

## Игры на общение

### **«Человек среди людей»**

Цель: Обучение восприятию ребёнком окружающего мира, людей и себя с любовью.

Введение в игру: пример. Однажды во дворе дома пятилетняя девочка подошла к незнакомому человеку и заговорила с ним просто и торжественно: «Здравствуйте, меня зовут Наташа. А вас?». Мужчина ответил. «У вас найдётся две минуты, чтобы поболтать со мной? – сказала она. «Конечно». – «расскажу вам одну историю». (Жила была очень красивая кукла, все её любили, а она любила гулять, и однажды, когда отошла она от мамы, на неё наступила чья-то тяжёлая, злая нога. Кукла закричала от боли и потеряла сознание. А когда очнулась, поняла, что она стала калекой).

Вопросы: Почему девочка обратилась к незнакомому мужчине? (подвести дошкольников к пониманию, что самое главное в общении – это доверие тому, с кем общаешься).

Условия игры: У тебя плохое настроение, тебе кто-то не нравится, а этот кто-то хочет сидеть только с тобой. Как ты себя поведёшь, что скажешь, каким тоном?

Вспомогательный материал:

Стихотворение про человечка, которого не услышали

В морозный зимний вечер,

Когда легли мы спать,

Замёрзший человечек

Пришёл в окно стучать.

Впустите! Дайте валенки!

Стучал, стучал, стучал,

Но был он слишком маленький,

Никто не отвечал.

Тогда он догадался,

Как много сил в тепле,

И прыгал, и катался,

И плакал на стекле.

Он слёзы здесь оставил,

Врисованные в лёд,

А сам совсем растаял.

И больше не придёт.

Вопросы: Всегда ли мы слышим друг друга? Почему растаял человечек?

Вывод: Подвести дошкольников к пониманию, что во взаимоотношениях между людьми важно «слышать» друг друга.

### **«Знакомство»**

Цель: Обучение вежливому приветствию.

Вступление: Как мы говорим: «Здравствуйте?» (Правильно сказать «здравствуйте» - это значит увидеть другого человека).

Условия игры: разыгрывается следующая ситуация в группу пришёл новенький ребёнок. Как вы его встретите, какие слова скажете?

### **«Разговор по телефону»**

Цель: формирование культуры ведения диалога.

Условия игры: разыграть разговор с подругой (другом) по телефону, предварительно пригласив к трубке.

### **«Для чего живёт человек»**

Цель: подвести к пониманию, что в жизни главное – оставить на земле добрый след.

Вопросы: Как вы думаете, для чего живёт человек? Кем вы хотите стать в будущем? Есть ли у вас мечты?

Ролевая ситуация: Прошли годы. Исполнилась твоя мечта. Ты стал, кем хотел. Покажи, помечтай.

Вспомогательный материал: «Вот послушайте. Это сказка, но не совсем. Жила-была Капля. Жила в ржавом кране, таилась себе потихоньку за переключателем. И пока кран не открылся, безмятежно спала. Но вот однажды непонятная сила устремила Каплю куда-то – куда-то – куда-то. Стоп! Закрылась задвижка. А Капля повисла между краном и неизвестно чем. Упасть вниз было бы, конечно, по всем правилам, но что дальше? А дальше вот – чёрная дыра! «А ведь я бы могла быть Росинкой, сиять, отражая солнце на каком-нибудь чудесном цветке. Я бы могла быть брызгой водопада – летела бы, целуясь с воздухом и искрясь, бесконечно летела бы. Господи. Если уж падать, то хоть с дождём на поле, чтобы подпитать какую-нибудь травинку! Или хоть в лужу. А туда... Нет! Нет! Не хочу.» Нет, не упала наша Капля, а испарилась. Только одно скажу вам по секрету. Мир задуман для Красоты. Капля тоже».

### **«Я и моя группа»**

Цель: Воспитание взаимопонимания, доброго отношения друг к другу.

Вопросы: Какая ваша группа? Одинаково ли каждый из вас относится к другому и почему?

Ролевые задания: «Как ты поступишь, если...» - предлагается несколько задач.

Вспомогательный материал - отрывок из сказки Андерсена:

«...Майский Жук похитил Дюймовочку. Он уселся с ней на самый большой лист, угостил её сладким цветочным соком и сказал, что она очаровательна, хоть и ничуть не похожа на майского жука. Потом к ним прилетели гости – другие майские жуки, которые жили на том же дереве. Они разглядывали Дюймовочку с головы до ног, и барышни шевелили усиками и говорили:

-У неё только две ножки! Какое убожество!

-У неё даже нет усиков!

-Какая у неё тонкая талия!

-Фи, она похожа на Человека! Как она некрасива! – твердили в один голос все дамы.

На самом деле Дюймовочка была прелестна. Это находил и майский жук, который принёс её на дерево; но когда все остальные сказали, что она безобразна, он под конец сам поверил этому и не стал держать её у себя – пусть идёт, куда знает, - решил он...».

Вопрос: «Как бы вы поступили на месте героев?»

### **Игры на преодоление тревожности**

#### **«ШТАНГА»**

Вариант 1

Цель: Расслабить мышцы спины.

Сейчас мы с вами будем спортсменами-тяжелоатлетами. Представьте, что на полу лежит тяжелая штанга. Сделайте вдох, оторвите штангу от пола на вытянутых руках, приподнимите ее. Очень тяжело. Выдохните, штангу на пол, отдохните. Попробуем еще раз».

Вариант 2

Цель: Расслабить мышцы рук и спины, дать возможность ребенку почувствовать себя успешным.

«А теперь возьмем штангу полегче и будем поднимать ее над головой. Сделали вдох, подняли штангу, зафиксировали это положение, чтобы судьи засчитали вам победу. Тяжело так стоять, бросьте штангу, выдохните. Расслабьтесь. Ура! Вы все чемпионы. Можете поклониться зрителям. Вам все хлопают, поклонитесь еще раз, как чемпионы». Упражнение можно выполнить несколько раз.

#### **«СОСУЛЬКА»**

Цель: Расслабить мышцы рук.

«Ребята, я хочу загадать вам загадку:

У нас под крышей

Белый гвоздь висит,

Солнце взойдет,

гвоздь упадет.

(В. Селиверстов)

Правильно, это сосулька. Давайте представим, что мы с вами артисты и ставим спектакль для малышей. Диктор (это я) читает им эту загадку, а вы будете изображать сосульки. Когда я прочитаю первые две строчки, вы сделаете вдох и поднимете руки над головой, а на третью, четвертую — уроните расслабленные руки вниз. Итак, репетируем... А теперь выступаем. Здорово получилось!»

### **«НАСОС И МЯЧ»**

Цель: Расслабить максимальное количество мышц тела.

«Ребята, разбейтесь на пары. Один из вас — большой надувной мяч, другой насосом надувает этот мяч. Мяч сто ит, обмякнув всем телом, на полусогнутых ногах, руки, шея расслаблены. Корпус наклонен несколько вперед, голова опущена (мяч не наполнен воздухом). Товарищ начинает надувать мяч, сопровождая движение рук (они качают воздух) звуком "с". С каждой подачей воздуха мяч надувается все больше. Услышав первый звук "с", он вдыхает порцию воздуха, одновременно выпрямляя ноги в коленях, после второго "с" выпрямилось туловище, после третьего — у мяча поднимается голова, после четвертого — надулись щеки и даже руки отошли от боков. Мяч надут. Насос перестал накачивать. Товарищ выдергивает из мяча шланг насоса... Из мяча с силой выходит воздух со звуком "ш". Тело вновь обмякло, вернулось в исходное положение». Затем играющие меняются ролями.

### **Игры, способствующие расслаблению**

Следующие три игры позаимствованы из книги К. Фопеля «Как на учить детей сотрудничать» (1998). Они помогут создать в группе детского сада дружескую атмосферу взаимопомощи, доверия, доброжелательного и открытого общения детей друг с другом.

### **«ВОДОПАД»**

Цель: Эта игра на воображение поможет детям расслабиться.

«Сядьте поудобнее и закройте глаза. 2—3 раза глубоко вдохните и выдохните.

Представьте себе, что вы стоите возле водопада. Но это не совсем обычный водопад. Вместо воды в нем падает вниз мягкий белый свет. Теперь представьте себе под этим водопадом и почувствуйте, как этот прекрасный белый свет струится по вашей голове...

Вы чувствуете, как расслабляется ваш лоб, затем рот, как расслабляются мышцы шеи...

Белый свет течет по вашим плечам, затылку и помогает им стать мягкими и расслабленными. Белый свет стекает с вашей спины, и вы замечаете, как и в спине исчезает напряжение, и она тоже становится мягкой и расслабленной.

А свет течет по вашей груди, по животу. Вы чувствуете, как они расслабляются и вы сами собой, без всякого усилия, можете глубже вдыхать и выдыхать. Это позволяет вам ощущать себя очень расслабленно и приятно.

Пусть свет течет также по вашим рукам, по ладоням, по пальцам. Вы замечаете, как руки и ладони становятся все мягче и расслабленнее. Свет течет и по ногам, спускается к вашим ступням. Вы чувствуете, что и они расслабляются и становятся мягкими. Этот удивительный водопад из белого света обтекает все ваше тело. Вы чувствуете себя совершенно спокойно и безмятежно, и с каждым вдохом и выдохом вы все глубже расслабляетесь и наполняетесь свежими силами... (30 секунд).

Теперь поблагодарите этот водопад света за то, что так чудесно расслабил... Немного потянитесь, выпрямитесь и откройте глаза».

После этой игры стоит заняться чем-нибудь спокойным.

### **«ТАНЦУЮЩИЕ РУКИ»**

Цель: Если дети беспокойны или расстроены, эта игра даст детям (особенно огорченным, беспокойным) возможность прояснить свои чувства и внутренне расслабиться.

«Разложите большие листы оберточной бумаги (или старые обои) на полу. Возьмите каждый по 2 мелка, для каждой руки мелок понравившегося вам цвета, ложитесь спиной на разложенную бумагу так, чтобы руки от кисти до локтя, находились над бумагой.

(Иными словами, так, чтобы у детей был простор для рисования.) Закройте глаза, и, когда начнется музыка, вы можете обеими руками рисовать по бумаге. Двигайте руками в такт музыке. Потом вы можете посмотреть, что получилось» (2-3 минуты)

Игра проводится под музыку.

#### «СЛЕПОЙ ТАНЕЦ»

Цель: Развитие доверия друг к другу, снятие излишнего мышечного напряжения.

«Разбейтесь на пары. Один из вас получает повязку на глаза, он будет "слепой". Другой останется "зрячим» и может водить "слепого". Теперь возьмитесь за руки и потанцуйте друг с другом под легкую музыку (1—2 мин) Теперь поменяйтесь ролями. Помогите партнеру завязать повязку».

В качестве подготовительного этапа можно посадить детей попарно и попросить их взяться за руки. Тот, кто видит, двигает руками под музыку, а ребенок с завязанными глазами пытается повторить эти движения, не отпуская рук, 1- 2 минуты. Потом дети меняются ролями. Если ребенок отказывается закрыть глаза, успокойте его и не настаивайте. Пусть танцует с открытыми глазами.

#### Игры на преодоление агрессивности

##### «ДВА БАРАНА» (Н. Л. Кряжева, 1997)

Цель: Снять невербальную агрессию, предоставить ребенку возможность «легальным образом» выплеснуть гнев, снять излишнее эмоциональное и мышечное напряжение направить энергию детей в нужное русло.

Воспитатель разбивает детей на пары и читает текст: «Рано-рано два барана повстречались на мосту». Участники игры, широко расставив ноги, склонив вперед туловище, упираются ладонями и лбами друг в друга. Задача — противостоять друг другу, не сдвигаясь с места, как можно дольше. Можно издавать звуки «Бе-е-е».

Необходимо соблюдать «технику безопасности», внимательно следить, чтобы «бараны» не расширили себе лбы.

##### «ДОБРОЕ ЖИВОТНОЕ» (Н. Л. Кряжева, 1997)

Цель: Способствовать сплочению детского коллектива, научить детей понимать чувства других, оказывать поддержку и со переживать.

Ведущий тихим таинственным голосом говорит: «Встань те, 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».

##### «ТУХ-ТИБИ-ДУХ» (К. Фопель, 1998)

Цель: Снятие негативных настроений и восстановление сил.

■«Я сообщу вам по секрету особое слово. Это волшебное заклинание против плохого настроения, против обид и разочарований. Чтобы оно подействовало по-настоящему, необходимо сделать следующее. Сейчас вы начнете ходить по комнате, ни с кем не разговаривая. Как только вам захочется поговорить, остановитесь напротив одного из игроков, посмотрите ему в глаза и трижды, сердито-пресердито произнесите волшебное слово:«Тух-тиби-дух продолжайте ходить по комнате. Время от времени останавливайтесь перед кем-либо и снова сердито-пресердито произносите это волшебное слово.

Чтобы волшебное слово подействовало, необходимо говорить его не в пустоту, а глядя в глаза человека, перед вами».

В этой игре заложен комичный парадокс. Хотя дети должны произносить слово «Тух-тиби-дух» сердито, через некоторое время они не могут не смеяться.

##### «ПОПРОСИ ИГРУШКУ» - ВЕРБАЛЬНЫЙ ВАРИАНТ (Е. В. Карпова, Е. К. Лютова, 1999)

Цель: Обучить детей эффективным способам общения

Группа делится на пары, один из участников пары (участник 1) берет в руки какой-либо предмет, например, тетрадь, карандаш и т. д. Другой участник (участник 2) должен попросить этот предмет. Инструкция участнику 1: «Ты держишь в руках игрушку (тетрадь, карандаш), которая нужна тебе, но она нужна и твоему приятелю. Он будет ее просить. Постарайся оставить игрушку у себя и отдать только в том случае, если тебе действительно захочется это сделать». Инструкция участнику 2: «Подбирая нужные слова, постарайся попросить игрушку так, чтобы тебе ее отдали» Затем участники 1 и 2 меняются ролями.

**«ПОПРОСИ ИГРУШКУ» - НЕВЕРБАЛЬНЫЙ ВАРИАНТ** (Е. В. Карпова, Е. К. Лютова, 1999)

Цель: Обучение детей эффективным способам общения.

Упражнение выполняется аналогично предыдущему использованием только невербальных средств общения ( мимики, жестов, дистанции и т. д.).

После проведения обоих его вариантов (верба невербального) можно обсудить упражнение. Дети могут поделиться своими впечатлениями и ответить на вопросы: «Когда было легче просить игрушку (или другой предмет)?», «Когда тебе действительно хотелось ее отдать? Ка кие нужно было произносить слова?» Эту игру можно повторять несколько раз (в разные дни), она будет полезна особенно тем детям, которые часто конфликтуют со сверстниками, так как в процессе выполнения упражнения они при обретают навыки эффективного взаимодействия.

**«ПРОГУЛКА С КОМПАСОМ»** (Е. В. Коротеева, 1997)

Цель: Формирование у детей чувства доверия к окружающим.

Группа разбивается на пары, где есть ведомый («турист») и ведущий («компас»). Каждому ведомому (он стоит впереди, а ведущий сзади, положив партнеру руки на плечи) завязывают глаза. Задание: пройти все игровое поле вперед и назад. При этом «турист» не может общаться с «компасом» на вербальном уровне (не может разговаривать с ним). Ведущий движением рук помогает ведомому держать направление, из бегая препятствий — других туристов с компасами. После окончания игры дети могут описать, что они чувствовали, когда были с завязанными глазами и полагались на своего партнера.

**«ЗАЙЧИКИ»** (Г. Л. Бардиер и др., 1993)

Цель: Дать ребенку возможность испытать разнообразные мышечные ощущения, научить задерживать внимание на этих ощущениях, различать и сравнивать их.

Взрослый просит детей представить себя веселыми зайчиками в цирке, играющими на воображаемых барабанах. Ведущий описывает характер физических действий — силу, темп, резкость — и направляет внимание детей на осознание и сравнение возникающих мышечных и эмоциональных ощущений.

Например, ведущий говорит: «Как сильно зайчики стучат на барабанах! А вы чувствуете, как напряжены у них лапки? Ощущаете, какие лапки твердые, не гнутся!

Как палочки! Чувствуете, как напряглись у вас мышцы в кулачках, ручках, даже в плечиках?! А вот лицо нет! Лицо улыбается, свободное, расслабленное. И животик расслаб лен. Дышит... А кулачки напряженно стучат!.. А что еще расслаблено? Давайте еще попробуем постучать, но медленнее, чтобы уловить все ощущения».

Кроме упражнения «Зайчики» рекомендуется проводить упражнения на релаксацию мышц,

**«Я ВИЖУ...»** (Е. В. Карпова, Е. К. Лютова, 1999)

Цель: Установить доверительные отношения между взрослым и ребенком, развивать память и внимание малыша.

Участники, сидя в кругу, по очереди называют предметы, которые находятся в комнате, начиная каждое высказывание словами: «Я вижу...»

Повторять один и тот же предмет дважды нельзя

**«ЛАСКОВЫЕ ЛАПКИ»** (И. В. Шевцова)

Цель: Снять мышечное напряжение рук, помочь снизить агрессивность ребенка, развить чувственное восприятие, способствовать гармонизации отношений между ребенком и взрослым .

«ТОЛКАЛКИ» (К. Фопель, 1998)

Цель: Научить детей контролировать свои движения.

Скажите следующее: «Разбейтесь на пары. Встаньте на расстояние вытянутой руки друг от друга. Поднимите руки на высоту плеч и обопритесь ладонями о ладони своего партнера. По сигналу ведущего начните толкать своего соперника, стараясь сдвинуть его с места. Если он сдвинет вас с места, вернитесь в исходное положение. Отставьте одну ногу назад, и вы почувствуете себя более устойчиво. Тот, кто устанет, может сказать: «Стоп». Время от времени можно вводить новые варианты игры: толкаться, скрестив руки; толкать партнера толь рукой; толкаться спиной к спине.

### **БЛОК ИНТЕРАКТИВНЫХ ИГР НА СПЛОЧЕННОСТЬ, СОТРУДНИЧЕСТВО**

Цели и основные задачи:

- Развивать отношения, построенные на равноправии или готовности (способности) конструктивно решать проблемы, связанные с занимаемым положением (статусом) в группе, помочь детям ощутить единение с другими.
- Развивать открытость, умение выражать интерес друг к другу и свое отношение к другим.
- Показать детям, что значит взаимное признание и уважение.
- Развивать коммуникативные навыки и умение без насилия разрешать конфликты.
- Вызывать заинтересованность в общей цели.
- Развивать готовность внести свою лепту в общее дело.
- Развивать готовность идти друг другу навстречу.
- Учить проявлять терпение к недостаткам других.
- Учить умению считаться с интересами других.

#### **Игра «Паровозик»**

Цель: создание положительного эмоционального фона, сплочение группы, развитие произвольного контроля, умения подчиняться правилам других.

Ход игры. Дети строятся друг за другом, держась за плечи. «Паровозик» везет «вагончик», преодолевая различные препятствия.

#### **Подвижная игра «Дракон кусает свой хвост»**

Цель: сплочение группы.

Ход игры. Играющие стоят друг за другом, держась за талию впереди стоящего. Первый ребенок — это голова дракона, последний — кончик хвоста. Под музыку первый играющий пытается схватить последнего — «дракон» ловит свой «хвост». Остальные дети цепко держатся друг за друга. Если дракон не поймает свой хвост, то в следующий раз на роль «головы дракона» назначается другой ребенок.

#### **Игра «Жучок»**

Цель: раскрытие групповых отношений.

Ход игры. Дети встают в шеренгу за водящим. Водящий стоит спиной к группе, выставив из-под мышек свою руку с раскрытой ладонью. Водящей должен узнать, кто из детей дотронулся до его руки, и водит до тех пор, пока не угадает правильно. Водящего выбирают с помощью считалки.

Через три занятия в группе можно по наблюдениям выделить 5 стихийных ролей:

1. лидер;
2. товарищ лидера («прихвостень »);
3. неприсоединившийся оппозиционер;
4. покорный конформист (« баран »);
5. «козел отпущения».

### **Игра «Объятия»**

Цель: научить детей физическому выражению своих положительных чувств, тем самым способствуя развитию групповой сплоченности. Игру можно проводить утром, когда дети собираются в группе, для ее «разогрева». Воспитатель должен проявить свое стремление видеть перед собой единую сплоченную группу, объединяющую всех детей, независимо от уровня их общительности.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям сесть в один большой круг.

Воспитатель. Дети, кто из вас еще помнит, что он делал со своими мягкими игрушками, чтобы выразить свое отношение к ним? Правильно, вы брали их на руки. Я хочу, чтобы вы все хорошо относились друг другу и дружили между собой. Конечно, иногда можно и поспорить друг с другом, но, когда люди дружны, им проще переносить обиды или разногласия. Я хочу, чтобы вы выразили свои дружеские чувства к остальным детям, обнимая их. Быть может, будет такой день, когда кто-нибудь из вас не захочет, чтобы его обнимали. Тогда дайте нам знать, что вы хотите, пока же можно просто посмотреть, но не участвовать в игре. Тогда все остальные не будут трогать этого ребенка. Я начну с легкого маленького объятия и надеюсь, что вы мне поможете превратить это объятие в более крепкое и дружеское. Когда объятие будет доходить до вас, то любой из вас может добавить в него энтузиазма и дружелюбия.

Дети по кругу начинают обнимать друг друга, с каждым разом, если сосед не возражает, усиливая объятие.

После игры, задаются вопросы:

- Понравилась ли тебе игра?
- Почему хорошо обнимать других детей?
- Как ты себя чувствуешь, когда другой ребенок тебя обнимает?
- Берут ли тебя дома на руки? Часто ли это бывает?

### **Игра «Аплодисменты по кругу»**

Цель: формирование групповой сплоченности.

Ход игры.

Воспитатель. Ребята, кто из вас может представить, что чувствует артист после концерта или спектакля — стоя перед своей публикой и слушая гром аплодисментов? Возможно, он чувствует эти аплодисменты не только ушами. Быть может, он воспринимает овации всем своим телом и душой. У нас хорошая группа, и каждый из вас заслужил аплодисменты. Я хочу с вами поиграть в игру, в ходе которой аплодисменты сначала звучат тихонько, а затем становятся все сильнее и сильнее. Становитесь в общий круг, я начинаю.

Воспитатель подходит к кому-нибудь из детей. Смотрит ему в глаза и дарит свои аплодисменты, изо всех сил хлопая в ладоши. Затем вместе с этим ребенком воспитатель выбирает следующего, который также получает свою порцию аплодисментов, затем тройка выбирает следующего претендента на овации. Каждый раз тот, кому аплодировали, выбирает следующего, игра продолжается до тех пор, пока последний участник игры не получил аплодисменты всей группы.

## **БЛОК ИГР НА ОБУЧЕНИЕ ЭФФЕКТИВНЫМ СПОСОБАМ ОБЩЕНИЯ**

### **Игра «Попроси игрушку»**

Цель: развитие коммуникативных навыков.

Ход игры. Группа детей делится на пары, один из участников пары (с голубым опознавательным знаком (цветок)) берет в руки какой-либо предмет, например, игрушку, тетрадь, карандаш и т. д. Другой (№ 2) должен попросить этот предмет. Инструкция участнику № 1: «Ты держишь в руках игрушку, которая очень тебе нужна, но она нужна и твоему приятелю. Он будет у тебя ее просить. Постарайся оставить игрушку у себя и

отдать ее только в том случае, если тебе действительно захочется это сделать».

Инструкция участнику № 2: «Подбирая нужные слова, постарайся попросить игрушку так, чтобы тебе ее отдали». Затем участники меняются ролями.

### **Игра «Хороший друг»**

Цель: развивать навык налаживать дружеские взаимоотношения.

Ход игры. Для проведения игры понадобятся бумага, карандаш, фломастеры на каждого ребенка.

Воспитатель предлагает детям подумать о своем хорошем друге и уточняет, что это может быть реальный человек или его можно просто себе вообразить. Затем обсуждаются следующие вопросы: «Что ты думаешь об этом человеке? Что вы любите вместе делать? Как выглядит твой друг? Что тебе больше всего в нем нравится? Что вы делаете для того, чтобы ваша дружба крепла? » Ответы на эти вопросы воспитатель предлагает нарисовать на бумаге.

Дальнейшее обсуждение:

- Как человек находит друга?
- Почему так важны в жизни хорошие друзья?
- Есть ли у тебя друг в группе?

### **Игра «Ты мне нравишься»**

Цель: развитие коммуникативных навыков и хороших взаимоотношений между детьми.

Ход игры. Для проведения игры понадобится клубок цветной шерсти. По просьбе воспитателя дети садятся в общий круг.

Воспитатель. Ребята, давайте все вместе составим одну большую цветную паутину, связывающую нас между собой. Когда мы будем ее плести, то каждый из нас может выразить свои добрые мысли и чувства, которые он испытывает к своим сверстникам. Итак, обмотайте два раза свободный конец шерстяной нити вокруг своей ладони и покатайте клубок в сторону одного из ребят, сопровождая свое движение словами: «Лена (Дима, Маша)! Ты мне нравишься, потому что... (с тобой очень весело играть в разные игры)».

Лена, выслушав обращенные к ней слова, обматывает нитью свою ладонь так, чтобы «паутина» была более-менее натянута. После этого Лена должна подумать и решить, кому передать клубок дальше. Передавая его Диме, она также произносит добрые слова: «Дима! Ты мне нравишься, потому что нашел мой бантик, который я вчера потеряла». И так игра продолжается, пока все дети не будут опутаны «паутиной». Последний ребенок, получивший клубок, начинает сматывать его в обратном направлении, при этом каждый ребенок наматывает свою часть нити на клубок и произносит сказанные ему слова и имя сказавшего, отдавая ему клубок обратно.

Дальнейшее обсуждение:

- Легко ли говорить приятные вещи другим детям?
- Кто тебе говорил что-нибудь приятное до этой игры?
- Дружные ли дети в группе?
- Почему каждый ребенок достоин любви?
- Что-нибудь удивило тебя в этой игре?

## **БЛОК ИГР, ОТРАЖАЮЩИХ ПРИТЯЖЕНИЕ НА СОЦИАЛЬНОЕ ПРИЗНАНИЕ**

Основные задачи:

- привить ребенку новые формы поведения;
- научить самому принимать верные решения и брать ответственность на себя;



- дать возможность почувствовать себя самостоятельным и уверенным в себе человеком;
- коррекция аффективного поведения;
- приобретение навыков саморасслабления.

Этюды: «Клоун смеется и дразнит слона», «Молчок» (тренинги желательного поведения), «Вот он какой» (пантомимика), «Тень», «Робкий ребенок», «Капитан» и «Правильное решение» (смелость, уверенность в себе), «Два маленьких ревнивца», «Так будет справедливо», «У оленя дом большой», «Кукушонок», «Винт», «Солнышко и тучка», «Буши попала вода», «Игра с песком» (расслабление мышц). Игры: «День рождения», «Ассоциации», «Необитаемый остров», «Страшные сказки», «Фанты» (Овчарова Р.В., 2003).

### **Игра «Король»**

Цель: формировать у детей адекватную самооценку, привить новые формы поведения.

*Ход игры.*

Воспитатель. Ребята, кто из вас когда-нибудь мечтал стать королем? Какие преимущества получает тот, кто становится королем? А какие неприятности это может принести? Вы знаете, чем добрый король отличается от злого?

После выяснения мнения детей воспитатель предлагает им поиграть в игру, в которой каждый может побывать королем в течение минут пяти. При помощи считалки выбирается первый участник в роли короля, остальные дети становятся его слугами и должны делать все, что приказывает король. Естественно, король не имеет права отдавать такие приказы, которые могут обидеть или оскорбить других детей, но он может приказать, например, чтобы слуги ему кланялись, подавали питье, были у него на «посылках» и т. п. Когда приказы короля выполнены, по считалке выбирается другой исполнитель роли, за время игры в роли короля могут побывать 2-3 ребенка. Когда время правления последнего короля закончится, воспитатель проводит беседу, в которой обсуждает с детьми полученный ими опыт в игре.

Дальнейшее обсуждение:

- Как ты чувствовал себя, когда был королем?
- Что тебе больше всего понравилось в этой роли?
- Легко ли было тебе отдавать приказы другим детям?
- Что ты чувствовал, когда был слугой?
- Легко ли тебе было выполнять желания короля?
- Когда королем был Вова (Егор), он был для тебя добрым или злым королем?
- Как далеко добрый король может заходить в своих желаниях?

### **БЛОК ИГР, НАПРАВЛЕННЫХ НА СНЯТИЕ КОНФЛИКТНОСТИ**

Основные задачи:

- Переориентация поведения с помощью ролевых игр.
- Формирование адекватных норм поведения.
- Снятие напряжения у детей.
- Нравственное воспитание.
- Регулировка поведения в коллективе и расширение поведенческого репертуара ребенка.
- Обучение приемлемым способам выражения гнева.
- Отработка навыков реагирования в конфликтных ситуациях.
- Обучение приемам релаксации.

Этюды: «Карлсон», «Очень худой ребенок». Игры: «Кто пришел», «Кляксы», «Угадай, что спрятано?», «Что изменилось?», «Отгадай, кто мы?», «Кораблик», «Три

характера», «Магазин зеркал», «Разъяренная обезьянка», «Кто за кем», «Хитрец» (Овчарова Р. В., 2003).

В названных этюдах и играх воспитатель может моделировать конфликтную ситуацию, а затем провести разбор конфликта вместе с детьми.

Если в группе произошла ссора или драка, можно в кругу разобрать эту ситуацию, пригласив в гости любимых известных детям литературных героев, например Незнайку и Пончика. На глазах у ребят гости разыгрывают ссору, похожую на ту, которая произошла в группе, а затем просят детей помирить их. Дети предлагают различные способы выхода из конфликта. Можно разделить героев и ребят на две группы, одна из которых говорит от имени Незнайки, другая — от имени Пончика. Можно дать возможность детям самим выбрать, на чью позицию им хотелось бы встать и чьи интересы защищать. Какая бы конкретная форма проведения ролевой игры ни была выбрана, важно, что в конечном итоге дети приобретут умение вставать на позицию другого человека, распознавать его чувства и переживания, научатся тому, как вести себя в сложных жизненных ситуациях. Общее обсуждение проблемы будет способствовать сплочению детского коллектива и установлению благоприятного психологического климата в группе.

Во время подобных обсуждений можно разыграть и другие ситуации, которые чаще всего вызывают конфликты в коллективе: как реагировать, если товарищ не отдает нужную тебе игрушку, что делать, если тебя дразнят; как поступить, если тебя толкнули и ты упал, и др. Целеустремленная и терпеливая работа в этом направлении поможет ребенку с большим пониманием относиться к чувствам других и научиться самому адекватно относиться к происходящему.

Кроме того, можно предложить детям организовать театр, попросить их разыграть определенные ситуации, например, «Как Мальвина поссорилась с Буратино». Однако, прежде чем показать какую-либо сценку, дети должны обсудить, почему герои сказки повели себя тем или иным образом. Необходимо, чтобы они попытались поставить себя на место сказочных персонажей и ответить на вопросы: «Что чувствовал Буратино, когда Мальвина посадила его в чулан?», «Что чувствовала Мальвина, когда ей пришлось наказать Буратино?» — и др.

Подобные беседы помогут детям осознать, как важно побыть на месте соперника или обидчика, чтобы понять, почему он поступил именно так, а не иначе.

### **Игра «Ссора»**

Цель: учить детей анализировать поступки, находить причину конфликта; дифференцировать противоположные эмоциональные переживания: дружелюбие и враждебность. Знакомить детей с конструктивными способами решения конфликтных ситуаций, а также способствовать их усвоению и использованию в поведении.

Ход игры. Для игры необходима «волшебная тарелочка» и картинка с изображением двух девочек.

Воспитатель (обращает внимание детей на «волшебную тарелочку», на дне которой лежит картинка с изображением двух девочек). Дети, я хочу вас познакомить с двумя подругами: Олей и Леной. Но посмотрите на выражение их лиц! Как вы думаете, что случилось?

Поссорились  
Мы поссорились с подругой  
И уселись по углам.  
Очень скучно друг без друга!  
Помириться нужно нам.  
Я ее не обижала —  
Только мишку подержала,  
Только с мишкой убежала  
И сказала: «Не отдам!»

(А. Кузнецова)

Вопросы для обсуждения:

- Подумайте и скажите: из-за чего поссорились девочки? (Из-за игрушки);
- А вы когда-нибудь ссорились со своими друзьями? Из-за чего?
- А что чувствуют те, кто ссорится?
- А можно обойтись без ссор?

— Подумайте, как девочки могут помириться? Выслушав ответы, воспитатель предлагает один из способов примирения — автор так закончил эту историю:

Дам ей мишку, извинюсь, дам ей мячик, дам трамвай И скажу: «Играть давай!»

(А. Кузнецова)

Воспитатель акцентирует внимание на том, что виновник ссоры должен уметь признать свою вину.

### **Игра «Примирение»**

Цель: учить детей ненасильственному способу решения конфликтной ситуации.

Ход игры.

Воспитатель. В жизни часто люди пытаются решить свои проблемы по принципу «око за око, глаз за глаз». Когда кто-то нас обижает, мы отвечаем еще более сильной обидой. Если кто-нибудь нам угрожает, мы тоже реагируем угрозой и тем самым усиливаем наши конфликты. Во многих случаях гораздо полезнее сделать шаг назад, признать и свою долю ответственности за возникновение ссоры или драки и подать друг другу руки в знак примирения.

Нам в этой игре помогут Филя и Хрюша (игрушки). Кто-то один из вас будет говорить словами Фили, а другой — Хрюши. Сейчас вы попробуете разыграть сцену ссоры между Филей и Хрюшей, например, из-за книжки, которую принес в группу Филя. (Дети разыгрывают ссору между телевизионными героями, с проявлением обиды и злости.) Ну вот, теперь Филя и Хрюша не дружат, они сидят в разных углах комнаты и не разговаривают друг с другом. Ребята, давайте поможем им помириться. Предлагайте, каким способом это можно сделать. (Дети предлагают варианты: посадить рядом, отдать книжку хозяину и т. д.) Да, ребята, вы правы. В этой ситуации с книжкой можно обойтись и без ссоры. Я предлагаю вам разыграть сцену по-другому. Нужно Хрюше предложить Филе посмотреть книгу вместе или по очереди, а не вырывать из рук, или предложить на время что-нибудь свое — машинку, набор карандашей и т. п. (Дети разыгрывают сцену по-другому.) А сейчас Филя и Хрюша должны помириться, попросить друг у друга прощение за то, что обидели друг друга, и пусть они подадут друг другу руки в знак примирения.

Вопросы для обсуждения с детьми, исполняющими роли:

- Вам трудно было простить другого? Как вы себя чувствовали при этом?
- Что происходит, когда вы сердитесь на кого-нибудь?
- Как вы думаете, прощение — это признак силы или признак слабости?
- Почему так важно прощать других?

### **Этюд с содержанием проблемной ситуации**

Цель: проверка степени усвоения правил поведения в сложных ситуациях.

Ход игры.

Воспитатель. Ребята, сегодня во время прогулки произошла ссора между двумя девочками. Сейчас я прошу Наташу и Катю разыграть для нас ситуацию, которая возникла на прогулке. «Наташа с Катей играли в мяч. Мяч покотился в лужу. Катя хотела достать мяч, но не удержалась на ногах и упала в лужу. Наташа начала смеяться, а Катя горько заплакала» .

Вопросы для обсуждения:

- Почему Катя заплакала? (Ей стало обидно.)

- Правильно ли поступила Наташа?
- Как бы вы поступили на ее месте?
- Давайте поможем девочкам помириться.

В конце беседы воспитатель делает обобщение:

— Если вы являетесь виновником ссоры, то умеете первыми признать свою вину. В этом вам помогут волшебные слова: «Извини», «Давай я тебе помогу», «Давай играть вместе».

- Чаще улыбайтесь, и вам не придется ссориться!

### **Игра «Сладкая проблема»**

Цель: научить детей решать небольшие проблемы путем переговоров, принимать совместные решения, отказываться от быстрого решения проблемы в свою пользу.

Ход игры. В этой игре каждому ребенку понадобится по одному печенье, а каждой паре детей — по одной салфетке.

Воспитатель. Дети, садитесь в круг. Игра, в которую нам предстоит поиграть, связана со сладостями. Чтобы получить печенье, вам сначала надо выбрать партнера и решить с ним одну проблему. Сядьте друг против друга и посмотрите друг другу в глаза. Между вами на салфетке будет лежать печенье, пожалуйста, его пока не трогайте. В этой игре есть одна проблема. Печенье может получить только тот, чей партнер добровольно откажется от печенья и отдаст его вам. Это правило, которое нельзя нарушать. Сейчас вы можете начать говорить, но без согласия своего партнера печенье брать не имеете права. Если согласие получено, то печенье можно взять.

Затем воспитатель ждет, когда все пары примут решение и наблюдает, как они действуют. Одни могут сразу съесть печенье, получив его от партнера, а другие печенье разламывают пополам и одну половину отдают своему партнеру. Некоторые долго не могут решить проблему, кому же все-таки достанется печенье.

Воспитатель. А теперь я дам каждой паре еще по одному печенье. Обсудите, как вы поступите с печеньем на этот раз.

Он наблюдает, что и в этом случае дети действуют по-разному. Те дети, которые разделили первое печенье пополам, обычно повторяют эту «стратегию справедливости». Большинство детей, отдавшие печенье партнеру в первой части игры, и не получившие ни кусочка, ожидают теперь, что партнер отдаст печенье им. Есть дети, которые готовы отдать партнеру и второе печенье.

Вопросы для обсуждения:

- Дети, кто отдал печенье своему товарищу? Скажите, как вы себя при этом чувствовали?
- Кто хотел, чтобы печенье осталось у него? Что вы делали для этого?
- Чего вы ожидаете, когда вежливо обращаетесь с кем-нибудь?
- В этой игре с каждым обошлись справедливо?
- Кому меньше всего понадобилось времени, чтобы договориться?
- Как вы при этом себя чувствовали?
- Как иначе можно прийти к единому мнению со своим партнером?
- Какие доводы вы приводили, чтобы партнер согласился отдать печенье?

### **Игра «Коврик мира»**

Цель: научить детей стратегии переговоров и дискуссий в разрешении конфликтов в группе. Само наличие «коврика мира» в группе побуждает детей отказаться от драк, споров и слез, заменив их обсуждением проблемы друг с другом.

Ход игры. Для игры необходим кусок тонкого пледа или ткани размером 90 x 150 см или мягкий коврик такого же размера, фломастеры, клей, блестки, бисер, цветные пуговицы, все, что может понадобиться для оформления декорации.

Воспитатель. Ребята, расскажите мне, о чем вы спорите иногда друг с другом? С кем из ребят вы спорите чаще других? Как вы чувствуете себя после такого спора? Как вы думаете, что может произойти, если в споре сталкиваются различные мнения? Сегодня я принесла для нас всех кусок ткани, который станет нашим «ковриком мира». Как только возникнет спор, «противники» могут сесть на него и поговорить друг с другом так, чтобы найти путь мирного решения своей проблемы. Давайте посмотрим, что из этого получится. (Воспитатель кладет в центре комнаты ткань, а на нее — красивую книжку с картинками или занятную игрушку.) Представьте себе, что Катя и Света хотят взять эту игрушку поиграть, но она — одна, а их — двое. Они обе сядут на «коврик мира», а я присяду рядом, чтобы помочь им, когда они захотят обсудить и разрешить эту проблему. Никто из них пока не имеет права взять игрушку просто так. (Дети занимают место на ковре.) Может, у кого-то из ребят есть предложение, как можно было бы разрешить эту ситуацию?

После нескольких минут дискуссии воспитатель предлагает детям украсить кусок ткани: «Сейчас мы можем превратить этот кусок в «коврик мира» нашей группы. Я напишу на нем имена всех детей, а вы должны помочь мне его украсить».

Этот процесс имеет очень большое значение, так как благодаря ему дети символическим образом делают «коврик мира» частью своей жизни. Всякий раз, когда разгорится спор, они смогут использовать его для разрешения возникшей проблемы, обсудить ее. «Коврик мира» необходимо использовать исключительно с этой целью. Когда дети привыкнут к этому ритуалу, они начнут применять «коврик мира» без помощи воспитателя, и это очень важно, т. к. самостоятельное решение проблем и есть главная цель этой стратегии. «Коврик мира» придаст детям внутреннюю уверенность и покой, в также поможет им сконцентрировать свои силы на поиске взаимовыгодного решения проблем. Это прекрасный символ отказа от вербальной или физической агрессии.

Вопросы для обсуждения:

- Почему так важен для нас «коврик мира»?
- Что происходит, когда в споре побеждает более сильный?
- Почему недопустимо применение в споре насилия?
- Что вы понимаете под справедливостью?

### Стихи-мирилки

Цель: повысить мотивацию к мирному разрешению конфликтов в группе, создать ритуал завершения конфликта

1. Мирись- мирись, больше не дерись.

Если будешь драться-

Я буду кусаться!

А кусаться не причем,

Буду драться кирпичом!

Нам кирпич не нужен,

Давай с тобой подружим!

2. Ручку за ручку

Мы крепко возьмем,

Раньше мы дрались,

А теперь ни почем!

3. Ссориться не будем.

Будем мы дружить,

Клятву не забудем,

Пока будем жить!

4. Хватит нам уже сердиться,  
Веселятся все вокруг!  
Поскорей давай мириться:  
- Ты мой друг!  
- И я твой друг!  
Мы обиды все забудем  
И дружить, как прежде будем!

5. Я мирюсь, мирюсь, мирюсь,  
И я больше не дерусь.  
Ну а если подерусь,-  
В грязной луже окажусь!  
6. Давай с тобой мириться  
И во всем делиться.  
А кто не будет мириться-  
С тем не будем водиться!

7. Чтобы солнце улыбалось,  
Нас с тобой согреть старалось,  
Нужно просто стать добрей,  
И мириться нам скорей!

8. Мир, мир навсегда,  
Больше ссориться нельзя,  
А то бабушка придет,  
И по попе надает!

9. Чем ругаться и дразниться  
Лучше нам с тобой мириться!  
Будем вместе улыбаться,  
Песни петь и танцевать,  
Летом в озере купаться,  
И клубнику собирать,  
На коньках зимой кататься,  
Баб лепить, в снежки играть,  
На двоих делить конфеты,  
Все проблемы и секреты.  
Очень скучно в ссоре жить,  
Потому – давай дружить!

#### **Приветствие. Настрой на работу.**

Упражнение «Можем все мы показать».

Дошкольники стоят в кругу и проговаривая слова, выполняют действия.

-Раз, два, три, четыре, пять

Можем все мы показать.

Это локти, их коснемся. Влево, вправо повернемся.

Это плечи, их коснемся. Вправо, влево повернемся.

Если мы вперед нагнемся, то коленей мы коснемся.

Раз, два, три, четыре, пять

Можем все мы показать.

#### **Игра на обучение эффективным способам общения «Ты мне нравишься».**

По просьбе психолога дети садятся в общий круг.

-Ребята, давайте все вместе составим одну большую цветную паутину, связывающую нас между собой. Когда мы будем ее плести, то каждый из нас может выразить свои добрые мысли и чувства, которые он испытывает к своим сверстникам. Итак, обмотайте два раза свободный конец нити вокруг своей ладони или пальца и покатайте клубок в сторону одного из ребят, сопровождая свое движение словами:»Маша, ты мне нравишься, потому что...(с тобой весело играть).»

Маша, выслушав обращенные к ней слова, обматывает нитью свою ладонь, подумает и решит, кому передать клубок дальше.

И так игра продолжается, пока все дети не будут опутаны «паутиной». Последний ребенок, получивший клубок, начинает сматывать его в обратном направлении, при этом каждый ребенок наматывает свою часть нити на клубок и произносит сказанные ему слова и имя сказавшего, отдавая ему клубок обратно.

Дальнейшее обсуждение:

-Легко ли говорить приятные вещи другим детям?

-Что вы чувствовали, когда вам говорили приятные слова?

-Дружные ли дети в нашей группе?

-Почему каждый ребенок достоин любви?

**Игры с «парашютом» на сплочение группы «Найди цвет» и «Салют».**

-Для того, чтобы успешно выполнить условия следующей игры, каждому из вас нужно быть очень внимательным, а всем вместе постараться быть сплоченной командой. Итак, наша задача — общими стараниями перемещать мяч на названный сектор так, чтобы он не упал на пол. (выполнить 3-4 раза)

**Игра «Ссора», направленная на снятие конфликтности.**

Психолог обращает внимание детей на картинку с изображением двух девочек, которые поссорились.

-Дети, я хочу вас познакомить с двумя подругами: Олей и Леной. Но посмотрите на выражение их лиц! Как вы думаете, что случилось? (Выслушать ответы детей)

-Вы правы они поссорились. Послушайте как это произошло.

*Мы поссорились с подругой*

*И уселась по углам.*

*Очень скучно друг без друга!*

*Помириться нужно нам.*

*Я ее не обижала -*

*Только мишку подержала,*

*Только с мишкой убежала*

*И сказала: «Не отдам!»*

Вопросы для обсуждения:

-Подумайте и скажите: из-за чего поссорились девочки?

-А вы когда-нибудь ссорились со своими друзьями? Из-за чего?

-А что чувствуют те, кто ссорится?

-А можно обойтись без ссор?

-Подумайте, как девочки могут помириться?

Выслушать ответы.

-Послушайте, как автор этого стихотворения Анна Кузнецова описала примирение девочек:

*Дам ей мишку, извинюсь,*

*Дам ей мячик, дам трамвай*

*И скажу: «Играй давай!»*

- Запомните, ребята, тот, кто виноват, должен уметь признавать свою вину извиниться первым. Как в стихотворении.

- Давайте представим, что вы обиделись друг на друга. Покажите свое настроение.

- А, чтобы помириться, лучше всего улыбнуться друг другу, ведь не зря говорят «дружба начинается с улыбки». Давайте подарим друг другу добрые улыбки. А для этого возьмите соседа за руки, посмотрите в глаза и улыбнуться.

- Почаще улыбайтесь и вам не придется ссориться.

### **Игра «Измени голос»**

Цель. Развивать внимание, наблюдательность, воображение детей.

Дети приветствуют друг друга от имени любого, придуманного ими сказочного персонажа (лисы, зайца, волка), надевают (по желанию) костюмы и рассказывают, на кого они стали похожи. Педагог помогает им изобразить выбранных героев через выразительные движения, мимику, голос.

### **Игра «Где мы были, мы не скажем»**

Цель. Развивать внимание, память, образное мышление детей.

Водящий, которого выбирают дети, уходит за дверь, а оставшиеся ребята вместе с педагогом договариваются, кого или что они будут изображать. Затем входит водящий и говорит: «Расскажите, где вы были, что вы делали?» Дети отвечают: «Где мы были, мы не скажем, а что делали — покажем» (если они договорились изображать действие) или «Кого видели, покажем» (если они изображают животное) т.д. В процессе игры педагог помогает детям найти наиболее характерные особенности животных или предметов и выразительно их передать.

### **Игра «Воображаемое путешествие»**

Цель. Развивать воображение, фантазию, память детей; умение общаться в предлагаемых обстоятельствах.

Педагог. Сейчас мы отправимся в путешествие. Я буду описывать место, где мы окажемся, а вы должны представить, увидеть его мысленно и делать то, что вам подскажет воображение. Итак, возьмите со стульчиков воображаемые рюкзаки, наденьте их, выйдите на середину комнаты. Перед вами поляна, полная полевых цветов и ягод. Рвите цветы для букетов. Собирайте ягоды. Но сначала определите для себя, какой это цветок или ягода, потому что я могу спросить у вас: «Что это?» Учтите, все ягоды растут в траве, а значит, их, не сразу можно увидеть — траву нужно осторожно раздвигать руками. Теперь мы идем дальше по дороге к лесу. Здесь течет ручей, через который перекинута доска. Идите по доске. Мы вошли в лес, где много грибов и ягод, — осмотритесь. Теперь мы отдохнем и перекусим. Достаньте из рюкзаков завтраки, которые вам дала в дорогу мама, и перекусите. А я буду угадывать, что вы «едите».

### **Игра «Дедушка Молчок»**

Цель. Развивать выразительность жестов, мимики, голоса.

Дети сидят в творческом полукруге. Проводится игра «Дедушка Молчок».

Педагог. Сегодня к нам в гости придет дедушка Молчок. Когда он появляется, становится тихо.

Дедушка очень добрый, он любит детей и знает много интересных игр.

Чики-чики-чики-чок,

Здравствуй, дедушка Молчок!

Где ты? Мы хотим играть,

Много нового узнать.

Где ты, добрый старичок?

Тишина... Пришел Молчок. Не спугни его смотри,

Тс-с-с, ничего не говори.

Педагог просит детей очень тихо, на цыпочках, поискать дедушку, жестом призывая к соблюдению тишины. Далее педагог «находит» дедушку (надевает бороду и шапку) и действует от его имени: здоровается, говорит, что очень спешил к ребятам, потому что



любит играть. Предлагает детям поиграть в игру «Узнай, кто говорит от другого имени». С помощью считалки выбирают водящего. Педагог от имени бабушки читает текст. Ребенок, на которого указывает Молчок, отвечает на вопрос, изменив голос. Водящий угадывает, кто из детей говорит от другого имени.

Сидит кукушка на суку,

И слышится в ответ...

«Ку-ку», — отвечает ребенок, на которого указывает бабушка Молчок.

А вот котенок в углу, Мяукает он так... (Мяу! Мяу!)

Щенок прогавкает в ответ,

Услышим вот что мы вслед... (Гав! Гав!)

Корова тоже не молчит,

А вслед нам громко замычит... (Му-у!)

А петушок, встретив зарю, Нам пропоет... (Ку-ка-ре-ку!)

Паровоз, набравши ход, Также весело поет... (У-у-у!)

Если праздник, детвора Весело кричит... (Ура! Ура!)

### **Игра «Тень»**

Цель. Учить детей согласовывать свои действия с другими детьми.

Дети разбиваются на пары. Один ребенок в паре — это человек, он «ходит по лесу»: собирает грибы, ягоды, ловит бабочек и т. д. Другой ребенок — его тень. Повторяя движения человека, тень должна действовать в том же ритме и выражать то же самочувствие. Педагог объясняет детям значения слов «темп» и «ритм»: «Темп — это скорость: быстро, медленно, совсем медленно. Ритм — это равномерное повторение определенных звуков: раз-два, тук- тук». Затем условия игры меняются. Один ребенок в паре — мышка, лягушка, зайчик, медведь, лиса, петушок, ежик (по вы-1-бору педагога), другой ребенок — его тень. Во время игры дети меняются ролями, а педагог подсказывает им, показывает! походку зверей.

### **Игра «Узнай по носу»**

Цель. Развивать внимание, наблюдательность.

Водящий уходит за занавес. Участники игры поочередно, чуть приоткрывая занавес, показывают ему руку, ногу, волосы, нос и т. д. Если водящий узнает товарища сразу, то получает фант. Игра повторяется несколько раз, водящие меняются.

### **Игра «Зеркало»**

Цель. Учить детей распознавать эмоциональные состояния (радость, грусть, злость, страх) по мимике.

Педагог. Представьте, что вы готовитесь к спектаклю и гримируетесь перед зеркалом. Что такое грим? Это подкрашивание лица, искусство придания лицу (с помощью специальных красок, наклеивания усов, бороды и т. п.) внешности, необходимой актеру для данной роли. Встаньте парами лицом друг к другу. Один из вас артист, а другой — зеркало.

«Зеркало» внимательно следит за движениями артиста и повторяет их зеркально.

Старайтесь предугадать любой жест, любую мимику. Что может делать артист? (Надевать парик, маску; укладывать волосы, класть на лицо тон, подводить брови, красить ресницы и губы; улыбаться, смеяться, плакать, грустить и т. д.) Движения должны быть плавными и неторопливыми. Не смейтесь при этом! Когда у вас бывает радостное настроение?

Какие настроения вы знаете?

### **Игра «Испорченный телефон»**

Цель. Учить детей распознавать эмоциональные состояния (радость, грусть, злость, страх) по мимике.

Все участники игры, кроме водящего и одного из ребят, закрывают глаза — «спят».

Водящий показывает ребенку, не закрывшему глаза, какую-либо эмоцию. Ребенок, «разбудив» другого участника игры, передает увиденную эмоцию так, как он ее понял, без

слов. Второй участник передает свою версию увиденного третьему игроку и так до последнего игрока.

После игры педагог беседует с детьми о том, какие эмоции они изображали; по каким признакам они узнали именно эмоции.

### **Игра «Сам себе режиссер»**

Цель. Дать детям возможность самостоятельно сочинить сценку про животных.

Педагог объясняет детям: «Режиссер — это руководитель, организатор номера или спектакля, или циркового выступления артистов». Один ребенок (по желанию) берет на себя роль режиссера. Он набирает артистов, придумывает сценку, использует реквизиты, костюмы. Остальные ребята, не занятые в сценке, придумывают свои сценки.

### **Игра «Угадай, кто я»**

Цель. Развивать внимание, наблюдательность, память.

Игра проходит веселее, когда в ней принимает участие много ребят. С помощью считалки выбирают водящего. Ему завязывают глаза. Дети берутся за руки и встают в круг вокруг водящего. Водящий хлопает в ладоши, а дети двигаются по кругу. Водящий хлопает еще раз — и круг замирает. Теперь водящий должен указать на какого-либо игрока и попытаться угадать, кто он. Если ему удастся сделать это с первой попытки, то игрок, угаданный им, становится водящим. Если же водящий с первой попытки не угадал, кто перед ним, он имеет право дотронуться до этого игрока и попробовать угадать второй раз. В случае правильной догадки водящим становится ребенок, которого опознали. Если же водящий так и не смог правильно догадаться, он водит по второму кругу.

Вариант игры. Можно ввести правило, по которому водящий может попросить игрока что-либо произнести, например, изобразить животное: прогавкать или мяукнуть. Если водящий не узнал игрока, он водит еще раз.

### **Игра «Горячий картофель»**

Цель. Развивать быстроту реакции, координацию движений.

Традиционно в игре используется настоящий картофель, но его можно заменить теннисным мячиком или волейбольным мячом.

Дети садятся в круг, водящий находится в центре. Он бросает «картошку» кому-нибудь из игроков и тут же закрывает глаза. Дети перебрасывают «картошку» друг другу, желая как можно быстрее от нее избавиться (как будто это настоящая горячая картошка). Вдруг ведущий произносит: «Горячий картофель!» Игрок, у которого оказалась в руках «горячая картошка», выбывает из игры. Когда в кругу остается один ребенок, игра прекращается, и этот игрок считается победившим.

### **Игра «Кто из нас самый наблюдательный?»**

Цель. Развивать наблюдательность, память.

Эту игру любят все дети и охотно играют в нее. Выбирают водящего, который внимательно осматривает играющих: их одежду, обувь, кто где сидит или стоит, запоминает позы игроков. Водящий выходит из комнаты. Ребята меняются местами; изменяют позы, переобуваются; обмениваются кофточками, сумочками, ленточками, платочками, шарфиками. Входит водящий и ищет изменения. Чем больше изменений он находит, тем лучше, тем он наблюдательнее.

### **Игра «Представьте себе»**

Цель. Развивать имитационные способности.

-Солнце нужно всем! Цветам, бабочкам, муравьям, лягушкам. А кому еще нужно солнце? (Дети перечисляют.)

Сейчас вы придумаете, в кого превратитесь, и под музыку изобразите того или то, что загадали, а я попытаюсь отгадать.

Включается грамзапись, дети имитируют движения задуманного персонажа. Это могут

быть цветы, насекомые, животные, птицы, деревья и т.д. Педагог отгадывает, уточняет.  
— Солнышко скрылось за тучку, пошел дождь. Скорее под зонт!

### **Игра «Ласковое слово»**

Цель. Формировать у детей доброжелательное отношение друг к другу.

Педагог собирает детей в хоровод со словами:

В хоровод, в хоровод

Здесь собрался народ!

Раз, два, три — начинаешь ты!

Вслед за этим педагог надевает на себя колпачок и ласково обращаем к рядом стоящему ребенку.

Например:

— Сашенька, доброе утро!

Педагог уточняет, какие добрые и ласковые слова мы можем произносить, обращаясь к своим друзьям (Здравствуйте, как я рад(а) тебя видеть; какой красивый у тебя бантик; у тебя красивое платье и т.д.). После этого дети снова идут по кругу с песенкой. Педагог передает колпачок следующему ребенку, который должен, в свою очередь, ласково обратиться к стоящему с ним рядом малышу, и т.д.

### **Игра «Продолжи фразу и покажи»**

Цель. Развивать логику, творческие способности; развивать имитационные навыки.

-Если холодно на улице, что вы надеваете? (Шубу, шапку, варежки...)

-Если вам подарят маленького котенка, что вы сделаете? (Погладим его, приласкаем).

-Если вы останетесь в лесу одни, что вы будете делать? (Громко кричать «Ау!».)

-Если мама отдыхает, как вы будете себя вести? (Ходить на цыпочках, не шуметь...)

-Если плачет ваш друг, что делать? (Утешить, погладить, заглянуть в глаза...).

-Если вам на глаза попались спички? (Ответы детей, которые педагог обобщает выводом: спички детям не игрушка!)

### **Игра «Доктор Айболит» (К. Чуковский)**

Цель. Развивать логику, творческие способности; воспитывать доброжелательное отношение к окружающим; развивать имитационные навыки, артикуляционный аппарат

Добрый доктор Айболит! И жучок, и паучок,

Он под деревом сидит. И медведица!

Приходи к нему лечиться, Всех излечит, исцелит

И корова, и волчица, Добрый доктор Айболит!

Роль доктора берет на себя педагог. На нем белый халат, шапочка, в кармане трубка. Дети выбирают куклы пальчикового театра и подходят к доктору Айболиту. Голосом выбранного персонажа просят полечить лапку, носик, животик...

По ходу игры педагог (Айболит) задает вопросы, побуждая детей живо и эмоционально включаться в игру.

В конце дети устраивают концерт для доктора Айболита (игра «Оркестр»)

### **Игра «Бродячий цирк»**

Цель. Развивать фантазию и способность к импровизации; побуждать детей к участию в театрализованной игре, поощрять творческую инициативу; расширять знания детей о цирке, обогащать словарный запас; воспитывать доброжелательные партнерские отношения.

Под ритмичную музыку (цирковой туш) педагог читает стихотворение, дети идут по кругу и приветственно машут рукой:

Для радости ребячьей приехал цирк бродячий.

В поющем и звенящем, в нем всё как в настоящем:  
Гимнаст летит, и скачет конь, лисица прыгает в огонь,  
Собачки учатся считать, выходят пони их катать.  
Мартышка к зеркалу спешит, и клоун публику смешит.  
Педагог объявляет номера:

— Первый номер нашей программы «Канатоходцы»! Воспитатель кладет на пол ленту. Под музыкальное сопровождение дети, подняв руки в стороны, проходят по ленте, представляя, что это канат, натянутый в воздухе. — Второй номер нашей программы — «Знаменитые силачи». Мальчики поднимают воображаемые гири, штанги. — Третий номер нашей программы — «Ученые собачки» под руководством знаменитой дрессировщицы... (Педагог называет имя девочки.) Дети-собачки садятся на корточки, дрессировщик дает задания: танцуют; решают задачки по картинкам; прыгают через кольцо; поют. Антракт. (Раздаём угощение)

Игра «Угадай, чей голосок»

Цель. Учить детей интонационно и выразительно произносить предложенную фразу. Дети встают в шеренгу. К ним спиной встает водящий. Педагог молча указывает на любого ребенка, тот произносит фразу: «Скок-скок-скок-скок, угадай, чей голосок!» Если водящий угадал, он встает в общую шеренгу. Водящим становится тот, голос которого угадали. Игра проводится несколько раз. Дети меняют интонации и тембр голоса.

### **Игра с воображаемыми предметами**

Цель. Развивать воображение и фантазию; побуждать детей к участию в общем театральном действии.

1. Педагог вместе с детьми произносит слова знакомого стихотворения «Мой веселый звонкий мяч», и все ударяют воображаемым мячом об пол.
2. Педагог бросает воображаемый мяч каждому ребенку, ребенок «ловит» мяч и «бросает» его обратно педагогу.
3. Дети встают в круг и передают друг другу воображаемый предмет. Игру начинает и комментирует педагог.  
-----Посмотрите, у меня в руках большой мяч. Возьми его, Саша (Педагог передает «мяч» рядом стоящему ребенку).  
—Ой, у тебя он стал маленький. Передавай его Насте.  
—Настя, в твоих руках маленький мячик превратился в ежика. Его колючки колкие, смотри, не уколись и не урони ежа. Передай ежика Пете.  
-----Петя, твой ежик превратился в большой воздушный шар. Держи его крепче за ниточку, чтобы не улетел.

Дальше импровизировать можно в зависимости от количества детей (шарик превратился в горячий блин, блин- в клубок ниток, нитки – в маленького котенка, его можно осторожно погладить, котенок превратился в румяного колобка).

Игра с воображаемым объектом

Цель. Формировать навыки работы с воображаемыми предметами; воспитывать гуманное отношение к животным.

Дети в кругу. Педагог складывает ладони перед собой: Ребята, посмотрите, у меня в руках маленький котенок. Он совсем слабый и беспомощный. Я каждому из вас дам его подержать, а вы его погладьте, приласкайте, только осторожно и скажите ему добрые слова. Педагог передает воображаемого котенка. Наводящими вопросами помогает детям найти нужные слова и движения.

### **Игра «И я тоже!»**

Цель. Совершенствовать внимание, наблюдательность.

Педагог говорит, что он делает, а дети по сигналу громко отвечают: «И я тоже!»: Утром я встаю... (И я тоже!) Умываюсь...

Чищу зубы... Надеваю чистую одежду... Завтракаю... Выхожу на улицу... Сажусь в грязную лужу...»

Педагог. Кто это у нас поросенок, кто любит поваляться в лужах? Можно только пожалеть его мамочку. Давайте попробуем еще раз! Я люблю смотреть спектакль. (И я тоже!) Я в зале не разговариваю... Я самый аккуратный... Я на улице гуляю... Всех ребят я обижаю...

Педагог. Это кто же здесь у нас такой смелый —обижает ребят? Ребят обижать нехорошо!

Но думаю, что сейчас никто не ошибется. Я люблю веселую музыку... (И я тоже!) Я танцую вместе с друзьями... (И я тоже!) А теперь покажите, как вы умеете танцевать.

Звучит музыка. Дети танцуют.

### **Игра «Веселые обезьянки»**

Цель. Развивать внимание, наблюдательность, быстроту реакции, память.

Педагог. Представьте, что вы все обезьянки и сидите в клетке в зоопарке. Одного из вас мы

выбираем на роль посетителя зоопарка. Он будет стоять в центре, и делать различные движения и

жесты. «Обезьянки» передразнивают посетителя, точно повторяют его жесты и движения.

С помощью

считалки выбирают «посетителя»:

Над лучами, над водой

Хлынул дождик проливной.

А потом повисло

В небе коромысло.

Ребятишек радует

Золотая радуга.

(М. Лопыгина. Радуга)

«Посетители» в течение игры меняются несколько раз.

### **Игра «Поварята»**

Цель. Развивать внимание, наблюдательность, быстроту реакции, память.

Дети делятся на две команды (рассчитываются на первый-второй). Первая команда готовит первое блюдо, а вторая — салат. Каждый ребенок придумывает, каким продуктом он будет: луком, морковью, свеклой, капустой, петрушкой, перцем, солью и т. п. — для первого блюда; картофелем, огурцом, луком, горошком, яйцом, майонезом и т. п. — для салата. Затем все дети становятся в круг — получается «кастрюля» — и поют песню (импровизация):

Сварить можем быстро мы борщ или суп

И вкусную кашу из нескольких круп,

Нарезать салат и простой винегрет,

Компот приготовить — вот славный обед.

Дети останавливаются, а ведущий (педагог) по очереди называет, что он хочет положить в кастрюлю. Узнавший себя ребенок входит в круг. Когда все «компоненты» блюда окажутся в круге, ведущий предлагает приготовить другое блюдо.

### **Игра «Что мы делаем, не скажем, но зато покажем»**

Цель. Способствовать развитию чувства правды и веры в вымысел; учить действовать на сцене согласованно.

Комната делится пополам шнуром. С одной стороны находятся 6 ребят, выбранных с помощью считалки, — «дедушка и пятеро внучат». С другой стороны — остальные дети и

педагог; они будут загадывать загадки. Договорившись, о чем будет загадка, дети идут к «дедушке» и «внучатам». Дети. Здравствуй, дедушка седой с длинной-длинной бородой! Дедушка. Здравствуйте, внучата! Здравствуйте, ребята! Где вы побывали? Что вы повидали?

Дети. Побывали мы в лесу, там увидели лису. Что мы делали, не скажем, но зато мы вам покажем!

Дети показывают придуманную загадку. Если «дедушка» и «внучата» дают правильный ответ, дети возвращаются на свою половину и придумывают новую загадку. Если отгадка дана неправильно, дети называют верный ответ и после слов педагога: «Раз, два, три — догони!» бегут за шнур, в свою половину комнаты, а «дедушка» и «внуки» стараются догнать их, пока ребята не пересекли линию. После двух загадок выбираются новые «дедушка» и «внучата». В загадках дети показывают, как они, например, моют руки, стирают платочки, грызут орехи, собирают цветы, грибы или ягоды, играют в мяч, подметают веником пол, рубят топором дрова и т. п. Педагог хвалит детей за правильные действия с воображаемыми предметами, которые они! показывали в загадках.

### **Игра «День рождения»**

Цель. Способствовать развитию чувства правды и веры в вымысел. Учить действовать на сцене согласованно.

С помощью считалки выбирается ребенок, который приглашает детей на «день рождения». Гости приходят по очереди и приносят воображаемые подарки. С помощью выразительных движений, условных игровых действий дети должны показать, что именно они дарят. Лучше, если гостей будет немного, а остальные ребята сначала побывают в роли зрителей, оценивающих достоверность показа. Потом дети могут поменяться ролями. Подарки могут быть самые разнообразные: коробочка конфет, шоколад, шарфик, шапка, книжка, фломастеры и даже живой котенок.

### **Игра «Угадай, что я делаю?»**

Цель. Развивать память, воображение детей.

Дети встают в круг. Каждый ребенок принимает определенную позу и оправдывает ее: - стоит с поднятой рукой (кладу книгу на полку, достаю конфету из вазы в шкафчике, вешаю куртку, украшаю елку и т. п.); - стоит на коленях, руки и корпус устремлены вперед (ищу под столом ложку, наблюдаю за гусеницей, кормлю котенка, натираю пол и т. п.); - сидит на корточках (смотрю на разбитую чашку, рисую мелом и т. п.); - наклонился вперед (завязываю шнурки, поднимаю платок, срываю цветок и т.п.).

### **Игра «Угадай, что я делаю?» в движении.**

Дети ходят свободно по залу под музыку. Как только музыка заканчивается, ребята останавливаются, принимают определенные позы, затем оправдывают их (собираю цветы, наклонился за грибом и т. д.).

### **Игра «Одно и то же по-разному»**

Цель. Развивать воображение, фантазию детей.

Дети в творческом полукруге. Один ребенок придумывает свой вариант поведения, а дети должны догадаться, чем он занимается и где находится (человек идет, сидит, бежит, поднимает руку, слушает и т. д.). Одно и то же действие в разных условиях выглядит по-разному. Дети делятся на творческие группы, и каждая получает определенное задание.

I группа получает задание сидеть. Возможные варианты:

- сидеть у телевизора;
- сидеть в цирке;
- сидеть в кабинете врача;
- сидеть у шахматной доски;
- сидеть с удочкой на берегу реки и т. п.

II группа получает задание идти. Возможные варианты:

- идти по дороге;
- идти по горячему песку;
- идти по палубе корабля;
- идти по бревну или узкому мостику;
- идти по узкой горной тропинке и т. д.

III группа получает задание бежать. Возможные варианты:

- бежать, опаздывая в театр;
- бежать от злой собаки;
- бежать, попав под дождь;
- бежать, играя в жмурки, и т.д.

IV группа получает задание размахивать руками. Возможные варианты:

- отгонять комаров;
- подавать сигнал кораблю, чтобы заметили;
- сушить мокрые руки и т. д.

V группа получает задание ловить зверюшку. Возможные варианты:

- ловить кошку;
- ловить попугайчика;
- ловить кузнечиков и т.д.

Педагог и зрители отмечают, кто правильно выполнил задание.

### **Игра «Превращение предмета»**

Цель. Развивать воображение, фантазию детей.

Сначала педагог объясняет детям: «В театре зритель верит в то, во что верит актер.

Сценическое отношение — это умение с помощью веры, воображения и фантазии изменить свое отношение к предмету, месту действия или партнерам, меняя соответствующим образом свое поведение, оправдывая условное превращение».

Педагог берет какой-либо предмет и кладет его на стол! или передает по кругу от одного ребенка к другому. Каждый ребенок должен действовать с предметом по-своему, оправдывая его новое предназначение, чтобы была понятна суть превращения. Варианты превращения разных предметов:

- карандаш или палочка: ключ, отвертка, вилка, ложка, градусник, зубная щетка, кисточка для рисования, дудочка, I расческа и т.д.;
- маленький мячик: яблоко, ракушка, снежок, картошка, камень, ежик, колобок, цыпленок и т.д.;
- записная книжка: зеркальце, фонарик, мыло, шоколадка, обувная щетка, игра и т.д.

Можно превращать стул в пенек; в этом случае дети должны оправдывать условное название предмета.

Например, большой стул может быть превращен в королевский трон, памяти ник и др.

### **Игра «Кругосветное путешествие»**

Цель. Развивать фантазию, умение оправдывать свое поведение.

Дети в творческом полукруге. Педагог предлагает им отправиться в кругосветное путешествие: «Ребята, перед вами стоит задача: придумать, где будет проходить ваш путь — по пустыне, по горной тропе, по болоту; через лес, джунгли, через океан на корабле».

Дети предлагают маршрут кругосветного путешествия, используя декорации корабля, избушки. Итак, маршрут кругосветного путешествия составлен, и дети начинают играть.

В игре используются музыка народов мира, шумовые эффекты — гром, дождь, шум бури, шторм, костюмы и маски.

### **Игра «Король»**

Цель. Уметь действовать с воображаемыми предметами, на память физических действий (вариант народной игры).

Исполнителя роли Короля выбирают с помощью считалки:

Наша Маша рано встала,  
Кукол всех пересчитала:  
Две Матрешки на окошках,  
Две Аринки на перинке,  
Две Танюшки на подушке,  
А Петрушка в колпачке  
На дубовом сундучке.

(Е. Благинина. Считалка)

Считать помогают все дети; педагог медленно, четко произносит слова считалки, чтобы ребята могли лучше запомнить их.

Король сидит на «троне» с короной на голове. Дети делятся на несколько групп. Каждая группа представляет Королю свою профессию, действуя с воображаемыми предметами (повара, прачки, швеи и т.д.).

Первая группа подходит к Королю.

Работники. Здравствуй, Король!

Король. Здравствуйте!

Работники. Нужны вам работники?

Король. А что вы умеете делать?

Работники. А ты отгадай!

Король должен отгадать профессии работников. Если он отгадал верно, то дети разбегаются, а он догоняет убегающих детей. Первый пойманный ребенок становится Королем. В процессе игры педагог усложняет характер Короля — то он жадный, то злой. Если роль Короля играет девочка (Королева), то она может быть доброй, легкомысленной, сварливой и т.д. Главное в этой игре — действие с воображаемыми предметами.

### **Игра «Загадки без слов»**

Цель. Привлекать детей к проигрыванию мини-сценок.

Педагог созывает детей: Сяду рядышком на лавку,

С вами вместе посижу.

Загадаю вам загадки,

Кто смысленней — погляжу.

Педагог вместе с первой подгруппой детей садятся и рассматривают иллюстрации к загадкам без слов.

Дети выбирают картинки, которые могут загадать, не произнося ни слова. Вторая подгруппа в это время располагается в другой части зала. Дети первой подгруппы без слов, с помощью мимики и жестов изображают, например: ветер, море, ручеек, чайник (если сложно, то: кошку, лающую собаку, мышь и т.д.). Дети второй подгруппы отгадывают. Затем загадывает вторая подгруппа, а отгадывает — первая.

«Дружная пара»

Дети делятся на пары. Одному из них завязывают глаза. На полу между стульев раскладываются крупные игрушки. Второму ребенку из пары необходимо провести партнёра от одного стула к другому так, чтобы ни одна игрушка не была сбита.

«Кто позвал?»

Мы немножко порезвились,

По местам все разместились.

Ты загадку отгадай,

Кто позвал тебя, узнай!

Дети встают в круг. В середине круга становится водящий с закрытыми глазами. Кто-либо называет его по имени, и водящий пытается узнать, кто это был. Затем водящий меняется и игра продолжается.



### **Этюд «В саду»**

Ведущий (воспитатель) читает рассказ, а дети изображают описываемые в нем действия жестами, движениями («немое кино»).

«Дети пошли в сад . там на деревьях растут яблоки. Они круглые, кисло-сладкие. Внутри у них маленькие зернышки. Иногда яблоки падают на землю. Дети их поднимают, кладут в корзинку и несут домой. Дети моют яблоки , режут их пополам и угощают ими папу и маму. Вкусные яблоки!»

### **Игра «Эхо»**

Дети делятся на две команды. Ведущий говорит :

Мы в лес пойдём , грибов найдём.

Ребят мы громко позовём: «Ау-ау-ау!»

Никто не откликается, лишь эхо отзывается.

Другая группа повторяет: «Ау-ау-ау!»

Упражнение повторяется 3-4 раза. «Ау» произносится громко, тише, тихо, шёпотом.

### **Этюд «Лес»**

Воспитатель говорит: «В нашем лесу растут березки , ёлочки, травинки, грибочки, ягодки , кустики. Выберите сами себе растение, которое вам нравится. По моей команде мы свами «превратимся» в лес. Как ваше растение реагирует:

-на тихий , нежный ветерок;

-сильный, холодный ветер;

-мелкий грибной дождик;

-ливень;

-ласковое солнышко?»

### **Игра «Сапожки»**

Нарядили ножки в новые сапожки,

Вы шагайте, ножки, прямо по дорожке.

Вы шагайте, топайте, по лужам не шлепайте,

В грязь не заходите , сапожки не рвите.

Дети встают друг за другом, держась за талию впереди стоящего ребёнка. По команде воспитателя дети должны пройти по дорожке. Главная задача играющих – не разорвать единую цепь, не наступить в осенние «лужицы», вырезанные из бумаги.

### **Игра «Ходим в шапках»**

Воспитатель предлагает «надеть» детям осенние шапки (положить на голову мешочки с песком).

Дети передвигаются по группе на носках, пятках, на четвереньках и стараются не уронить шапки. Дыхание не задерживать и дышать через нос.

### **Игра «Дрозд»**

Дети парами поворачиваются друг к другу и говорят:

« Я - дрозд, и ты – дрозд.

(Показывают сначала на себя, потом на товарища.)

У меня нос ,и у тебя нос.

(Прикасаются к своему носу, затем к носу товарища.)

У меня гладкие, и у тебя гладкие.

(Круговыми движениями гладят сначала свои щёки, затем щёки товарища.)

У меня сладкие, и у тебя сладкие.

( Указательными пальцами прикасаются к уголкам своего рта, затем указывают на рот своего товарища. )

Я- друг, и ты- друг.

(Прикладывают обе руки к своей груди, затем к груди товарища.)

Нам хорошо!»

(Обнимаются.)

### **Этюд «Спаси птенца»**

Воспитатель говорит: «Представьте, что у вас в руках маленький беспомощный птенец. Вытяните руки ладонями вверх. А теперь согреть его, медленно, по одному пальчику сложите ладони, спрячьте в них птенца, подышите на него, согревая своим ровным, спокойным дыханием, приложите ладони к своей груди, отдайте птенцу теплоту своего сердца и дыхания. А теперь раскройте свои ладони, и вы увидите, что птенец радостно взлетел, улыбнитесь ему и не грустите, он ещё прилетит к вам».

### **Этюд «Гуси»**

Воспитатель читает рассказ, а дети изображают в нём действия жестами, движениями («немое кино»)

«Вышла хозяйка во двор и манит гусей домой: «Теги- Теги- Теги! Гуси белые, гуси серые, ступайте домой!» А гуси шеи длинные вытянули, лапы красные растопырили, крыльями машут, носы раскрывают: «Га- Га- Га! Не хотим домой мы идти! Нам и здесь хорошо!» Видит хозяйка, что добром от гусей ничего не добьешься: взяла хворостину и погнала их домой.»

### **Игра «Мамины бусы»**

Цель. Развивать внимание, наблюдательность, быстроту реакции, память.

Ведущий начинает игру, идёт и повторяет: «Я на ниточку насаживаю бусинку», беря желающих детей за руку, остальные подходят, берут за руку последнего ребёнка, образуя длинную цепь- «бусы». Ведущий медленно поёт:

Как мы бусинки лепили,

Как мы бусинки лепили,

Бусинки, бусинки.

Как мы бусами играли,

Как на нитку собирали

Бусинки, бусинки,

Красивые бусинки.

Как мы бусы завивали,

Как мы бусы завивали,

Бусинки, бусинки,

Красивые бусинки.

Останавливается и говорит: «играли, играли мы с бусами. А ниточка запуталась. Стали распутывать, она и порвалась. Все бусинки раскатились-разбежались во все стороны: бах! Тарабах! (Дети разбегаются по группе.) Ой, далеко раскатились наши бусинки! Надо опять все бусы на ниточку собирать».

### **Этюд «Северный полюс»**

У девочки Жени был волшебный цветик-семицветик. Захотела она попасть на Северный полюс. Достала Женя свой заветный цветик-семицветик, оторвала один лепесток, подбросила его вверх и сказала:

Лети, лети лепесток,

Через запад на восток

Через север, через юг,

Возвращайся, сделав круг.

Лишь коснешься ты земли-

Быть по- моему вели!

Вели, чтобы я была на Северном полюсе! И Женя тут же, как была в летнем платье, с голыми ногами, одна-одинёшенька оказалась на Северном полюсе, а там мороз сто

градусов!

Выразительные движения: колени сомкнуты так, что одно колено прикрывает другое, руки около рта, дышит на пальцы.

**Использованная литература:**

1. Анцупов А.Я., Шипилов А.И. Конфликтология. – М.: Юнити, 2000.
2. Зедгенидзе В.Я. Предупреждение и разрешение конфликтов у дошкольников: пособие для практических работников ДОУ. – М.:Айрис-пресс,2009.
3. Клинина Р.Р. Тренинг развития личности дошкольника: занятия, игры, упражнения. – СПб.:Речь,2001
4. Ключева Н.В., Касаткина Ю.В. Учим детей общению.- Ярославль:Академия развития, 1996
5. Фопель К. Как научить детей сотрудничать. Психологические игры и упражнения:- М.:Генезис, 2003

**Методический комплект  
«Учим детей общению»**

**Приготовила: Апрелова Т. М.**