопывание и т.д. Упражнение может выполняться в подгруппе (4-5 человек) или со всей группой детей. При выполнении небольшими подгруппами одна подгруппа оценивает слаженность действий другой.

«Все наоборот»

Цель: формирование умения детей определять действия, противоположные по смыслу.

Описание игры: при помощи считалки выбираем водящего. Дети встают в круг, руки на пояс, водящий становится в центр круга. Водящий делает произвольные движения и называет их, остальные дети выполняют противоположные действия. Например, водящий поднимает вверх руки и говорит: «Руки вверх», все дети опускают руки по швам. Ребенок, допустивший ошибку, становится водящим. Если все дети выполняют действия правильно, через некоторое время выбирается новый водящий при помощи считалочки.

«Сосны, елочки, пенечки»

Цель: развитие внимательности, умения управлять своим поведением.

Описание игры: дети встают в круг, взявшись за руки. Педагог находится в центре круга. Звучит негромкая музыка, дети движутся по кругу. По команде педагога «Сосны», «Елочки» или «Пенечки» дети должны остановиться и изобразить названный предмет: «Сосны» – подняв руки высоко

вверх, «Елочки» – раскинув руки в стороны, «Пенечки» – присев на корточки. Ошибившиеся игроки выбывают из игры или получают штрафное очко. Затем игра продолжается.

«Сиамские близнецы»

Цель: развитие коммуникативных навыков, умения согласовывать свои действия, развитие графических навыков.

Возраст: 6-7 лет.

Количество играющих: кратное двум.

Необходимые приспособления: перевязочный бинт (платок), большой лист бумаги, восковые мелки.

Описание игры: дети разбиваются на пары, садятся за стол очень близко друг к другу, затем связывают правую руку одного ребенка и левую - другого от локтя до кисти. Каждому в руку дают мелок. Мелки должны быть разного цвета. До начала рисования дети могут договориться между собой, что они будут рисовать. Время на рисование - 5-6 минут. Чтобы усложнить задание, одному из игроков можно завязать глаза, тогда «зрячий» игрок должен руководить движениями «незрячего».

«Ладонь в ладонь»

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

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.

«Тропинка»

Цель: развитие умения действовать сообща, в команде.

Описание игры: возьмитесь за руки. По команде «гуляем» - идете по кругу;

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

«Копна» - дети поднимают руки над головой;

«Кочки!» - все приседают.

Я могу говорить очень тихо. Какая команда окажется самой внимательной?

«Небоскреб»

Цель: развитие умения договариваться, работать в команде.

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.

«Доброе животное»

Цель: сплочение детского коллектива, формирование умения детей понимать чувства других, оказывать поддержку и сопереживать.

Описание игры: ведущий тихим таинственным голосом говорит: «Встаньте, пожалуйста, в круг и возьмитесь за руки. Мы - одно большое, доброе животное. Давайте послушаем, как оно дышит! А теперь подышим вместе! На вдох - делаем шаг вперед, на выдох - шаг назад. А теперь на вдох делаем два шага вперед, на выдох - два шага назад. Вдох - два шага вперед. Выдох - два шага назад. Так не только дышит животное, так же четко и ровно бьется его большое доброе сердце. Стук - шаг вперед, стук - шаг назад и т. д. Мы все берем дыхание и стук сердца этого животного себе».

«Улитка»

Цель: развитие выдержки и самоконтроля.

Описание игры: дети становятся в одну линию и по сигналу начинают медленно продвигаться к заранее оговоренному месту, причем нельзя

останавливаться и разворачиваться. Побеждает пришедший к финишу последним.

Комментарий: чтобы выполнить правила этой игры, детям-дошкольникам требуется приложить немало усилий, так как они активны и подвижны.

Особенно полезно эту игру включать в работу групп, в которых участвуют конфликтные, агрессивные дети. Также ее можно использовать в работе с гиперактивными детьми, но лишь на последних этапах коррекции.

«Крокодил»

Цель: развитие ловкости, наблюдательности, снятие страхов.

Описание игры: дети выбирают «крокодила». Выбранный вытягивает руки вперед одна над другой - это пасть крокодила - и ходит по комнате (площадке), напевая песенки, пританцовывая, подпрыгивая. Тем временем дети в пасть кладут руки. В какой-то момент «крокодил» смыкает пасть. Кто не успел выдернуть руку, становится «крокодилом».

Комментарий: в роли «крокодила» должно побывать как можно большее количество детей, чтобы почувствовать на себе смену ролевых ощущений.

«Менялки»

Цель: Развитие коммуникативных навыков, активизация детей.

Описание игры: участники выбирают водящего – тот выносит свой стул за круг. Получается, что стульев на один меньше, чем играющих. Далее ведущий говорит: «Меняются местами те, у кого... (светлые волосы, часы и т.п.)». После этого имеющие названный признак быстро встают и меняются местами, а водящий старается занять свободное место. Участник игры, оставшийся без стула, становится водящим.

«Запрещено движение»

Цель: формирование умения играть с четкими правилами, которые организуют, дисциплинируют, спланируют, развивают быстроту реакции и вызывают эмоциональный подъем.

Описание игры: дети стоят лицом к ведущему. Под музыку с началом каждого такта они повторяют движения, которые показывает ведущий. Затем выбирается движение, которое нельзя выполнять. Тот, кто нарушит этот запрет, выходит из игры. Вместо показа движения можно называть вслух цифры. Участники игры повторяют хором все цифры, кроме одной запрещенной, например цифры 5. Когда дети ее услышат, они должны будут хлопнуть в ладоши (или покружиться на месте).

«Пожелание»

Цель: воспитание интереса к партнёру по общению.

Описание игры: дети садятся в круг и, передавая мяч («волшебную палочку» или др.), высказывают друг другу пожелания. Например: «Желаю тебе хорошего настроения», «Всегда будь таким же смелым (добрым, красивым...), как сейчас» и т.д.

«Сделай подарок»

Цель: знакомство детей с невербальными способами общения.

Описание игры: педагог изображает различные предметы при помощи жестов и выразительных движений. Отгадавший получает этот предмет «в подарок». Затем ведущий предлагает детям сделать подарок друг для друга.

«День наступает, всё оживает...»

Цель: развитие у детей выразительности поз, формирование умения быть внимательными.

Описание игры: ведущий произносит первую половину зачина, все участники начинают двигаться по комнате в хаотическом порядке. Когда ведущий произносит вторую половину зачина, все застывают в причудливых позах. Затем по выбору ведущего отдельные участники «отмирают» и придуманным способом оправдывают позу.

«Дрозды»

Цель: развитие навыков общения, воспитание доброжелательного отношения к сверстникам.

Описание игры: дети делятся на пары, повторяют за педагогом слова и действия:

Я дрозд. (Показывают на себя.)

И ты дрозд. (Показывают на своего партнёра.)

У меня нос. (Дотрагиваются до своего носа.)

У тебя нос. (Дотрагиваются до носа своего партнёра.)

У меня губки сладкие. (Дотрагиваются до своих губ.)

У тебя губки сладкие. (Дотрагиваются до губ своего партнёра.)

У меня щёчки гладкие. (Гладят свои щёки.)

У тебя щёчки гладкие. (Гладят щёки своего партнёра.)

«Возьмёмся за руки, друзья»

Цель: формирование умения детей чувствовать прикосновения другого человека.

Описание игры: педагог и дети стоят в кругу, на небольшом расстоянии друг от друга, руки вдоль туловища. Нужно взяться за руки, но не сразу, а по очереди. Начинает педагог. Он предлагает свою руку ребёнку, стоящему рядом. И только после того, как ребёнок почувствовал руку взрослого, свою свободную руку он отдаёт соседу. Постепенно круг замыкается.

«Рисунок на спине»

Цель: развитие кожной чувствительности и способности различать тактильный образ.

Описание игры: дети разбиваются на пары. Один ребёнок встаёт первым, другой - за ним. Игрок, стоящий сзади, рисует указательным пальцем на спине партнёра образ (домик, солнышко, ёлку, лесенку, цветок, кораблик, снеговика и т.д.). Партнёр должен определить, что нарисовано. Затем дети меняются местами.

«Ручеёк»

Цель: помощь детям войти в контакт, сделать эмоционально значимый выбор.

Описание игры: дети в произвольном порядке разбиваются на пары. Пары располагаются друг за другом, взявшись за руки и подняв сомкнутые руки вверх. Тот, кому не хватило пары, проходит под сомкнутыми руками и выбирает себе партнёра. Новая пара становится сзади, а освободившийся участник игры заходит в ручеёк и ищет себе пару и т.д.

«Ветер дует на...» (для детей 5-10 лет)

Со словами «Ветер дует на...» ведущий начинает игру. Чтобы участники игры побольше узнали друг о друге, вопросы могут быть следующими: «Ветер дует на того, у кого светлые волосы» все светловолосые собираются в одну кучку. «Ветер дует на того, у кого... есть сестра», «кто любит животных», «кто много плачет», «у кого нет друзей» и т.д.

Ведущего необходимо менять, давая возможность поспрашивать участников каждому.

«Секрет» (для детей с 6 лет)

Всем участникам ведущий раздает по «секрету» из красивого сундучка (пуговицу, бусинку, брошку, старые часы и т. д.), кладет в ладошку и зажимает кулачок. Участники ходят по помещению и, разъедаемые любопытством, находят способы уговорить каждого показать ему свой секрет.

«Дотронься до...» (для детей с 5 лет)

Все играющие одеты по-разному. Ведущий выкрикивает: «Дотронься до... синего!» Все должны мгновенно сориентироваться, обнаружить у участников в одежде что-то синее и дотронуться до этого цвета. Цвета периодически меняются, кто не успел – ведущий.

Замечание: Взрослый следит, чтобы дотрагивались до каждого участника.

«Царевна-Несмеяна» (для детей с 5 лет)

Игроки делятся на две команды.

Участники первой команды «царевны Несмеяны» садятся на стулья и принимают серьёзный или унылый вид.

Участники другой команды – «смешители» по очереди или вместе должны рассмешить «Несмеян».

Каждая улыбнувшаяся «Несмеяна» выходит из игры или присоединяется к команде «смешителей».

Если за определённый промежуток времени удастся рассмешить всех «Несмеян», выигравшей объявляется команда «смешителей», если нет – команда «Несмеян».

После объявления победителей команды могут поменяться ролями.

Упражнение «Веселый счет»

Цель: снятие внутреннего напряжения участников, сплочение группы путем совместного и одновременного выполнения упражнения.

Ход упражнения: Ведущий называет какое-либо число, не превышающее количество человек в группе. Названное количество участников встает. В выполнении упражнения необходимо добиться синхронности, участники не должны совещаться.

Психологический смысл упражнения: упражнение позволяет участникам почувствовать другого, понять его мысли с целью более эффективного выполнения задания.

Обсуждение: почему сначала не получалось выполнить задание? Что помогло в выполнении задания?

Упражнение «Кто быстрее?»

Цель: сплочение коллектива.

Ход упражнения: Группа должна быстро, без слов, построить, используя всех игроков команды, следующие фигуры: квадрат; треугольник; ромб; букву; птичий косяк.

Психологический смысл упражнения: координация совместных действий, распределение ролей в группе.

«Пирамида любви»

Цель: воспитание уважительного, заботливого отношения к миру и людям; развитие коммуникативных способностей.

Описание игры: дети сидят в кругу. Воспитатель говорит: «Каждый из нас что-то или кого-то любит; всем нам присуще это чувство, и все мы по-разному его выражаем. Я люблю свою семью, своих детей, свой дом, свой город, свою работу. Расскажите и вы, кого и что любите вы. (Рассказы детей.) А сейчас давайте построим «пирамидку любви» из наших с вами рук. Я назову что-то любимое и положу свою руку, затем каждый из вас будет называть своё любимое и класть свою руку. (Дети выстраивают пирамиду.) Вы чувствуете тепло рук? Вам приятно это состояние? Посмотрите, какая высокая у нас получилась пирамида. Высокая, потому что мы любимы и любим сами».

«Волшебники» (для детей с 5 лет)

Цель: воспитание дружелюбного отношения друг к другу, умения проявлять внимание и заботу.

Описание игры: детям предлагают вообразить, что они волшебники и могут исполнять свои желания и желания других. Например, Володе мы прибавим смелости, Алёше – ловкости и т.п.

«Игра с юлой»

Цель: развитие умения сотрудничать.

Описание игры: играющие садятся на пол по кругу. Один ребёнок выходит на середину круга, раскручивает юлу, называет имя другого ребёнка, а сам возвращается в круг. Тот, кого он назвал, должен успеть дотронуться до юлы, пока она крутится. Вновь раскручивает её и называет следующего игрока. Кто не успел добежать до юлы и подхватить её, выбывает из игры.

«Собери чемодан»

Цель: развитие слухового восприятия.

Описание игры: детям предлагают отправиться в путешествие. Что для этого надо?

Уложить вещи в чемодан: «Подумайте: что нужно взять с собой в дорогу?». Первый путешественник называет один предмет, второй повторяет и называет свой предмет. Третий повторяет, что назвал второй путешественник, и называет свой. И т. д. Условие: повторяться нельзя.

«Эхо»

Цель: развитие слухового восприятия.

Описание игры:

1-й вариант. Детям читают стихотворение, они повторяют последнее слово каждой строчки.

2-й вариант. Дети делятся на две команды: «Эхо» и «Выдумщики».

«Выдумщики» договариваются, кто какое слово скажет по определённой теме, по очереди произносят загаданные слова и спрашивают игроков: «Какое слово сказал Коля? Саша? И т. д.».

«Взаимное цитирование» (для детей с 5 лет)

Цель: развитие слухового восприятия.

Описание игры: «Мы сыграем в такую игру. Я два раза постучу ладонями по коленям и дважды назову своё имя, затем похлопаю в ладоши в воздухе, назвав имя кого-нибудь из вас, например, «Ваня – Ваня». Ваня сначала два раза постучит по коленям, называя себя, а затем хлопнет в ладоши и назовёт кого-либо другого, например, «Катя-Катя». Тогда Катя, переняв ход, сделает то же. И т. д. Важно не смотреть на того участника, которого ты вызываешь, а произносить его имя в пространство, глядя, например, в другую сторону или в потолок.

«Картинная галерея» (для детей с 5 лет)

Цель: формирование умения детей задавать открытые и закрытые вопросы

Описание игры: детям предлагают рассмотреть уже известные им картины и загадать ту, которая им больше понравилась. Затем все дети садятся в круг, вызывается один ребёнок. Он говорит: «Все картины хороши, но одна лучше».

Дети с помощью вопросов пытаются угадать, какая картина понравилась этому ребёнку. Если она угадана, ребёнок говорит: «Спасибо всем! Это действительно она – картина под названием (называет)».

«Художник слова» (для детей с 5 лет)

Цель: развитие умения излагать свои мысли точно и лаконично

Описание игры: дети (по очереди) задумывают кого-то из группы и начинают рисовать его словесный портрет, не называя имени этого человека. Предварительно можно предложить детям упражнение на ассоциативное восприятие: «На какое животное похож? На какой предмет мебели?» И т. д.

«Коробка добрых поступков» (для детей с 5 лет)

Цель: воспитание у детей доброжелательного отношения друг к другу, создание положительного эмоционального настроения в детском коллективе, воспитание в детях умения замечать и ценить положительные поступки, совершенные другими людьми.

Описание игры: педагог показывает детям коробку, наполненную кубиками, высыпает их и предлагает детям представить, что каждый кубик – это хороший поступок, совершенный кем-либо из детей. Игра продолжается в течение определенного промежутка времени, например, в течение одного дня. Каждый ребенок может положить в коробку кубик за любой хороший поступок, неважно, кто его совершил – этот ребенок или кто-то другой. О каждом положенном в коробку кубике дети сообщают педагогу, по окончании игры подводятся итоги. Педагог вместе с детьми подсчитывает количество кубиков, вспоминаются и анализируются добрые поступки, за которые были сложены в коробку кубики, поощряются и ставятся в пример дети, совершившие эти поступки.

Один и тот же поступок не должен оцениваться дважды.

«Конспиратор»

Цель: повышение степени доверия к взрослому человеку.

Описание игры: игре могут принимать участие группа детей и один или несколько взрослых.

Игроки размещаются по кругу, лицом к центру. В центре круга с завязанными глазами стоит водящий. Игроки водят вокруг него хоровод, пока он не скажет: «Стоп!» Затем водящий должен на ощупь, начиная с головы,

узнать всех играющих (они, естественно, помалкивают). Узнанный игрок выходит из круга. Лучший конспиратор – тот, кого узнали последним.

«Ладонь в ладонь»

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

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.

«Картинная галерея»

Цель: формирование умения детей задавать открытые и закрытые вопросы

Описание игры: детям предлагают рассмотреть уже известные им картины и загадать ту, которая им больше понравилась. Затем все дети садятся в круг, вызывается один ребёнок. Он говорит: «Все картины хороши, но одна лучше».

Дети с помощью вопросов пытаются угадать, какая картина понравилась этому ребёнку. Если она угадана, ребёнок говорит: «Спасибо всем! Это действительно она – картина под названием (называет)».

«Коробка добрых поступков»

Цель: воспитание у детей доброжелательного отношения друг к другу, создание положительного эмоционального настроения в детском коллективе, воспитание в детях умения замечать и ценить положительные поступки, совершенные другими людьми.

Описание игры: педагог показывает детям коробку, наполненную кубиками, высыпает их и предлагает детям представить, что каждый кубик – это хороший поступок, совершенный кем-либо из детей. Игра продолжается в течение определенного промежутка времени, например, в течение одного дня. Каждый ребенок может положить в коробку кубик за любой хороший

поступок, неважно, кто его совершил – этот ребенок или кто-то другой. О каждом положенном в коробку кубике дети сообщают педагогу, по окончании игры подводятся итоги. Педагог вместе с детьми подсчитывает количество кубиков, вспоминаются и анализируются добрые поступки, за которые были сложены в коробку кубики, поощряются и ставятся в пример дети, совершившие эти поступки.

Один и тот же поступок не должен оцениваться дважды.

«Клеевой ручеёк»

Цель: развитие умения действовать совместно и осуществлять само- и взаимоконтроль за деятельностью; формирование умения доверять и помогать тем, с кем общаешься.

Описание игры: перед игрой воспитатель беседует с детьми о дружбе и взаимопомощи, о том, что сообща можно преодолеть любые препятствия.

Дети встают друг за другом и держатся за плечи впереди стоящего. В таком положении они преодолевают различные препятствия.

1. Подняться и сойти со стула.
2. Проползти под столом.
3. Обогнуть «широкое озеро».
4. Пробраться через «дремучий лес».
5. Спрятаться от диких животных.

Непременное условие для ребят: на протяжении всей игры они не должны отцепляться друг от друга.

«Слепец и поводырь»

Цель: развитие умения доверять, помогать и поддерживать товарищей по общению.

Описание игры: дети разбиваются на пары: «слепец» и «поводырь». Один закрывает глаза, а другой водит его по группе, даёт возможность коснуться различных предметов, помогает избежать различных столкновений с другими парами, даёт соответствующие пояснения относительно их передвижения. Команды следует отдавать стоя за спиной, на некотором

отдалении. Затем участники меняются ролями. Каждый ребенок, таким образом, проходит определённую «школу доверия».

По окончании игры воспитатель просит ребят ответить, кто чувствовал себя надёжно и уверенно, у кого было желание полностью довериться своему товарищу. Почему?

«Волшебные водоросли»

Цель: снятие телесных барьеров, развитие умения добиваться цели приемлемыми способами общения.

Описание игры: каждый участник (по очереди) пытается проникнуть в круг, образованного детьми. Водоросли понимают человеческую речь и чувствуют прикосновения и могут расслабиться и пропустить в круг, а могут и не пропустить его, если их плохо попросят.

«Вежливые слова»

Цель: развитие уважения в общении, привычка пользоваться вежливыми словами.

Описание игры: игра проводится с мячом в кругу. Дети бросают друг другу мяч, называя вежливые слова. Назвать только слова приветствия (здравствуйте, добрый день, привет, мы рады вас видеть, рады встречи с вами); благодарности (спасибо, благодарю, пожалуйста, будьте любезны); извинения (извините, простите, жаль, сожалею); прощания (до свидания, до встречи, спокойной ночи).

«Подарок на всех»

Цель: развитие умения дружить, делать правильный выбор, сотрудничать со сверстниками, чувства коллектива.

Описание игры: детям даётся задание: «Если бы ты был волшебником и мог творить чудеса, то что бы ты подарил сейчас всем нам вместе?» или «Если бы у тебя был Цветик-Семицветик, какое бы желание ты загадал?». Каждый ребёнок загадывает одно желание, оторвав от общего цветка один лепесток.

Лети, лети лепесток, через запад на восток,

Через север, через юг, возвращайся, сделав круг,

Лишь коснёшься ты земли, быть, по-моему, вели.

Вели, чтобы...

В конце можно провести конкурс на самое лучшее желание для всех.

«Волшебный букет цветов»

Цель: формирование умения проявлять внимание к окружающим, устанавливать доброжелательные отношения, замечать положительные качества других и выражать это словами, делать комплименты.

Описание игры: воспитатель (показывает на лежащий на полу кусок ткани). Это зеленая полянка. Какое у вас настроение, когда вы смотрите на эту полянку?

Дети. Грустное, печальное, скучное.

Воспитатель. Как вы думаете, чего на ней не хватает?

Дети. Цветов.

Воспитатель. Не веселая жизнь на такой полянке. Вот так и между людьми: жизнь без уважения и внимания получается мрачной, серой и печальной. А хотели бы сейчас порадовать друг друга? Давайте поиграем в «Комплименты».

Дети по очереди берут по одному лепесточку, говорят комплименты любому ровеснику и выкладывают его на полянке. Добрые слова должны быть сказаны каждому ребенку.

Воспитатель. Посмотрите ребята, какие красивые цветы выросли от ваших слов на этой полянке. А сейчас какое у вас настроение?

Дети. Веселое, счастливое.

Воспитатель таким образом, подводит к мысли, что нужно внимательней относиться друг к другу и говорить хорошие слова.

«Руки знакомятся, руки ссорятся, руки мирятся»

Цель: развитие умения выражать свои чувства и понимать чувства другого человека.

Описание игры: игра выполняется в парах с закрытыми глазами, дети сидят напротив друг друга на расстоянии вытянутой руки.

Воспитатель даёт задания:

Закройте глаза, протяните руки навстречу друг другу, познакомьтесь руками, постарайтесь получше узнать своего соседа, опустите руки;

Снова вытяните руки вперёд, найдите руки соседа, ваши руки ссорятся, опустите руки;

Ваши руки снова ищут друг друга, они хотят помириться, ваши руки мирятся, они просят прощения, вы расстаетесь друзьями.

Игры-ситуации

Цель: развитие умения вступать в разговор, обмениваться чувствами, переживаниями, эмоционально и содержательно выражать свои мысли, используя мимику и пантомимику.

Описание игры: детям предлагается разыграть ряд ситуаций:

1. Два мальчика поссорились – помири их.
2. Тебе очень хочется поиграть в ту же игрушку, что и у одного из ребят твоей группы – попроси его.
3. Ты нашёл на улице слабого, замученного котёнка – пожалей его.
4. Ты очень обидел своего друга – попробуй попросить у него прощения, помириться с ним.
5. Ты пришёл в новую группу – познакомься с детьми и расскажи о себе.
6. Ты потерял свою машинку – подойди к детям и спроси, не видели ли они ее.
7. Ты пришёл в библиотеку – попроси интересующуюся тебя книгу у библиотекаря.
8. Ребята играют в интересную игру – попроси, чтобы ребята тебя приняли. Что ты будешь делать, если они тебя не захотят принять?
9. Дети играют, у одного ребёнка нет игрушки – поделись с ним.
10. Ребёнок плачет – успокой его.
11. У тебя не получается завязать шнурок на ботинке – попроси товарища помочь тебе.

12. К тебе пришли гости – познакомь их с родителями, покажи свою комнату и свои игрушки.

13. Ты пришёл с прогулки проголодавшийся – что ты скажешь маме или бабушке.

14. Дети завтракают. Витя взял кусочек хлеба, скатал из него шарик. Оглядевшись, чтобы никто не заметил, он кинул и попал Феде в глаз. Федя схватился за глаз и вскрикнул. – Что вы скажете о поведении Вити? Как нужно обращаться с хлебом? Можно ли сказать, что Витя пошутил.

«Коврик примирения»

Цель: развитие коммуникативных навыков и умения разрешать конфликты.

Описание игры: придя с прогулки, воспитатель сообщает детям, что два мальчика сегодня поссорились на улице. Приглашает противников присесть друг против друга на «Коврик примирения», чтобы выяснить причину раздора и найти путь мирного решения проблемы. Эта игра используется и при обсуждении «Как поделить игрушку».

«Изобрази пословицу»

Цель: развитие умения использовать невербальные средства общения.

Описание игры: детям предлагается изобразить с помощью жестов, мимики какую-либо пословицу:

«Слово не воробей – вылетит, не поймаешь»

«Скажи, кто твой друг и я скажу кто ты»

«Нет друга – ищи, а найдёшь – береги»

«Как аукнется, так и откликнется»

«Разговор через стекло»

Цель: развитие умения понимать мимику и жесты другого.

Описание игры: дети становятся напротив друг друга и выполняют игровое упражнение «Через стекло». Им нужно представить, что между ними толстое стекло, оно не пропускает звука. Одной группе детей нужно будет

показать (например, «Ты забыл надеть шапку», «Мне холодно, «Я хочу пить...», а другой группе отгадывать то, что они увидели.

«Закорючка»

Цель: развитие уважения в общении, умения учитывать интересы других детей.

Описание игры: воспитатель предлагает детям волшебный фломастер, который превращает простые закорючки в разные предметы, животных, растения. Первый игрок берет фломастер и рисует на листе небольшую закорючку. Затем предлагает этот лист следующему игроку, который дополнит закорючку так, чтобы получился какой-нибудь предмет, или животное, или растение. Потом второй игрок рисует для следующего игрока новую закорючку и т. д. В конце определяют победителя игры.

«Пресс-конференция»

Цель: развитие умения вежливо отвечать на вопросы собеседников, кратко и корректно формулировать ответ; формирование речевых умений.

Описание игры: все дети группы участвуют в пресс-конференции на любую тему (например: «Твой выходной день», «Экскурсия в зоопарк», «День рождения друга», «В цирке» и др.). Один из участников пресс-конференции «гость» (тот, кому будут заданы все вопросы) – садится в центр и отвечает на любые вопросы детей.

«Пойми меня»

Цель: развитие умения ориентироваться в ролевых позициях людей и коммуникативных ситуациях.

Описание игры: ребёнок выходит вперёд и придумывает речь из 4-5 предложений. Дети должны догадаться, кто говорит (экскурсовод, журналист, воспитатель, литературный герой) и в какой ситуации возможны подобные слова. Например, «И вот все вышли на старт. 5,4,3,2! – старт!» (Ситуация – соревнование спортсменов, говорит спортивный комментатор).

«Без маски»

Цель: развитие умения делиться своими чувствами, переживаниями, настроением с товарищами.

Описание игры: перед началом игры воспитатель говорит ребятам о том, как важно быть честным, открытым и откровенным по отношению к своим близким, товарищам.

Все участники садятся в круг. Дети без подготовки продолжают высказывание, начатое воспитателем. Вот примерное содержание незаконченных предложений:

«Чего мне по-настоящему хочется, так это...»;

«Особенно мне не нравится, когда...»;

«Однажды меня очень напугало то, что...»;

«Помню случай, когда мне стало невыносимо стыдно. Я...».

«Лебедь, рак и щука»

Цель: развитие внимания ребенка, улучшение координации его движений, улучшение коммуникативных способностей общения в паре, привитие «чувство партнера».

Описание игры: в игре могут принимать участие двое. Дети, располагаясь спиной к спине, соединившись руками в локтевых суставах должны достать по сигналу ведущего, причем перед каждым стоит дополнительная задача – перетянуть соперника на свою сторону. Воспитатель смотрит чтобы дети не нанесли себе травмы.

«Расследование»

Цель: развитие процессов внимания, памяти, наблюдательности, аналитических способностей ребенка, коммуникативных навыков.

Описание игры: для игры все участники закрывают глаза, ведущий выбирает одного из детей и ставит его за чуть прозрачную занавеску. Затем все дети открывают по команде глаза, и ведущий объявляет, что они должны понять, кто стоит за занавеской (фактически, кого среди них не хватает). Вспомнив этого ребенка, дети должны вспомнить как можно больше деталей,

связанных с ним – цвет глаз, одежду, дать как можно более точный портрет отсутствующего. Когда предположения закончатся, ребенок выходит из-за занавески, все могут увидеть и сравнивать, насколько точным было их описание.

«Веселая сороконожка»

Цель: развитие коммуникативных способностей, наблюдательности, внимания.

Описание игры: в игру участвует, как минимум, шестеро детей – чем больше, тем лучше. Участники должны стоять друг за другом, положив руки на плечи ребенка впереди. Первый игрок, соответственно, оказывается ведущим, он направляет движение сороконожки. Взрослый регулирует движение сороконожки при помощи ритма и темпа музыки. Если дети успешно справились с этим этапом задания, его можно усложнить, попросив ребят усложнить свое движение разными замысловатыми движениями.

«Испорченный телефон»

Дети по цепочке передают на ухо друг другу какое-нибудь слово. Последний должен назвать это слово вслух. Затем ребята выясняют, какое слово должны были передать, где «телефон» испортился.

«Правая и левая»

Цель: развитие умения подражать и осваивать схемы тела.

Описание игры:

Правая и левая водят поезда.

Правая и левая строят города.

Правая и левая могут шить и штопать.

Правая и левая могут громко хлопать.

Ночь стоит над городом,

Руки так устали,

Правая и левая спят на одеяле.

Рассказывая стихотворение, участники сопровождают его соответствующими движениями: показывают поочередно правую и левую руки и подражают тем действиям, о которых говорится.

Дождь идет - Ритмическая игра на подражание.

Дождь идет, А мы бежим –

В домик спрятаться спешим.

Будет дождь стучать в окно –

Мы не пустим все равно.

Участники рассказывают стихотворение и выполняют соответствующие движения: хлопают руками, топают ногами, делают «крышу», соединяя руки над головой, стучат указательным пальцем по коленке, мотают головой.

«Липучки»

Все дети передвигаются по комнате. Двое детей, держась за руки, пытаются поймать сверстников. При этом припевают (приговаривают): «Я – липучка-приставучка, я хочу тебя поймать – будем вместе прилипать!». Каждого пойманного ребёнка «липучки» берут за руку, присоединяя его к своей «липучей» компании. Затем они вместе ловят других детей.

«Змея»

Дети становятся в разных местах комнаты. Ведущий начинает ходить и приговаривать: «Я змея, змея, змея, я ползу, ползу, ползу. Хочешь быть моим хвостом?» Если ребёнок соглашается, он должен проползти у ведущего между ног и стать сзади. Игра продолжается до тех пор, пока в «змею» не соберутся все желающие.

«Поварята»

Все встают в круг - это кастрюля. Сейчас будем готовить компот. Каждый участник придумывает, каким фруктом он будет (яблоко, вишня, груша) Ведущий выкрикивает по очереди, что он хочет положить в кастрюлю. Узнавший себя встаёт в круг, следующий участник, вставший, берёт за руки предыдущего. Пока все компоненты не окажутся в круге, игра продолжается.

В результате получается вкусный и красивый компот. Таким способом также можно сварить суп или сделать винегрет.

«Ветер дует на...»

Ведущий начинает игру словами «Ветер дует на...». Чтобы участники игры побольше узнали друг о друге, вопросы могут быть следующими: «Ветер дует на того, у кого светлые волосы» - после этих слов все светловолосые собираются рядом в одном месте. «Ветер дует на того, у кого есть...сестра», «кто любит сладкое» и так далее.

«Нос к носу»

Дети свободно располагаются по комнате и двигаются в любом направлении. По команде взрослого, например, «Нос к носу» они становятся по парам и касаются друг друга носами. Команды могут быть разнообразными: «Ладонка к ладонке», «Коленка к коленке», «Ухо к уху» и т. д.

«Дотронься до...»

Все играющие расходятся по команде. Ведущий говорит: «Дотронься до того, у кого длинные волосы» или «Дотронься до того, кто самый маленький» и т. д. Все участники должны быстро сориентироваться, обнаружить у кого есть названный признак и нежно дотронуться.

«Киолента»

Цель: развитие невербальных средств общения, развитие памяти.

Описание игры: дети садятся в круг и создают кино «с первого слова». Первый ребенок придумывает слово, второй должен повторить его и добавить одно свое слово, третий - повторить первые два слова и сказать свое, четвертый - повторить первые три слова и сказать четвертое и т. д. Когда все дети проговорят желаемое, они должны показать фильм с помощью пластики и мимики.