

ГКДОУ «ДС № 31 «Сказка»

**КАРТОТЕКА ИГР И УПРАЖНЕНИЙ, ОТРАЖАЮЩИХ
ПРИТЯЗАНИЕ НА СОЦИАЛЬНОЕ ПРИЗНАНИЕ У ДЕТЕЙ
ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

Составил: тьютор Тен Е.Н.
Аудитория: педагоги и родители
детей дошкольного возраста
Время проведения: _____

г. Невинномысск, 2022

Картотека игр и упражнений,
отражающих притязание на социальное признание
у детей дошкольного возраста

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;
- осуществить коррекцию аффективного поведения;
- способствовать приобретению навыков саморасслабления.

1. 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?

2. «Ты мне нравишься»

Цель: развивать коммуникативные навыки и хорошие взаимоотношения 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?

3. «Человек среди людей»

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

Ход игры:

Введение в игру: 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.

4. Упражнение "Клоун смеётся и дразнит слона"

(Тренинг поведения)

Цель: учить детей определять и оценивать свое эмоциональное состояние, а также адекватно реагировать на эмоциональное состояние других людей

Ход игры:

Изобразить клоуна, которому очень смешно и он дразнит слона. Можно работать в парах: один ребенок - клоун, другой - слон.

5. Упражнение «Молчок»

(Тренинг поведения)

Цель: развивать самоконтроль и саморегуляцию в отношении своего эмоционального состояния.

Ход игры:

Дети произносят текст:

Раз, два, три, четыре, пять.

Начинаем мы играть:

Чок-чок, рот на крючок

И молчок!

Дети должны замолчать. Кто нарушил правила – даётся фант, который потом разыгрывается. Детям даются задания: барабанить на барабанах, дудеть на дудочке, звенеть в звонок и т. д.

6. «Вот он какой»

(пантомимика)

Цель: повышать социальную компетентность.

Ход игры:

Каждый участник должен в течение двух минут с помощью жестов, движений и мимики показать смысловое значение слова, которое он вытянул. Остальным предстоит угадать, что изображает играющий. Они могут задавать ему дополнительные вопросы, на которые отвечать следует только мимикой и жестами.

Действия могут быть такими: подметание пола, накрывание стола, чистка туфель, развешивание белья, мытье посуды, езда в переполненном автобусе. Можно изображать походки: балерины, старика, солдата, манекенщицы, человека, у которого жмут ботинки, скрипача, боксера и прочих.

При желании задание усложняется: например, попросите воспроизвести образ какого-либо литературного персонажа или героя фильма.

7. «Мышь и мышеловка»

Цель: развивать коммуникативные навыки и хорошие взаимоотношения между детьми.

Ход игры:

Необходимое число играющих 5-6 человек. Все встают в круг, плотно прижимаются друг к другу ногами, бедрами, плечами и обнимаются за пояс – это мышеловка. Водящий

находится в круге. Его задача всеми возможными способами вылезти из мышеловки: отыскать «дыру», уговорить кого – то раздвинуть играющих, найти другие способы действий, но выбраться из круга.

Предупреждение: Взрослый следит, чтобы ноги «мышеловки» не толкались, не делали больно мышке. Если взрослый замечает, что мышка загрустила и не может выбраться, он регулирует ситуацию, например: «Давайте все вместе поможем мышке, расслабим ножки и ручки, пожалеем её».

8. «Кораблик»

Цель: повышать самооценку ребёнка за счёт накопления реальных навыков и конструктивного опыта.

Ход игры:

Необходимо небольшое одеяло. Число играющих минимум двое взрослых и ребёнок или 5-6 детей. Одеяло – корабль, красивый парусник, дети – матросы, один ребёнок – капитан. Капитан любит свой корабль и верит в своих матросов. Игрой руководит взрослый. Он объясняет капитану задачу быть в центре корабля, в момент сильной качки он должен громким голосом дать матросам команду «Бросить якорь!», или «Стоп, машина!», или «Все вверх!», чтобы спасти корабль и матросов. Затем матросы берут одеяло за края и начинают медленно раскачивать корабль. По команде ведущего «Буря!» качка усиливается. Капитану напоминают о его задаче. Как только он громким голосом прокричит команды, корабль спокойно опускается на пол, капитану все жмут руки и хвалят его.

9. «Неваляшка»

Цель: развивать самоконтроль и самоанализ.

Ход игры:

Участников трое, желательно родители и ребёнок, или один взрослый и двое детей. Двое встают на расстоянии метра лицом друг к другу. Ноги устойчивы с упором на одну из них. Руки выставлены вперед. Между ними стоит третий участник с закрытыми или завязанными глазами. Ему подается команда «Ноги от пола не отрывай и смело падай назад!». Выставленные руки подхватывают «падающего» и направляют падение вперед, там его снова встречают выставленные руки. Покачивание продолжается в течение 2-3 минут. При этом амплитуда раскачивания может увеличиваться.

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

10. «Гармоничный танец»

Цель: коррекция эмоционального состояния.

Ход игры:

В игре участвуют двое. Один закрывает глаза (лучше надеть повязку). Встают друг против друга, легко прикасаются ладонями. Звучит плавная музыка. Ведущий делает плавные движения руками, телом, приседает, слегка отходит в сторону, вперед, назад. Задача ведомого следовать за руками ведущего и повторять его движения, не потеряться.

Предупреждение: Не допускать смены ролей, т. е. ведомый не должен вести ведущего. Можно разрешить ведомому выполнять упражнение сначала с открытыми глазами.

11. «Жмурки»

Цель: развивать навыки общения и адекватной оценочной деятельности.

Ход игры:

Старинная, проверенная веками игра. Водящему завязывают глаза, остальные участники бегают по комнате, издавая веселые звуки: «ку-ку», «ля-ля», «а вот и я!». Схватив участника, водящий угадывает попавшегося, и только после этого снимает повязку.

Предупреждение: Ребёнок не должен долго «жмуриться» в поисках участка. Как только поиск затянулся, нужно поддаться с радостью.

12. «Рыбаки и рыбка»

Цель: учить детей сознательно регулировать своё поведение и эмоциональное состояние

Ход игры:

Чем больше участников, тем игра интереснее и полезнее, но не менее 6 человек. Два участника – рыбки. Остальные встают парами лицом друг к другу в две линии, берутся за руки – это сеть. Рыбка хочет выбраться из сети, она знает, что это опасно, но впереди ее ждёт свобода. Она должна проползти на животе под сцепленными руками, которые усердно задевают ее спину, слегка постукивают по ней, щекочут. Выползая из сети, рыбка ждет свою подружку, ползущую за ней. Они берутся за руки и становятся частью сети. Смена ролей повторяется 2 – 3 раза.

Предупреждение: Движения сети должны быть в меру агрессивными.

13. «Медвежонок»

Цель: повышать у дошкольников уверенность в себе.

Ход игры:

Все встают в круг, берутся за руки. «Медвежонок» сидит внутри круга с закрытыми глазами. Все хором говорят (лучше петь) стихотворение и медленно движутся к центру круга:

Медвежонок, медвежонок

Спит в своей берлоге.

Хоть он не опасен,

Будьте осторожны:

Вы такому шалуну

Не верьте никому.

«Медвежонок» по окончании стишка (песенки) неожиданно вскакивает и старается дотронуться до кого-нибудь из детей.

14. «Маски»

Цель: снятие барьера общения через коррекцию самооценки и повышение уверенности в себе

Ход игры:

Минимальное число участников – двое, но чем их больше, тем интереснее и полезнее игра. Необходимы краски, бумага, липкая лента. На бумаге рисуются страшные маски, затем каждый участник примеряет на себя любую, остается в ней какое – то время. Можно исполнить «дикие» танцы, побегать, погоняться друг за другом. Затем происходит ритуал снятия масок. Все берутся за руки, улыбаются друг другу, можно плавно потанцевать.

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

15. «Соломинка на ветру»

Цель: создание единого образовательного пространства для разностороннего развития личности ребёнка.

Ход игры:

Упражнение выполняется 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 по очереди прикасаются к плечам «соломинки» и, осторожно поддерживая, передают ее следующему. В результате каждый боится другого, и «соломинка» плавно покачивается по кругу.

Предупреждение: Невероятно робкие и стеснительные 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.

16. «Комплименты»

Цель: повышение самооценки, создание положительного образа себя, развитие коммуникативных навыков.

Ход игры:

Сидя в кругу, все берутся за руки. Глядя в глаза соседу, надо сказать ему несколько добрых слов, за что-то похвалить. Принимающий кивает головой и говорит: «Спасибо, мне очень приятно!» Затем он дарит комплимент своему соседу, упражнение проводится по кругу.

Предупреждение: Некоторые дети не могут сказать комплимент, им необходимо помочь. Можно вместо похвалы просто сказать «вкусное», «сладкое», «цветочное», «молочное» слово. Если ребенок затрудняется сделать комплимент, не ждите, когда загрузит его сосед, скажите комплимент сами.

17. «Лицом к лицу»

Цель: создание положительного эмоционального фона и активизация детей, развитие внимания.

Ход игры:

Каждый находит себе пару. Ведущий называет действия, например «рука к носу», «спина к спине», «голова к колену» и т.д. Участники должны следовать инструкциям в своих парах. Когда ведущий говорит «человек к человеку», каждый должен найти себе другую пару. Упражнение можно применять в середине и в конце занятия.

Вариант: Дети объединяются в пары только после команды ведущего. Например, после команды «Плечо к плечу», дети должны найти себе пару и соприкоснуться частями тела

18. «Я!»

Цель: повышение самооценки ребенка.

Ход игры:

Выбирается «именинник» (по очереди). Ему задается вопрос от группы: «Какие в тебе есть хорошие качества? Ответы ребенка записываются. Далее именинник залезает на стул.

Его просят каждый раз, когда он услышит свое хорошее качество, громко выкрикнуть: «Я!». Ведущий зачитывает записанные качества. А группа хором повторяет.

19. «Что мне нравится в тебе?»

Цель: повышение самооценки ребенка.

Ход игры:

Проводят в парах или в круге. О каждом из участников группа (по очереди) высказывается: «Мне нравится в тебе, (имя ребенка), ... » В парах участники называют качества друг друга, которые им нравятся (несколько характеристик).

20. «Что я умею делать хорошего?»

Цель: повышение самооценки ребенка.

Ход игры:

Каждого из участников просят рассказать о том, что он умеет делать хорошего. При затруднениях группа дополняет ответ участника.

21. «Главная роль»

Цель: повышение самооценки ребенка.

Ход игры:

В условиях театрализации ребенку с низкой самооценкой дается роль победителя, героя. Можно поставить любую сценку, подходящую детям по возрасту.

22. Рисование на тему «Я победитель!»

Цель: повышение самооценки ребенка.

Ход игры:

Детям дается все необходимое для рисования и предлагается нарисовать себя в роли победителя.

23. «Пожелания»

Цель: повышение самооценки ребенка.

Ход игры:

Каждый из участников высказывает, что бы он пожелал другим от чистого сердца.

24. «Мой подарок для тебя!»

Цель: повышение самооценки ребенка.

Ход игры:

Ведущий распределяет детей на пары и говорит: «Возьмите за руки партнера. Подумайте, что бы вы подарили друг другу. Почему именно этот подарок? Нарисуйте свой подарок и подарите».

25. «Мой хороший поступок»

Цель: повышение самооценки ребенка.

Ход игры:

Каждый по очереди рассказывает о своем хорошем поступке.

26. «Именинник»

Цель: повышение самооценки ребенка.

Ход игры:

Выбирается именинник, который рассказывает о своем хорошем поступке. Затем распределяются роли, и проигрывается ситуация, изложенная именинником; далее он делится своими впечатлениями. В итоге участники группы подходят к имениннику, жмут ему руку и, глядя в глаза, говорят: «Молодец!»

27. «Ромашка успеха»

Цель: повышение самооценки ребенка.

Ход игры:

Сердцевиной ромашки становится фотография улыбающегося ребенка. Желательно, чтобы фотография ассоциировалась с каким-либо ярким, богатым впечатлениями моментом из жизни (детский праздник, рыбалка с папой). Вокруг сердцевинки нужно расположить семь крупных лепестков разного цвета. Каждый лепесток — это день недели, и он имеет свой цвет. На лепестках отмечаются успехи, которых ребенок достиг в течение дня. В выходные родители могут торжественно зачитать список достижений ребенка за неделю.

28. «Я – лев!»

Цель: повышение у детей уверенности в себе.

Ход игры:

Инструкция ведущего: «А сейчас давайте поиграем в игру, которая называется «Я – лев». Закройте глаза и представьте себе, что каждый из вас превратился во льва. Лев – царь зверей, сильный, могучий, уверенный в себе, спокойный, мудрый. Он красив и свободен. Откройте глаза и по очереди представьтесь от имени льва, например: «Я – лев Андрей». Пройдите по кругу гордой, уверенной походкой».

29. «Клеевой дождик»

Цель: сплочение детей, снижение тревожности, повышение самооценки.

Ход игры:

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

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

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

30. «Ладочки»

Цель: повышение самооценки.

Ход игры:

Детям предлагается бумага и фломастер. Нужно положить свою ладошку на лист бумаги, раздвинуть пальцы и аккуратно обвести ее по контуру. Затем взрослый просит на каждом, получившемся на бумаге, пальце написать или нарисовать что-нибудь хорошее о себе.

После этого ведущий собирает «ладошки», читаем их или показывает группе, а дети угадывают где, чья ладошка.

31.«Зайки и слоники»

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

Ход игры:

«Ребята, я хочу вам предложить игру, которая называется «Зайки и слоники». Сначала мы с вами будем зайками-трусишками. Скажите, когда заяц чувствует опасность, что он делает? Правильно, дрожит. Покажите, как он дрожит.

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

«Покажите, что делают слоны, когда видят тигра?» Дети в течение нескольких минут изображают бесстрашного слона.

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

Картотека игр и упражнений на развитие сплочённости и сотрудничества у детей дошкольного возраста.

Задачи:

- развивать открытость, умение проявлять интерес друг к другу;
- вызвать заинтересованность в общей цели;
- развивать готовность внести свою лепту в общее дело;
- развивать готовность идти друг другу на встречу;
- учить умению считаться с интересами других.

1.«Привет фотографии»

Цель: обучение детей узнавать друг друга по фотографии, создание положительного настроения.

Ход игры:

Дети сидят в кругу. В центре на столе лежат фотографии лицами вниз. Ребенок выходит в центр круга, берет любую фотографию, затем находит человека по фотографии, подходит к нему и здоровается (пожать руку и сказать «Привет») Ребенок, с которым поздоровались, сначала отвечает на приветствие, а затем выбирает следующую фотографию. Игра продолжается до тех пор, пока не останется ни одной фотографии.

2. «Клубочек»

Цель: знакомство, установление доверительного контакта с детьми, сплочение группы.

Ход игры:

Дети садятся в круг. Ведущий, держа в руках клубочек, обматывает нитку вокруг пальца, задает любой вопрос участнику игры (Например: «Как тебя зовут, хочешь ли ты со мной дружить, что ты любишь, чего ты боишься» и т.д.). Ребенок ловит клубочек, обматывает нитку вокруг пальца, отвечает на вопрос, а затем задает свой следующему игроку. Таким

образом, в конце клубочек возвращается ведущему. Все видят нити, связывающие участников игры в одно целое, определяют, на что фигура похожа, многое узнают друг о друге, сплачиваются.

Замечание: Если ведущий вынужден помогать затрудняющемуся ребенку, то он берет при этом клубочек себе назад, подсказывает и опять кидает ребенку. В результате можно увидеть детей, испытывающих затруднения в общении, у ведущего с ними будут двойные, тройные связи.

3. «Ласковое имя»

Цель: формирование положительной самооценки и самопринятия, знакомство.

Ход игры:

Один из детей - водящий - встает в центр круга. Дети, передавая друг другу мяч, называют ласковую форму имени водящего. Он последним получает мяч и называет ту ласковую форму своего имени, которая ему понравилась. Упражнение продолжается до тех пор, пока в центре круга не побывает каждый ребенок.

Вариант. Дети, передавая друг другу мяч, называют ласковую форму своего имени. Когда все дети назовут ласковые имена, мячик пойдет в обратную сторону. Нужно постараться не перепутать и бросить мяч тому, кто в первый раз бросил вам, а кроме того, произнести его ласковое имя.

Вариант. «Назови своего соседа ласковым именем так, чтобы ему было приятно»

4. «Переключка – путанка»

Цель: Развитие произвольного внимания, закрепление знакомства.

Ход игры:

Ведущий называет фамилии и имена присутствующих детей, путая при этом, то имя, то фамилию (имя называется правильно, фамилия – нет; фамилия правильна, имя не то). Дети внимательно слушают и откликаются только тогда, когда правильно названы и имя, и фамилия. Кто ошибается, выбывает из игры.

5. «Передай игрушку по кругу»

Цель: разминка, разогрев группы, развитие внимания, быстроты реакции, умения действовать сообща.

Ход игры:

Дети стоят в кругу. По кругу пускают игрушки. Передавая игрушку, дети говорят: «Дальше, дальше...» Сначала их в два раза меньше, чем детей. По мере увеличения скорости передачи игрушек из рук в руки количество игрушек увеличивается.

Вариант. Дети сидят на ковре и перекачивают друг другу мячи, не останавливаясь. Количество мячей от 2 до 5.

Вариант. Можно добавить еще одно правило. Когда взрослый скажет: «Всё наоборот», игрушки или мячи передаются в обратном направлении.

6. «Передай движение по кругу»

Цель: развитие выразительности движений, воображения, активизация и сплочение детей.

Ход игры:

Дети передают друг другу воображаемые предметы: большой мяч, тяжелую гирю, горячий блин, младенца, паука на паутинке, стопку кубиков, горящую свечу. В конце упражнения дети берутся за руки. Взрослый, говоря «Привет», пожимает руку соседу справа, тот следующему по кругу. «Приветик» должен обойти круг и вернуться к взрослому

7. «Животные»

Цель: активизация группы, развитие слухового внимания.

Ход игры:

Детям раздаются карточки с изображением нескольких (2 – 4) видов животных. Дети должны, издавая характерные звуки того или иного животного, найти остальных членов своей подгруппы. Энергизатор в игровой форме помогает разделить большую группу на несколько подгрупп, вовлекает ребят в активную деятельность.

8. «Невербальное приветствие»

Цель: разогрев группы, преодоления барьеров в общении, снижение эмоционального напряжения.

Ход игры:

Участникам предлагается молча здороваться друг с другом: а) руками с закрытыми глазами, б) коленками, в) спинами, г) мизинцами, д) плечами, е) локтями и т.д. Упражнение можно проводить при достаточной разогретости группы не в начале занятия.

9. «Поварята»

Цель: развитие внимания, групповой сплоченности.

Ход игры:

Все встают в круг – это кастрюля. Сейчас будем готовить суп (компот, винегрет, салат). Каждый придумывает, чем он будет (мясо, картошка, морковка, лук, капуста, петрушка, соль и т.д.). Можно раздать картинки. Ведущий выкрикивает по очереди, что он хочет положить в кастрюлю. Узнавший себя впрыгивает в круг, следующий, прыгнув, берет за руки предыдущего. Пока все «компоненты» не окажутся в круге, игра продолжается. В результате получается вкусное, красивое блюдо.

10. «Путаница»

Цель: разогрев, сплочение группы, снижение напряженности.

Ход игры:

«Сейчас один из вас, доброволец, должен выйти за двери. Остальные должны встать в круг и взяться за руки. После того как образуется плотное кольцо, необходимо «запутаться», не разжимая рук. Когда «клубок» будет готов, мы пригласим ведущего, который «распутает» группу». Можно провести путаницу еще раз, предложив кому-либо из группы «запутать» всех остальных, а другому ведущему распутать.

11. «Ветер дует на...»

Цель: знакомство, разогрев, сплочение группы.

Ход игры:

Со словами «Ветер дует на...» ведущий начинает игру. 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.

12. «Поменяйтесь местами»

Цель: разогрев группы, снижение напряженности, активизация внимания и мыслительных процессов, сплочение группы.

Ход игры:

Участники садятся в круг, в центре которого стоит психолог. Ведущий предлагает поменяться местами (пересесть) всем тем, кто обладает каким-то общим признаком. Например: «Пересядьте все те, у кого карие глаза (любит убирать игрушки, кататься с горки и т.п.)», — и все, у кого карие глаза, должны поменяться местами». При этом ведущий тоже принимает участие в игре и должен успеть занять освободившееся место, оставшийся без места продолжает игру. По окончании игры можно спросить: «Как вы себя чувствуете?» Затем делают вывод, что у всех есть много общего.

13. «Встаньте те, у кого...»

Цель: разогрев группы, снижение напряженности, активизация внимания, наблюдательности и мыслительных процессов.

Ход игры:

Дети сидят на стульях. Ведущий говорит: «Встаньте те, у кого:

Светлые волосы

Карие глаза

В одежде есть синий цвет

Пишет левой рукой

Любит танцевать

Вариант: «Похлопайте в ладоши те, кто сегодня грустный (любит смотреть мультики и т.п.)» Затем делают вывод, что у всех есть много общего.

14. «Разные, но похожие»

Цель: разогрев и сплочение группы, снижение напряженности, развитие самосознания, активизация внимания.

Ход игры:

Взрослый говорит:

- Сейчас поднимут руки только девочки... А теперь поднимут руки мальчики... Попрыгают те, кто в брюках... У кого есть сестренка, обнимут себя... У кого есть брат, похлопают в ладоши... Те, кто ел сегодня кашу, погладят себя по голове и т.д.

По окончании упражнения проводится краткая беседа, в ходе которой детей подводят к выводу о том, что все люди разные, но в чем-то они все-таки похожи.

15. «Рулет»

Цель: активизация группы, создание групповой сплоченности.

Ход игры:

Дети встают в шеренгу, держась за руки. Ребенок, стоящий первым, начинает поворачиваться вокруг своей оси, увлекая за собой детей, стоящих следом. Таким образом, дети образуют некий «рулет». Обращается внимание детей на то, что в ходе упражнения важно не расцеплять руки. Задание можно усложнить, предложив детям «раскрутить рулет».

16. «Фруктовый салат»

Цель: активизация группы, создание групповой сплоченности, усиления концентрации внимания.

Ход игры:

Участники сидят в круге. Ведущий просит первых 4-5 человек назвать по одному свои любимые фрукты (например, яблоко, груша, банан, апельсин). Следующие сидящие в круге по очереди, повторяют прозвучавшие названия фруктов. Таким образом, каждый «назван фруктом». Для лучшего запоминания можно раздать карточки с изображениями фруктов. Ведущий встает в центре круга и выкрикивает название фрукта, например апельсин, и все «апельсины» должны поменяться друг с другом местами. Человек в центре также старается занять одно из свободных мест, и другой участник остается без места. Новый ведущий опять называет какой-то фрукт и игра продолжается. Название «фруктовый салат» означает, что все меняются местами.

17. «Прикосновение тела»

Цель: активизация и сплочение группы, развитие тактильного внимания.

Ход игры:

Объясните участникам, что вы дотронетесь до кого-нибудь. Потом они должны, используя только ту часть тела, до которой дотронулись вы, дотронуться до кого-то другого. Продолжайте игру, пока все участники не будут задействованы. Это упражнение заставляет тесно взаимодействовать друг с другом.

18. «Я сегодня вот такой»

Цель: эмоциональная разрядка, развитие умения понимать свое эмоциональное состояние и выражать его вербально и невербально.

Ход игры:

Каждый по очереди говорит: «Здравствуйте. Я сегодня вот такой» - и показывает невербально свое состояние. Остальные дети говорят: «Здравствуй, Ваня! Ваня сегодня вот такой» и копируют его жесты, мимику, позу.

В игре должен принять участие каждый ребенок. В заключение дети берутся за руки и хором говорят: «Здравствуйте все!»

19. «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.

20. «Дракон кусает свой хвост»

Цель: сплочение группы.

Ход игры:

Играющие дети, 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.

21. «Объятия»

Цель: научить детей физическому выражению своих положительных чувств, тем самым способствуя развитию групповой сплоченности.

Ход игры:

(Игру можно проводить утром, когда дети собираются в группе, для ее «разогрева»). Педагог должен проявить свое стремление видеть перед собой единую сплоченную группу, объединяющую всех детей, независимо от уровня их общительности).

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?

— Обнимают ли тебя дома? Часто ли это бывает?

22. «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.

23. «Доброе животное»

Цель: способствовать сплочению детского коллектива, научить детей понимать чувства других, оказывать поддержку и сопереживать.

Ход 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. Так не только дышит животное, так же ровно и четко бьется его большое доброе сердце, стук — шаг вперед, стук — шаг назад, и т. д. Мы все берем дыхание и стук сердца этого животного себе».

Игры и упражнения **на обучение эффективным способам общения** **детей дошкольного возраста**

Задачи:

- развивать открытость, умение выражать интерес друг к другу и свое отношение к другим;
- показать детям, что значит взаимное признание и уважение;
- развивать готовность идти друг другу навстречу;
- учить проявлять терпение к недостаткам других;
- учить умению считаться с интересами других;
- воспитывать уважение и терпимость к другим людям.

1. «Гости»

Цель: учить находить сверстников в группе, называть их имена, формировать умение устанавливать контакт с детьми.

Ход игры:

Воспитатель говорит: «К нам в гости пришел гномик (мишка, кукла). Давайте с ним познакомимся и назовем ему наши имена». Дети вместе с воспитателем садятся на ковер в кружок, гномик стоит в середине. Воспитатель катает мяч каждому ребенку и говорит, называя имя каждого, например: «Саша с нами». Дети повторяют (по возможности). Примечание: Содержание игры может варьироваться. Например, «Покажи, кого назову». Дети сидят на ковре или просто играют. Воспитатель спрашивает у малыша: «Где у нас Света? (Даша, Коля и т.д.)» Ребенок указывает на того, кого назвали. Воспитатель просит повторить имя : «Это Света. Скажи – Света». «Кто это?» Воспитатель просит назвать свое имя, сказать как зовут того или иного малыша. Если ребенок затрудняется, воспитатель помогает ему и просит повторить. В ходе игры воспитатель обязательно сопровождает свою речь жестами, дотрагиваясь до того, чье имя надо назвать. «Давайте познакомимся»

2. Игра «Катаем мячик»

Цель: формировать чувство общности, воспитывать умение вступать в эмоционально-практическое взаимодействие друг с другом.

Ход игры:

Взрослый и дети сидят на ковре. Взрослый берет мяч и катит его в сторону одного из детей: «Покатился мячик в гости к Лене, лови его скорее!» После того как ребенок поймает мяч, предлагает ему покатить мяч другому ребенку: «Лена, а к кому мячик хочет отправиться в гости?» Если малыш не может выбрать ребенка, помогает ему: «Кати мячик Вове!» Каждый ребенок должен поучаствовать в игре. Затем воспитатель предлагает таким же образом перебрасывать мячик друг другу.

Примечание: Можно модифицировать игру: катать мяч не через все поле, а по кругу от одного ребенка к другому. Перекатывая мяч, необходимо комментировать его передвижения: «Вот сейчас мячик у Саши, а Саша покати мячик Ване!»

3. «Приветствие с колокольчиком»

Цель: настрой детей на доброжелательный лад.

Ход игры:

Дети стоят в кругу, Взрослый подходит к одному из них, звонит в колокольчик и говорит: «Здравствуй, Ваня, мой дружок!». После Ваня берет колокольчик и идет приветствовать другого ребенка. Колокольчик должен поприветствовать каждого ребенка.

4. «Разные приветствия»

Цель: снятие эмоционального напряжения, развитие коммуникативных навыков.

Ход игры:

Взрослый напоминает детям, что с разными людьми мы общаемся по-разному «Поздоровайтесь так, как вы здороваетесь:

С другом в детском саду

С воспитателем

С клоуном в цирке

С любимой бабушкой

С тем, на кого обиделись

С тем, кого рады видеть

А теперь скажем все вместе: «Здравствуйте все!» и поаплодируем друг другу.

Вариант. Здороваться с разным настроением: «Очень устали, Веселые, Опаздываем в детский сад, В Космосе (в невесомости)»

5. «Такси»

Цель: активизация группы, деление группы на подгруппы, обучение способам общения.

Ход игры:

Выбирается 1 - 2 участника, которые будут играть роль таксистов. Их задача – двигаться по помещению, останавливаясь по команде ведущего. Предложите остальным участникам представить, что они садятся в такси. В такси может поместиться только определенное число участников, например 2, 3 или 4. Когда такси останавливается, участники должны бежать «занимать места в такси».

Это полезное упражнение, если нужно объединить участников в группы с определенным числом членов в случайном порядке.

6. «Привет! Как твои дела?»

Цель: сближение участников, установление дружеских отношений, развитие кооперации, активизация внимания.

Ход игры:

Все дети ходят по комнате, жмут друг другу руки и говорят: «Привет! Как твои дела?» Главное правило: здороваясь с кем-то, руку можно освободить только после того, как другой рукой начнешь здороваться еще с кем-либо. То есть каждый участник должен быть в контакте с кем-либо постоянно. Игру можно использовать в конце занятия, заменив слова: «Спасибо. С тобой было интересно!».

7. «Зеркало»

Цель: отработка навыков взаимодействия взрослого с ребенком; формирования понимания того, что другой ребенок и взрослый такие же как и он.

Ход игры:

1 этап- индивидуальный. Взрослый подводит ребенка к зеркалу. Обращает его внимание на изображение, появляющееся в нем. Затем говорит: «Теперь я буду зеркалом». Ребенок «смотрится в зеркало», а воспитатель повторяет его движения. Далее воспитатель и ребенок меняются ролями. Подобные упражнения воспитатель проводит со всеми детьми по очереди, отдельно.

2 этап – групповой. Условия игры усложняются. Все дети встают в круг (если маленькие – в одну линию, напротив воспитателя) и становятся «маленькими зеркалами». Воспитатель показывает движение, а они повторяют его. Воспитатель сопровождает движение словами: «Мой дружок, в меня смотри и за мной все повтори».

8. Игра «Прятки с платочками»

Цель: отработка коммуникативных навыков детей; воспитание дружелюбия, желания играть друг с другом; вызвать положительные эмоции.

Ход игры:

Воспитатель раздает каждому ребенку платочки. Предлагает поиграть в прятки: «Давайте сейчас все спрячемся. Я буду вас искать». Дети накидывают платочки на голову. Воспитатель: «Где же наша Настя? Настенька, ты где?» Названный ребенок снимает платочек с головы и говорит: «Вот я!» Таким образом, педагог «находит» всех детей. Когда дети научатся играть, можно предложить искать всех кому-нибудь из детей. Старших дошкольников можно попросить рассказать друг о друге: как зовут, какой, что есть (части тела, одежда). Также можно прятаться под один платочек 2-3 детям. В «Прятки» можно играть с игрушками. Взрослый прячет под платочек игрушку, затем показывает какую-либо ее часть (гребешок петушка, ушки зайчика и др.) или издает характерный для этой игрушки звук (Ку-ка-ре-ку, кря и др.) и просит отгадать кто там спрятался. Если ребенок отгадал, то ему отдают эту игрушку (игрушек должно быть по количеству детей). После дети могут спрятать свою игрушку под свой платочек и позвать ее: «Петушок (ку-ка-ре-ку) иди сюда!»

9. Игра «Танечка»

Цель: формировать потребность в общении, способствовать становлению эмоционально-положительного отношения к сверстнику.

Ход игры:

Дети вместе со взрослым сидят в кругу на коврике. Взрослый поет песенку «Мы сидим, мы сидим и на Танечку глядим». При этом обязательно показывает на ребенка про которого поет, еще раз называет его имя и просит повторить детей. Или, наоборот, просит показать того ребенка, про которого спела: «Где наша Танечка?» Затем можно пропеть (проговорить) какой это ребенок. Например: «Танечка у нас хорошая, Танечка у нас пригожая. Есть у Тани глазки, ручки и т.д.» (здесь воспитатель может придумать любые ласковые слова о ребенке). Обязательно должен быть и физический контакт: погладить по голове, дотронуться до ручек и т.д. (можно также привлечь к этому детей). Примечание: Взрослый обязательно должен охватить всех детей. После, как заключение, воспитатель говорит, что все детки сегодня хорошие и предлагает погладить себя и друг друга. Дети гладят себе ручки, ножки, животик, щечки, произнося при этом: «Мы хорошие, мы хорошие...» Игра «Мы сидим, мы сидим...»

10. Игра «Пирамида любви»

Цель: создавать атмосферу близости и общности между малышами, положительного эмоционального климата в группе; развитие навыков общения.

Ход игры:

Дети становятся в тесный кружок и по очереди кладут ручки одна на другую (строят пирамиду). В тот момент, когда ребенок положил свою ручку на руку воспитателя, воспитатель говорит: «Мы тебя любим, Вова!» Затем сверху ручку кладет другой ребенок, воспитатель говорит: «Мы тебя любим, Денис!» и т.д. Когда «пирамида любви» построена, воспитатель предлагает детям закрыть глаза и почувствовать, какие теплые у них ручки. Воспитатель побуждает детей по возможности проговаривать за ней слова.

11. «Ищу друга»

Цель: обучать детей навыкам сотрудничества, переход от игры «рядом» к игре «вместе».

Ход игры:

Детям раздают по одной игрушке (набор состоящий из 2- 3 игрушек одного вида: зайцы, мишки, собачки и т.д.) Воспитатель говорит детям, что сейчас они будут танцевать вместе со зверятами. Но одному зайчику, одному мишке танцевать скучно, поэтому, пока звучит музыка, каждый ребенок должен найти для своей зверюшки друзей. (На первом этапе воспитатель обращает внимание, что в наборе не один зайчик (мишка, собачка), а несколько). Когда начинает звучать музыка, дети ходят по комнате и ищут детей с парными игрушками, то есть подыскивают своей зверюшке друга. Когда друг будет найден, дети танцуют вместе с игрушками. (Вместо игрушек можно использовать картинки с изображением животных или медальки, которые можно повесить на грудь).

12. «Помоги Тане»

Цель: воспитывать навыки партнерского общения, усиление мотивации к общению, снятие тревожности у детей.

Ход игры:

Педагог говорит, что у девочки Тани случилась беда: сломались все игрушки, и ей больше не во что играть. Детям показывают несколько заранее подобранных игрушек, каждая из которых разделена на две части. Например, шляпка гриба и ножка гриба, две части одной матрешки и др. Для более старших можно разделить игрушку на 3-4 части. Полученные детали раздают детям – каждому ребенку по одной – и просят их помочь Тане починить игрушки. Задача малышей – найти отдельные части игрушки и соединить их.

Примечание: Эта игра похожа на игру «Ищу друга», но является более функциональной, т.к. ее можно использовать и в работе с «особыми» детьми. Например, для тревожных детей инструкция к игре является понятной и доступной., но до начала игры воспитатель должен продемонстрировать как будут выглядеть починенные игрушки. Для аутичных детей будет легче выполнить задание с логическим завершение (игрушка снова целая) .

13. «Подарки»

Цель: формировать потребность в общении.

Ход игры:

Взрослый спрашивает ребят, любят ли они получать подарки и, получив положительный ответ, предлагает: «Давайте будем понарошку дарить подарки». Затем подзывает к себе одного ребенка, в центр, затем все произносят: Принесли мы всем подарки, Кто захочет, тот возьмет, Вот вам кукла с лентой яркой, Конь, волчок и самолет. Перечислять игрушки надо медленно, выразительно, чтобы дети успели представить себе каждый предмет. Затем, обращаясь к ребенку, которому будут «дарить» подарок, воспитатель спрашивает, какой из перечисленных предметов он хотел бы получить. Если малыш выбирает коня, остальные дети скачут как лошадки. Если кукла – танцуют как куколки и поют песенки. Если волчок – кружатся со звуком «ж». Если самолет – Изображают полет и приземление самолета, раздвигая руки, и воспроизводя рев мотора: «р». Пусть ребенок выберет себе «подарок» (кого-то из детей). И тот, кого он выбрал, выходит в центр комнаты. Теперь он будет выбирать подарок.

Примечание: Естественно, что подарки можно разнообразить – например, предложить на выбор бабочку, лягушку, мишку, автомобиль и др., которые легко изобразить в движениях. Для этого надо заранее сочинить стишки про эти игрушки.

14. «Портрет самого лучшего друга»

Цель: развивать процессы анализа и самоанализа.

Ход игры:

Детям дается задание нарисовать портрет своего самого лучшего друга. Затем проводится беседа:

- Кого ты считаешь своим самым хорошим, самым лучшим другом? Какими качествами обладает этот человек? Хотите ли вы, чтобы вас считали хорошим другом? Что для этого надо делать, как себя вести?

В ходе общего обсуждения формулируются правила радостного общения, которые рисуют в доступной для детей схематичной форме или же записывают их на листе ватмана печатными буквами (если дети уже умеют читать). Например:

- Помогай друзьям.
- Делись с ними, учись играть и заниматься вместе.
- Останови друга, если он делает что-то плохое. Скажи ему, если он в чем-то не прав.
- Не ссорься, не спорь по пустякам; играй со всеми дружно.
- Не завидуй.
- Если поступил плохо, не бойся признаться в этом, извинись.
- Спокойно принимай советы и помощь других ребят.
- Не радуйся, когда кто-то проигрывает. Если можешь, помоги ему.
- Если проиграл сам, не срывай злость на других, может быть, ты выиграешь в следующий раз.

15. «Этюд на различные позиции в общении»

Цель: прочувствование различных позиций в общении.

Ход игры:

Детям дается задание разбиться на пары. Общение в парах проходит диалоговом режиме. Для общения предлагаются интересные и актуальные для детей темы: "Мое любимое животное", "Мой самый радостный день в прошлом месяце" и пр.

Сначала ситуация общения организуется, когда оба ребенка сидят лицом друг к другу, затем один ребенок сидит на стуле, а другой стоит около своего стула (дети меняются местами), затем дети, сидя на стуле спиной друг к другу, продолжают разговор.

После у детей спрашивают о впечатлении, настроении, возникшем в процессе общения. Как больше понравилось общаться? Почему?

16. «Что изменилось?»

Цель: развивать внимание и наблюдательность, необходимые для эффективного общения.

Ход игры:

Каждый ребенок по очереди становится водящим. Водящий выходит из комнаты, за это время в группе производится несколько изменений в одежде, причёске детей, можно пересесть на другое место (но не больше двух-трех изменений; все производимое изменения должны быть видимы). Задача водящего правильно подметить произошедшие изменения.

17. «Руки знакомятся, руки ссорятся, руки мирятся»

Цель: развивать умение выражать свои чувства и понимать чувства другого через прикосновение, соотносить человека и его тактильного образа, способствовать снятию телесных барьеров.

Ход игры:

Упражнение выполняется в парах с закрытыми глазами, дети сидят напротив друг друга на расстоянии вытянутой руки. Взрослый дает задания (каждое задание выполняется 2-3 минуты): - Закройте глаза, протяните навстречу друг другу руки, познакомьтесь одними руками. Постарайтесь получше узнать своего соседа. Опустите руки»

- Снова вытяните руки вперед, 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.

Обсудите, как проходило упражнение, какие чувства возникали в ходе упражнения, что понравилось больше?

18. «Подарок на всех (цветик-семицветик)»

Цель: развивать чувство коллектива, умение дружить, делать правильный выбор, сотрудничать со сверстниками.

Ход игры:

Детям дается задание: "Если бы ты был волшебником и мог творить чудеса, то что бы ты подарил сейчас всем нам вместе?" Или: "Если бы у нас был Цветик-семицветик, какое бы желание ты загадал?" Каждый ребенок загадывает одно желание, оторвав от общего цветка один лепесток.

Лети, лети, лепесток, через запад на восток,

Через север, через юг, возвращайся, сделав круг,

Лишь коснешься ты земли, быть по-моему вели.

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

19. «Попроси игрушку»

Цель: развивать коммуникативные навыки.

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.

20. «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?

21. «Пожелание»

Цель: воспитывать интерес к партнёру по общению.

Ход 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.

22. «Чей голосок?»

Цель: развивать внимание к партнёру, слуховое восприятие.

Ход игры:

Дети садятся полукругом, ведущий — впереди всех спиной к играющим. Кто-нибудь из детей окликает ведущего по имени. Ведущий, не оборачиваясь, должен назвать того, чей голос он услышал. Можно ввести какой-либо персонаж и условные слова. Как всегда, воспитатель наравне с детьми участвует в игре. Сначала дети окликают ведущего обычным голосом, со временем, когда они хорошо узнают друг друга, можно специально изменять интонацию, высоту голоса для затруднения узнавания.

23. «Ласковое имя»

Цель: развивать умение вступать в контакт, оказывать внимание сверстникам.

Ход игры:

Дети стоят в кругу, передают друг другу эстафету (цветок, “волшебную палочку”). При этом называют друг друга ласковым именем (например, Танюша, Алёнушка, Димуля и т.д.) Воспитатель обращает внимание детей на ласковую интонацию.

24. «А я сегодня такой!»

Цель: учить использовать мимику, пантомимику в общении.

Ход игры:

Дети стоят в кругу. Ведущий первым выходит в круг и произносит фразу «А я сегодня вот такой (ая!)», сопровождая ее каким-либо действием и мимикой, отражающими его настроение. (Например, ведущая улыбнулась и развела руки в стороны.) Все дети повторяют это движение и мимику, произнося:

«Мария Ивановна сегодня ВОТ ТАКАЯ!» Затем в круг выходит следующий ребенок и показывает, какой он сегодня.

Игра продолжается до тех пор, пока каждый ребенок не побывает в роли ведущего.

25. «Как говорят части тела»

Цель: учить невербальным способам общения.

Ход игры:

Воспитатель даёт ребёнку разные задания. Покажи:

- как говорят плечи "Я не знаю";
- как говорит палец "Иди сюда";
- как ноги капризного ребёнка требуют "Я хочу!", "Дай мне!";
- как говорит голова "Да" и "Нет";
- как говорит рука "Сядь!", "Повернись!", "До свидания".

Остальные дети должны отгадать, какие задания давал воспитатель.

26. «Зоопарк»

Цель: развивать невербальные способы общения.

Ход игры:

Каждый из участников представляет себе, что он — животное, птица, рыба. Воспитатель дает 2—3 минуты для того, чтобы войти в образ. Затем по очереди каждый ребёнок изображает это животное через движение, повадки, манеру поведения, звуки и т.д. Остальные дети угадывают это животное.

27. «Сделай подарок»

Цель: знакомить детей с невербальными способами общения.

Ход 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.

28. «Разговор сквозь стекло»

Цель: развитие умения вести диалог не вербально.

Ход игры:

Воспитатель помогает детям разбиться на пары, а затем говорит: «Представьте, что один из вас находится в большом магазине, а другой ждем его на улице. Но вы забыли договориться о том, что нужно купить, а выход — на другом конце магазина. Попробуйте договориться о покупках сквозь стекло витрины. Но помните, что вас разделяет такое толстое стекло, что попытки кричать, бесполезны: партнер все равно вас не услышит. После того как вы «договорились», вы можете обсудить, правильно ли вы друг друга поняли». Воспитатель выбирает ребенка и пытается объяснить ему жестами, что гот должен купить, а потом спрашивает его, все ли он понял. Затем дети играют самостоятельно. Воспитатель следит за ходом игры, помогает парам, у которых что-то не получается. Затем можно поменяться ролями.

29. «Разговор по телефону»

Цель: развитие умения вести диалог по телефону на соответствующую тему.

Ход игры:

Тему задает воспитатель (например, поздравить с днем рождения, пригласить в гости, договориться о чем-то и т. д.).

30. «Вопрос – ответ»

Цель: развивать у детей умение отвечать на вопросы партнёра.

Ход игры:

Дети стоят в кругу. У одного из них в руках мяч. Произнеся реплику-вопрос, игрок бросает мяч партнёру. Партнёр, поймав мяч, отвечает на вопрос и перебрасывает его другому игроку, при этом задаёт собственный вопрос и т.д.

(“Какое у тебя настроение?” — “Радостное”. “Где ты был в воскресенье?” — “Ходил с папой в гости”. “Какую игру ты любишь?” — “Ловишки” и т.д.).

31. «Прощай»

Цель: учить детей выходить из контакта, используя доброжелательные слова и интонации.

Ход игры:

Дети сидят в кругу и, передавая эстафету друг другу, называют слова, которые говорят при прощании (*до свидания, до встречи, всего хорошего, ещё увидимся, счастливого пути, спокойной ночи, до скорой встречи, счастливо т.д.*). Педагог обращает внимание на то, что, прощаясь, необходимо посмотреть партнёру в глаза.

32. «Здороваемся без слов»

Цель: развивать умение использовать жест, позу в общении.

Ход игры:

Дети разбиваются на пары. Каждая пара придумывает свой способ приветствия без слов (*пожать руку друг другу, помахать рукой, обняться, кивнуть головой и т.д.*). Затем все собираются в круг, а пары демонстрируют по очереди способ приветствия.

33. Музыкальные объятия («обнималки»)

Цель: учить детей соотносить свои действия с действиями партнера для достижения общей цели.

Ход игры:

Дети прыгают под музыку по залу. Когда музыка прекращается, каждый ребенок кого-то крепко обнимает. Затем музыка продолжается, и дети снова прыгают по залу (можно с партнером, если хочется). При следующей паузе объединяются 3 человека, до тех пока не образуется одно большое объятие.