

Игра «Клубочек»

Цель: воспитание чувства принадлежности к группе, чувства безопасности в коллективе; чувство единства, сплоченности; умения действовать согласовано.

Материалы: клубок прочных ниток.

Ход игры:

Педагог и дети стоят в кругу. Педагог запекает песенку, обматывает большой палец правой руки. Затем передает клубок следующему ребенку, называя его в песенке по имени и т.д.

Когда песенка заканчивается- все дети и педагог соединены ниточкой. Клубок должен вернуться к педагогу, проделав полный круг. Затем одновременно все аккуратно снимают ниточку с пальцев и кладут ее на стол. Внимание детей обращается на то, что ниточка не порвалась и ребята в группе всегда будут так же крепко дружить. В заключение можно попросить детей вспомнить пословицы и поговорки о дружбе.

Игра «Художник»

Цель: сформировать у детей навыки коллективной деятельности: в данном случае- изображать с помощью совместных движений какие- либо предметы (карандаш, солнышко, змейку и т.д.); развивать воображение, творческие и организаторские способности каждого ребенка.

Ход игры:

Дети становятся подгруппами по 6- 7 человек. Педагог предлагает им изобразить какой- либо предмет. Под спокойную музыку каждая подгруппа пытается это сделать, По окончании музыки педагог оценивает все варианты и объясняет детям, Что у них получилось хорошо, а над чем еще надо подумать.

Примечание: можно предложить детям договориться самим «по секрету», что они будут изображать, а потом отгадать, что получилось у каждой группы.

Игра «Один, два, три, четыре»

Цель: учить детей действовать по одному и вместе с другими; развивать организаторские способности детей; развивать внимание детей, их ориентировку в пространстве, быстроту реакций; упражнять в счете и в основных движениях.

Ход игры:

Под музыку дети двигаются по всей комнате в разных направлениях, используя энергичную ходьбу, бег, подскоки в зависимости от характера музыки. С окончанием музыки педагог называет первую цифру. Дети должны построиться в соответствии с названным числом парами, тройками и т.д., встав в кружок или шеренгу и подняв руки вверх.

Игра «Марш самооценки»

Цель: развивать уверенность в себе.

Дети, встав друг за другом по кругу, идут, с силой ставя ногу на пол. Педагог (четко): «Я чувствую землю под ногами, земля прочная, твердая, я иду смело, уверенно». Предлагает детям на каждый шаг при выдохе произносить «хо- хо- хо» (10- 15 сек.), затем, ударяя ладонью в грудь, на выдохе произносить «я- я- я» (10- 15 сек.).

«Рисование с партнером»

Цель: разобраться в межличностных отношениях в группе, развивать коммуникативность.

Дети делятся на пары, садятся за столы. На столе альбомный лист, разделенный на две части вертикальной линией.

Каждый ребенок начинает рисовать на стороне партнера.

(Тема- любая. Условия: соблюдать тишину, не тянуть время.).

«Групповое рисование»

Цель: развивать коммуникативность, способствовать улучшению межличностных отношений.

На столе- половина альбомного листа, за столом – 4- 6 человек. В центре листа квадрат или круг. Ребенок рисует 40- 50 сек., затем по сигналу передает лист по кругу другому ребенку- и так до тех пор, пока лист не вернется к ребенку, который первый начал рисовать. Он оценивает рисунок (ставит плюс, галочку...), говорит, понравился ему рисунок или нет.

«Рисование по заказу»

Цель: развивать коммуникативность.

Дети, разбившись на пары, сидят напротив друг друга. В центре стола- ширма. Один ребенок говорит другому, что нужно нарисовать (цвет, форма, величина предмета); другой рисует за ширмой (если что- то непонятно, уточняет). Готовый рисунок дарит тому, кто его заказал. После этого рисует другой ребенок.

«Чтение эмоций»

Цель: учить понимать эмоции, застывшие на лицах (злость, гнев, удивление, радость, страх, страдание, грусть и т.д.).

Подбираются фото из журналов, газет, домашних архивов (не рисунки). Дети рассматривают их. Воспитатель задает вопросы:

- Что случилось с этим человеком?
- Что он чувствует?
- Можно ли ему помочь?
- Тебе хотелось бы с ним познакомиться?

«Кто быстрее»

Цель: воспитывать положительные эмоции по отношению к сверстнику, коммуникативность.

На столе- лист бумаги, на котором нарисованы «простые» предметы (грибки, мячи, лодочки, домики и т.д.),- их надо раскрасить в 2- 3 цвета; коробка с карандашами. За столом- двое детей. Смогут ли они договориться о том, чтобы один из них закрашивал одним цветом, а другой другим? Или каждый станет раскрашивать картинку самостоятельно? Как быстрее справиться с заданием?

«Танец под музыку»

Цель: развивать кожную чувствительность, коммуникативность.

Дети разбиваются на пары: ребенок рисует пальцем на спине другого геометрические фигуры, простые изображения (дом, елка, солнце, лесенка и т.д.), печатные буквы; другой ребенок должен отгадать, что это.

«Животные»

Цель: развивать воображение, двигательные навыки.

Педагог предлагает детям изобразить какого- либо из животных (шустрому ребенку- медведя; медлительному- зайца, белку; трусливому- тигра, льва и т.д.).

«Следование за ведущим»

Цель: развивать умение понимать и передавать чужие эмоции; воображение.

Дети делятся на две- три группы (по 5- 6 человек). В каждой группе- ведущий. Он ходит по кругу, выполняя движения, отражающие различные эмоции; дети повторяют их.

«Исследование лица»

Цель: развивать коммуникативность, тактильную память. Дети разбиваются на две шеренги, встают лицом друг к другу. Дети одной шеренги закрывают глаза; в другой меняются местами (произвольно) и подходит ближе к первой шеренге. Дети с закрытыми глазами ощупывают лицо и волосы подошедших и называют их имена. (Условие: дотрагиваться до одежды нельзя.)

«Зеркало»

Цель: развивает умение понимать и передавать чужие эмоции.

Дети делятся на пары, встают лицом друг к другу и смотрят друг другу в глаза. Один начинает выполнять какое-либо движение- другой повторяет его (в зеркальном отображении). Педагог предлагает в жестах и мимике передавать разные эмоциональные состояния (Грусть, радость, страх, боль, отвращение и т.д.).

«Общение в паре»

Цель: развивать умение внимательно слушать и запомнить. Дети разбиваются на пары, садятся спина к спине. Один шепотом рассказывает о чем-либо, потом спрашивает другого, о чем и что он говорил. (Рассказывая, ребенок должен попытаться описать свои ощущения.)

«Сидящий - стоящий»

Цель: развивать эмоциональную сферу.

Ребенок, стоя и глядя на сидящего, говорит предложенную педагогом или составленную самостоятельно фразу весело, со страхом, сердито, спокойно.

«Море волнуется»

Цель: помочь преодолеть робость, страх; формировать уверенность в себе.

Ребенок ложится на одеяло. Дети поднимают его держась за одеяло со всех сторон. Говорят: «Море волнуется раз» (тихо); «Море волнуется два» (громче); «Море волнуется три» (еще громче). Ребенок старается их перекричать: «А я не боюсь моря!».

«Слушаем сердце»

Цель: развивать коммуникативность, чувствительность, умение чувствовать партнера.

Дети разбиваются на пары. Один ребенок лежит на спине с закрытыми глазами, руки вдоль туловища. Второй стоит на коленях напротив него. Первый кладет ступни на грудь второго, который придерживает его ноги руками. Лежащий ребенок вслух считает удары сердца сидящего (чувствует ступнями). Взрослый проверяет.

«Доверяющее падение»

Цель: развивать уверенность в поддержке сверстников, доверие к ним.

Две пары детей (не более) встают друг за другом между двумя линиями. Взрослый- между парами детей (для страховки). Один ребенок падает, другой его ловит.

Падающий должен закрыть глаза, не подстраховывать себя, расслабиться.

«Подними, покачай»

Цель: дать ребенку понять, что сверстники поддерживают его, заботятся о нем.

Ребенок ложится на ковер, расслабляется, закрывает глаза.

Педагог поддерживает его под мышки. Дети осторожно поднимают его со всех сторон, затем легко качают. Педагог спрашивает: «Тебе приятно? Не страшно? Друзья крепко тебя держат, они не позволят тебе упасть».

«Встреча»

Цель: развивать коммуникативные способности.

Дети разбиваются на пары и рассказывают друг другу о том, как они утром шли в детский сад.

«Прорвись в круг»

Цель: помочь поверить в себя, преодолеть робость, войти в коллектив сверстников.

Ребенка, испытывающего наибольшие сложности в общении со сверстниками, отводят в сторону. Остальные дети встают в круг, крепко взявшись за руки. Ребенок должен разбежаться, прорвать круг и проникнуть в него.

«Молчок»

С помощью этой игры происходит коррекция поведения. Прочтите детям стихотворение А. Бродского «Новичок».

В детский сад пришел Молчок-
Очень робкий новичок.
Он сначала был несмел,
С нами песенок не пел.
А потом, глядим, привык:
Словно зайка- скок да прыг.
До чего же осмелел:
Даже песенку запел.

Обсудите с детьми данное стихотворение. Далее выберите «Молчка», который сначала робко сидит на стуле, затем, согласно тексту, преобразуется в смелого: прыгает со стула, а потом поет какую-нибудь знакомую песенку.

«Скучно, скучно так сидеть»

Данная игра развивает раскованность, тренирует самоорганизацию. Для ее проведения вдоль противоположных стен ставятся стулья. Возле одной стены - по количеству детей, а возле другой - на один стул меньше. Дети садятся на стулья. Ведущий читает вслух следующие стишки:

Скучно, скучно так сидеть.
Друг на друга все глядеть;
Не пора ли пробежаться
И местами поменяться.

Как только заканчивается чтение, все дети бегут к противоположной стене и стараются занять стулья. Кто остался без места - проиграл. При продолжении игры каждый раз убирается по одному стулу.

«Сочиняем историю»

Эта игра помогает детям выразить свою индивидуальность, учит адекватным способам взаимодействия, взаимопонимания, развивает умение спокойно и до конца слушать собеседника.

Дети выбирают основную тему сказки (если испытывают затруднение, тему назначает ведущий). Затем все садятся в круг и по очереди, держа в руках «волшебную палочку», начинают сочинять. Первый ребенок говорит первое предложение, второй- второе и т.д. В конце, когда сказка окончена, проводится коллективное обсуждение, понравилось ли детям полученная сказка, что делали, пытаясь поправить друг друга и т.д. Можно нарисовать коллективный рисунок по сочиненной сказке.

«Поем вместе»

Эта игра поможет детям раскрепоститься, особенно она будет полезна в тех случаях, когда собираются вместе незнакомые между собой дети. Взаимодействие между детьми, которые возникают в процессе этой игры, помогает им установить контакт друг с другом.

Дети поют хором какую-нибудь всем известную песню. По сигналу ведущего пение прекращается, но участники продолжают петь эту песню мысленно, «про себя». По второму сигналу они снова начинают петь эту песню вслух. Тот ребенок, который собьется, выбывает из игры.

«Ролевая гимнастика»

Игра направлена на снятие напряжения, на эмоциональное оживление, способствует расширению поведенческих ситуаций у ребенка.

а). Расскажи стихотворение (на выбор ребенка) следующим образом:

- очень быстро;
- шепотом;
- со скоростью улитки;
- как иностранец;
- как робот.

б). Походи, как:

- младенец;
- лев;
- глубокий старик.

в). Улыбнись, как:

- кот на солнышке;
- как само солнышко.

г). Посиди, как:

- пчела на цветке;
- наездник на лошади.

д). Попрыгай, как:

- кузнечик;
- козлик;
- кенгуру.

е). Нахмурься, как:

- осенняя туча;
- рассерженная мама;
- разъяренный лев.

«Послушай»

Это упражнение помогает детям обратить внимание на самого себя, на свои чувства и эмоции.

Попросите ребенка сесть поудобнее и закрыть глаза. Сидим тихо- тихо и слушаем, что происходит вокруг нас, внутри нас. Прислушиваемся к своим ощущениям. Далее пусть ребенок поделится, что он чувствовал, чего хотел, что услышал.

«Путаница»

Это групповая игра. Дети выбирают одного из участников, который выходит за дверь. Остальные становятся в круг и берутся за руки. По команде взрослого они, не бросая рук, путаются между собой. Взрослый помогает детям запутаться. Когда готова путаница, зовут игрока, который находился за дверью. Его задача- распутать путаницу.

«Угадай, кто»

Цель ребенка- узнать, кого загадали.

Данная игра помогает детям увидеть себя глазами других. Из группы детей выбирается один ребенок, который выходит за дверь. В это время дети задумывают одного из ребят. После этого заходит в комнату ребенок, который был за дверью, и задает вопросы всем играющим о том, каким зверем, деревом, птицей мог быть тот, кого они загадали, какое имя ему можно дать (резвый козлик, черепаха и т.д.).

«Я - разный»

Для проведения данной игры потребуется лист бумаги, разделенный на три части, цветные карандаши. Предложите ребенку нарисовать себя в трех рисунках: какой он был раньше, какой он сейчас и каким бы он хотел стать (какой он будет). После рисования можно обсудить рисунки: в чем их разница, что необходимо, чтобы стать таким, каким хочется, что для этого нужно.

«Волшебное зеркало»

Эта игра будет полезна для детей, не уверенных в себе. Поможет ребенку почувствовать себя более раскованно, свободно, увидеть себя со стороны, «раскрыться». В эту игру можно играть с одним ребенком и в группе. Выбирается «зеркало»- это может быть другой ребенок или взрослый. Ребенок смотрится в «зеркало», которое повторяет все его движения, жесты, мимику.

«Сорви шапку»

В эту игру играют двое (желательно одного роста). У каждого из них левая рука привязана к туловищу, на головах у детей шапки. По сигналу ребенок должен правой рукой сорвать шапку у соперника, стараясь не позволить снять шапку с себя.

Корзина с фруктами

Ход игры: Игроки садятся в круг. Ведущий находится в середине. Он обходит всех играющих и спрашивает, как назвал себя каждый (выбирать можно из названия фруктов), либо дает сам имя игроку. Затем ведущий садится в центре круга и начинает игру: «Когда я шел по саду, я увидел деревья с прекрасными яблоками и грушами». В момент произнесения этих слов «яблоки» меняются местами с «грушами». Задача ведущего- занять одно из освободившихся мест. Но если это ему удастся, то играющий, оставшийся без места, становится ведущим. Когда в рассказе ведущего встречаются слова «корзина с фруктами», все дети одновременно меняются местами, и опять ведущий должен занять одно из освободившихся мест.

«Мирные» и «воинственные»

Цель: Развитие умения слушать и концентрировать внимание. Побуждение к сотрудничеству в группе; стимулирование общения в группе; развитие способности различать звуки; высвобождение энергии.

Ход игры: Каждый участник выбирает себе тихо или громко звучащий инструмент, и группа делится на два «племени»: тихое («мирные») и шумное («воинственные»). Играющие представляют, что «племена» находятся на разных берегах реки и могут общаться, по очереди играя на музыкальных инструментах. «Племена» внимательно слушают друг друга.

Замечания: «Мирным» следует играть очень тихо и спокойно- не всем одновременно или время от времени замолкая; нужно побуждать «племена» слушать друг друга и, возможно, поддаваться взаимному влиянию через звуки.

Другие варианты: у каждого «племени» может быть свой «вождь», который распределяет инструменты и определяет начало и окончание игры; игра может сопровождаться спокойными или, наоборот, энергичными танцами.

«Мышка»

Цель: совершенствование тактильных ощущений.

Воспитание терпимого отношения к физическому контакту с другими людьми; развитие осознания различных частей своего тела; стимулирование умения слушать и концентрировать внимание; формирование выдержки.

Что понадобится: игрушечная мышка (или мягкая кукла), бубен с тарелочками, платок.

Ход игры: два участника садятся на стулья напротив друг друга. Одному из них завязывают глаза, а другому дают бубен. Ведущий становится рядом с тем, у кого завязаны глаза; в руках у ведущего «мышка». Остальные участники сидят и тихо смотрят. Когда же зазвучит бубен, ведущий «отпускает мышку», которая бежит, прыгает, карабкается (соответственно характеру и темпу звучания бубна) по всему телу сидящего с завязанными глазами. Через некоторое время участники меняются местами.

Замечания: участник, по которому «бежит мышка», не должен стараться поймать ее руками. Ему следует сосредоточиться на своих ощущениях; дети могут обсуждать друг с другом свои ощущения; наиболее чувствительные ребята могут вначале играть без повязки, а ведущему следует в таких случаях направлять «мышку» очень уверенно, определенно; управлять «мышкой» может один из участников игры; можно применить другие инструменты и других игрушечных животных.

Другие варианты: можно использовать два разных инструмента: один - под которой «мышка», например, «бежит»; другой - под которой «прыгает». ; разные инструменты могут звучать для разных частей тела, по которым «бежит мышка»: например, колокольчики - для рук и барабан - для ног; участник, управляющий «мышкой», может подпевать себе, заменив голосом звуки бубна и импровизируя на тему движений «мышки».

«Танец шляпы»

Цель: поощрение сотрудничества в группе; активизация способности концентрировать внимание; развитие умения осознавать себя в группе; воспитание ответственности и заботливости.

Ход игры: группа садится в круг. Когда начинает звучать музыка, участники передают шляпу по кругу, по очереди надевая ее на голову своего соседа. Музыка прерывается - ведущий просит участника, у которого в этот момент оказалась шляпа, показать какое-то движение, с тем чтобы все остальные его повторили. Музыка начинает звучать вновь, и игра продолжается.

Ведущему следует следить за тем, чтобы передача шляпы происходила именно через надевание, а не стягивание ее с соседа; темп музыки может влиять на скорость передачи шляпы. (можно передавать: другие предметы, например шарф, перчатки, кофту, плащ.

«Группа в обручах»

Цель: становление сотрудничества в группе; формирование контроля за движениями; поощрение инициативы.

Понадобится: обручи- по одному для каждого участника; портативный синтезатор или аудиозапись с небыстрой маршевой музыкой.

Ход игры: каждый ребенок берет себе обруч и с его помощью прицепляется к другому участнику- и так до тех пор, пока вся группа не окажется сцепленной обручами.

Соединившись таким образом, дети стоят тихо в ожидании звучания музыки и затем стараются двигаться так, чтобы сохранять цепочку.

Замечания: ведущий может подсказать участникам разные способы сцепления: за плечи, руки, ногу, голову, туловище и т.д.

Другие варианты: участники могут, сбившись в кучку, образовать очень маленькую группу в обручах или, разойдясь как можно дальше друг от друга, длинную цепочку. Они могут также проявить фантазию и придать группе остроконечную или округлую форму; вместо обручей можно использовать небольшие лоскуты (каждый примерно 20 кв. см); когда «группа в обручах» будет образована, каждому участнику хорошо дать небольшой инструмент, чтобы он подыгрывал звучащей музыке.

«Неожиданные картинки»

Цель: «Неожиданные картинки»- пример прекрасной коллективной работы для маленьких детей. Во время этой игры они имеют возможность увидеть, какой вклад вносит каждый член группы в общий рисунок.

Материалы: Каждому ребенку нужна бумага и восковые мелки.

Ход игры: Сядьте дети в один общий круг. Возьмите себе каждый по листу бумаги и подпишите свое имя с обратной стороны. Потом начните рисовать какую-нибудь картинку. (На выполнение задания дается 2- 3 минуты.). По моей команде перестаньте рисовать и передайте начатый рисунок своему соседу слева. Возьмите тот лист, который передаст вам сосед справа, и продолжите рисовать начатую им картинку. Дайте детям порисовать еще 2- 3 минуты, а затем попросите их снова передать свой рисунок соседу слева. В больших группах потребуется немало времени, прежде чем все рисунки сделают полный круг. В таких случаях остановите упражнение после 8- 10 смен или попросите передавать рисунок через одного. Вы можете оживить игру музыкальным сопровождением. Как только музыка останавливается, дети начинают меняться рисунками. В конце упражнения каждый ребенок получает ту картинку, которую он начал рисовать.

Анализ упражнения:

- Нравится ли тебе рисунок, который ты начал рисовать?
- Понравилось ли тебе дорисовывать чужие рисунки?
- Какой рисунок нравится тебе больше всего?
- Отличаются ли эти рисунки от тех, которые вы рисуете обычно? Чем?

«ГОЛОВОМЯЧ»

Цель: С помощью этого упражнения можно развивать навыки сотрудничества в парах или тройках. Чтобы выполнить поставленную задачу, дети должны медленно и согласованно двигаться в паре, что требует от них точного восприятия движений партнера. Каждый ребенок должен синхронизировать свой собственный темп с темпом партнера.

Материалы: Для каждой пары детей- один мяч среднего размера.

Ход игры: Разбейтесь на пары и расположитесь на полу друг на против друга. Нужно лечь на живот так, чтобы ваша голова оказалась рядом с головой партнера. Положите мяч точно между вашими головами. Теперь вам нужно поднять мяч и встать самим. Вы можете касаться мяча только головами, постепенно поднимаясь. Встаньте сначала на колени, а потом на ноги. Когда дети научатся легко справляться с этой задачей, стоит ее усложнить. Для этого надо объединить детей не в пары, а в тройки. А потом предложить им опытным путем выяснить, с каким максимальным числом игроков можно поднять мяч головами.

Анализ упражнения:

- Что было наиболее сложным в этой игре?
- С кем тебе поднимать мяч легче всего?
- Что самое важное для того, чтобы мяч не упал?

«Небоскреб»

Цель: В игре участвует сразу вся группа. Дети при этом могут использовать активно как свои двигательные навыки, так и фантазию и рассудительность.

Материалы: Один складной метр и по 2-3 кубика деревянных для каждого ребенка. Задача будет сложнее, если кубики окажутся разного размера; среди них должно быть несколько деревянных цилиндров.

Дети садятся в круг и у каждого в руках кубики. Всем предлагается построить один небоскреб. Каждый ребенок кладет по очереди по одному кубику, стараясь возвести башню как можно выше, а ее высота измеряется метром. Необходимо комментировать действия и стратегию детей и поддерживать все, что направлено на сотрудничество детей.

Трио.

Цели: Большинство детей лучше всего учатся конструктивно взаимодействовать друг с другом, когда при этом они могут использовать все свое тело. Эта прекрасная групповая игра с нарастающим уровнем сложности, в ходе которой ребятам приходится синхронизировать свои движения с движениями других участников.

Материалы: Пустые коробки из-под обуви или большие куски коврового покрытия.

Инструкция: Я приготовил для вас сложную задачу, решая которую, вы можете показать как хорошо умеете взаимодействовать друг с другом.

Для начала мне понадобится три добровольца. Они должны встать в одну шеренгу плечом к плечу. Тот, кто стоит посередине ставит ноги в две пустые коробки из-под обуви, двое других ребят ставят по одной ноге в те же коробки. Теперь все трое должны попробовать пройти несколько метров. Можно взять друг друга за плечи. Когда первая тройка успешно справится с заданием можно включить в эту группу еще одного ребенка. Игра проходит как соревнование с целью выяснить какая из групп сможет двигаться с большим числом участников. Подбадривайте детей, пусть они обсуждают друг с другом как им поступить и планируют совместно свои действия, тем самым учатся договариваться, конструктивно взаимодействовать.

Анализ упражнения:

- Как вам понравилась эта игра?
- Что было труднее всего?
- Смогли ли вы договориться в своей команде, сработаться друг с другом?

«Картонные башни»

Цель: Это очень увлекательная игра, в ходе которой дети учатся самостоятельно налаживать взаимодействие друг с другом, чтобы справиться с трудным заданием, при этом они могут создать реально работающую команду.

Есть два варианта игры.

Невербальные. В этом случае дети не разговаривают друг с другом в ходе выполнения задания., они могут общаться, но только без слов.

Вербальный. Дети могут обсуждать процесс выполнения задания.

Невербальный вариант имеет то преимущество, что заставляет ребят быть более внимательными,; возможно он более подходит для первой игры, а через некоторое время ее можно будет повторить в вербальном варианте.

Материалы: Для каждой малой группы необходимо 20 листочков цветного картона, размером 6-10 см., цвет картона у каждой группы свой, и по одному рулону скотча.

Инструкция. Разбейтесь на группы по 6 человек. Каждая группа должна будет построить свою башню. У вас ровно 10 минут. А теперь очень важный момент: не разговаривайте друг с другом, находите другие способы взаимодействия.

Анализ упражнения:

- Хватило ли в твоей группе материала ?
- Хотелось ли, чтобы материала было больше?
- Как работала ваша группа?
- Кто из детей начал строительство?
- Был ли у вас ведущий?
- Все ли дети участвовали в игре?
- Как ты чувствовал себя в ходе работы?
- Какое настроение царило в вашей группе?
- Что понравилось (не понравилось) в игре? И т.д.

«Сиамские близнецы»

Цели: Чтобы дети смогли насладиться этой игрой необходимо терпение, что является важнейшим условием тесного сотрудничества.

Материалы. Каждой паре понадобится одна упаковка перевязочного бинта, или очень мягкий и легкий платок, большой лист бумаги и восковые мелки или карандаши.

Инструкция. Я хочу предложить вам игру, в которой вы будете сотрудничать в парах. Дети разбиваются на пары, одна часть группы работает, а другая смотрит, затем меняются ролями. В том, что не все дети работают одновременно, есть свои преимущества. Ведь наблюдатели учатся, и пока другие играют могут планировать свои действия. В первом раунде лучше принимать участие тем детям, которые могут стать хорошим примером для остальных.

Дети садятся за столы парами как можно ближе к своему партнеру. Перед ними лежит большой лист бумаги, на котором им необходимо нарисовать одну совместную картину, в то время как рука одного ребенка будет привязана к руке соседа. Обмотайте бинтом предплечья и локти детей так, чтобы правая рука ребенка, сидящего слева, оказалась прибинтованной к левой руке ребенка, сидящего справа. Дайте этой паре два карандаша разного цвета, пусть дети держат их связанными руками.

Рисовать можно только привязанной рукой. Разрешается разговаривать друг с другом, чтобы решить какую картину и как именно дети будут рисовать.

У этой игры есть более сложные варианты. Например, одному из партнеров завязывают глаза, и только ему разрешается рисовать. А другой партнер будет управлять движениями «незрячего» игрока. Затем происходит обмен ролями в паре.

Анализ упражнения:

- Насколько тебе удалось сотрудничество?
- Обсуждали ли вы, что будете рисовать?
- Понравился ли тебе созданный рисунок?
- Что было труднее всего и что было самое приятное?
- Что в первую очередь необходимо для успешного сотрудничества?

«Птенцы»

Педагог. Вы знаете, как появляются на свет птенцы? Птенчик сначала развивается в скорлупе. Через положенное время он разбивает своим маленьким клювиком и вылезает наружу. Ему открывается большой, яркий, неизвестный мир, полный загадок и неожиданностей. Все ему ново: и цветы, и трава, и осколки скорлупы. Ведь он никогда он не видел всего этого. Поиграем в птенцов? Тогда присядем на корточки и начнем разбивать скорлупку. Вот так! (Показ.) Все! Разбили! Теперь исследуем окружающий мир-познакомимся друг с другом, прикоснемся, обнимемся, пройдемся по комнате, принюхаем к предметам. Но учтите, птенцы не умеют разговаривать, они только пищат.

«Добрые эльфы»

Педагог (садится на ковер, рассаживая детей вокруг себя). Когда-то давным-давно люди, борясь за выживание, вынуждены были работать и днем и ночью. Конечно, они очень уставали. Сжалились над ними добрые эльфы. С наступлением ночи они стали прилетать к людям и, нежно поглаживая их, ласково убаюкивать добрыми словами. И люди засыпали. А утром, полные сил, с удвоенной энергией брались за работу. Сейчас мы с вами разыграем роли древних людей и добрых эльфов. Те, кто сидит по правую руку от меня, исполняют роль тружеников, а те кто сидит по левую,- эльфов. Потом мы поменяемся ролями. Итак, наступила ночь. Изнемогающие от усталости люди продолжают работать, а добрые эльфы прилетают и убаюкивают их... (разыгрывается бессловесное действие).

«Муравьи»

Педагог (рассадив детей вокруг себя). Приходилось ли кому-нибудь из вас видеть в лесу муравейник, внутри которого день и ночь бурлит жизнь? Никто из муравьишек не сидит без дела, каждый занят: кто-то иголки для укрепления жилища, кто-то готовит обед, кто-то воспитывает детей. И так всю весну и все лето. А поздней осенью, когда наступают холода, муравьишки собираются вместе, чтобы заснуть в своем теплом домике. Они спят так крепко, что им не страшны ни снег, ни метель, ни морозы. Муравейник просыпается с наступлением весны, когда первые теплые солнечные лучи начинают пробиваться сквозь толстый слой иголок. Но прежде чем начать привычную трудовую жизнь, муравьишки празднуют огромный праздник. У меня такое предложение: сыграем роль муравьишек в радостный день праздника. Покажем, как муравьишки приветствуют друг друга, радуясь приходу весны, как рассказывают о том, что им снилось всю зиму. Только не забудем, что разговаривать муравьи не умеют. Поэтому будем общаться жестами. Педагог и дети разыгрывают пантомимой и действиями изложенный рассказ, заканчивая его хороводом и танцами.

«Ожившие игрушки»

Педагог (садится на ковер, рассаживая детей вокруг себя). Вам, наверное, рассказывали или читали сказки о том, как оживают ночью игрушки. Закройте, пожалуйста, глаза и представьте свою самую любимую игрушку, вообразите, что она, проснувшись, делает ночью. Представили? Тогда предлагаю вам исполнить роль любимой игрушки и познакомится с остальными игрушками. Только опять-таки все наши действия выполняем молча, чтобы не разбудить старших. А после игры попробуем отгадать, кто какую игрушку изображал. (По окончании игры дети по просьбе педагога рассказывают, кто кого изображал. Если кто-либо затрудняется, взрослый предлагает еще раз, пройдясь по комнате, показать свою игрушку.)

«ЖИЗНЬ В ЛЕСУ»

Педагог садится на ковер и рассказывает вокруг себя детей. Представьте себе, что вы оказались в лесу и говорите на разных языках. Но вам надо как-то общаться между собой. Как это сделать? Как спросить о чем-нибудь, как выразить свое доброжелательное отношение, не проронив не слова? Чтобы задать вопрос, как дела, хлопаем своей ладонью по ладони товарища(показ). Чтобы ответить, что все хорошо наклоняем голову к его плечу; хотим выразить дружбу и любовь – ласково гладим по голове. Готовы? Тогда начали. Сейчас раннее утро, только что выглянуло солнышко и вы все проснулись...

Дальнейший ход игры педагог разворачивает произвольно, следя за тем, чтобы дети не разговаривали между собой.

Из семечка – в дерево

Играющие образуют круг, в центре которого стоит педагог. Взрослый исполняет роль садовника, дети – семян. По ходу игры они приседают, сжимаются в комочки, втягивают голову в плечи, прикрывают голову руками. Взрослый-садовник «поливает семена», поглаживает их по голове, следит за ростом. С наступлением теплых весенних дней «семена» начинают прорастать:

- дети медленно просыпаются, раскрываются листочки – поднимают руки, растут стебельки – вытягивают тело; появляются веточки с бутонами – руки вытягиваются в стороны, пальцы сжимаются. Наступает радостный момент: бутоны лопаются - дети резко разжимают кулачки (ростки превращаются в прекрасные цветы). Наступает лето, цветы хорошеют с каждым днем – дети любят себя, улыбаются цветам-соседям, кланяются, слегка дотрагиваясь до них своими лепестками.

Но вот подул холодный осенний ветер – закачались цветы в разные стороны: машут руками, наклоняют голову, корпус. Ветер срывает листья – руки опускаются, дети сгибаются, клонятся к земле.

Выпал первый снежок – цветы вновь превращаются в маленькие семечки, укутанные снегом до наступления весны. Педагог, обходя играющих, ласково поглаживает каждого.

«Радио»

Играющие садятся, образуя круг. Педагог, сидя к ним спиной, объявляет, что потерялась девочка. Подробно описывает чей-то портрет: цвет волос, глаз, рост, характерные детали одежды. Ее просят подойти к диктору. Задача играющих – определить, о ком идет речь, и назвать имя разыскиваемого. Роль диктора может исполнять каждый желающий.

«Магазин зеркал»

Собрав детей вокруг себя, педагог предлагает им представить, что те, кто сидит от меня по правую руку – зеркала, а те, кто по левую, - зверюшки. По ходу играющие меняются ролями.

Зверюшки ходят мимо зеркал, которые либо образуют круг, либо выстраиваются в ряд. Они прыгают, строят рожицы, выбирая для себя зеркало. Зеркала точно повторяют их движения, выражения лиц. Если возникают затруднения, педагог не только разъясняет и помогает, но и показывает.

«Найди своего брата или сестру»

Играющие изображают новорожденных слепых детенышей. Педагог косынкой завязывает каждому глаза и шепотом говорит, роль какого детеныша он будет исполнять и какие звуки издавать. Но у каждого детеныша есть свой брат или сестра, и «говорят» они, конечно, на одном языке: котята – мяукают, щенки – скулят, телята – мычат и т.д. Играющие находят друг друга по этим звукам.

Роли распределяются таким образом, чтобы в группе было по два разных детеныша. Как только пары составляются, педагог развязывает играющим глаза и предлагает познакомиться - каждому на своем языке – с остальными детенышами.

«Общий круг»

Педагог, собрав детей вокруг себя(образуется круг) предлагает поздороваться глазами, кивнуть головой, дотронуться до плеча соседа. Точно так же каждый ребенок взглядом и улыбкой будет приветствовать своих товарищей. Желательно, чтобы дети избегали словесных приветствий. Основная игровая задача – сосредоточить внимание на партнере. Однако, если кто-то захочет что-то сказать другому, педагог не препятствует.

«Передай движение»

Играющие, образуя круг, закрывают глаза. Взрослый, ведущий «будит» своего соседа и показывает ему какое-либо движение, действие: причесывается, моет руки, ловит бабочку и т.д. Эти движения игрок показывает следующему, и так – по кругу, до последнего. Новое действие загадывает уже кто-либо из детей.

Возможен вариант когда ребенок повторяет чужое движение и добавляет свое, и так по кругу с нарастанием количества повторяемых движений.

«Передай настроение»

Ход игры примерно такой же, как и в предыдущей игре, только придумывается и передается не движение, а настроение (грустное, веселое, тоскливое и др.). Первым мимикой, жестами настроение показывает педагог. Дети, передав его настроение по кругу, обсуждают, что он загадал. Затем ведущим становится любой желающий. Если он испытывает затруднение взрослый ему помогает. Действия детей не оцениваются и не обсуждаются. Важно одно: все играющие должны внимательно наблюдать за партнерами и воспроизводить их настроение.

«Волны»

Играющие садятся, образуя круг. Взрослый предлагает представить, что они купаются в море, окунаясь в ласковые волны, и изобразить эти волны – нежные и веселые. Тренировка заканчивается «купанием в море» - один из игроков становится в центр круга, к нему по одному подбегают волны (дети) и ласково поглаживают пловца. Когда все волны погладят его, он сам превращается в волну, а его место занимает следующий купающийся.

«Зеркало»

Организуется беседа с детьми о назначении зеркал. Детям предлагается поиграть. Все встают парами друг против друга. Один исполняет роль зеркала, т.е. точно повторяет все действия партнера. Ведь неточных зеркал не бывает. Другой ребенок становится перед зеркалом и представляет как он приводит себя в порядок утром: умывается, делает зарядку, собирается в детский сад. Потом играющие меняются ролями.

Педагог, образуя с каким-либо из детей пару, исполняет роль зеркала, показывая пример детям. Затем дети продолжают игру самостоятельно, но педагог следит за ходом игры и помогает им при возникновении затруднений. Возможны варианты когда одна пара детей выступает перед всеми остальными; или когда все играют парами одновременно.

«Переходы»

Ход игры: Играющие рассаживаются на стульях, образуя полукруг. Педагог, обращаясь к играющим, предлагает сначала внимательно посмотреть друг на друга, особое внимание обратив на цвет волос партнеров. Затем поменяйтесь местами так, у кого самые светлые волосы, рядом с ним- у кого потемнее и т.д. Крайним слева играющие должны посадить того, у кого самые темные волосы. Основное условие игры- никаких шумных обсуждений. По ходу игры педагог помогает детям- подходит ко всем, объясняет, рассаживает, поглаживает по голове.

«Найди пару»

Игра напоминает предыдущую. Только на этот раз дети подыскивают себе пару по цвету глаз. Если задание у кого-то вызовет затруднения, он может обратиться за помощью к товарищам или педагогу, может подойти с партнером к зеркалу сравнить цвет глаз. Понятно, полного совпадения здесь быть не может. Задача, поставленная педагогом перед детьми, состоит в том, чтобы подчеркнуть внешнее сходство.

Дальнейший ход игры: по предложению взрослого дети решают, что они будут делать вдвоем- играть, рисовать или заниматься конструированием.

Где мы были, мы не скажем, а что делали покажем!

Правила игры: из играющих составляют небольшие группы (4- 5 детей). Договорившись с помощью педагога, какое действие они будут представлять (или умывание, или рисование, или сбор ягод), дети самостоятельно продумывают и представляют сюжет.

Ход игры: каждая группа, прежде чем разыграть молчаливое действие, предваряет его фразой: «Где мы были, мы не скажем, а что делали- покажем». Зрители должны отгадать, что они делают и где находятся. Если задача решена, на сцену выходит следующая группа.

Более сложный вариант: действие разыгрывается индивидуально.

Ход игры: все участники, кроме двух первых, закрывают глаза. Один из них что- либо изображает (поливает цветы, рубит дрова, играет в мячик). Второй повторяет сюжет третьему, который к этому моменту открывает глаза; третий- четвертому и т.д. Задуманное первоначальное действие отгадывает (называет) тот, кто сидит в ряду последним.

«Эхо»

Ход игры: Играющие разбиваются на две группы: одна изображает путников в горах, другая- эхо. Первая группа, гуськом (цепочкой) «путешествует» по комнате, по очереди соблюдая паузы, произносит разные звуки, звукосочетания («Ау- у- у- у» или «Тр- р- р- р»). Задача взрослого- регулировать очередность произносимых звуков, т.е. показывать, кто и когда должен произнести свой звук. (Роль ведущего со временем поручается кому- либо из детей). Вторая группа, по углам комнаты, старается как можно точнее воспроизвести услышанное. Неважно, если звуки воспроизводятся не синхронно. Главное- не исказить и в точности воспроизводить звукосочетание. Игру можно проводить парами, по тому же сценарию, что и «Зеркало»: повторяются не только движения, но и звуки.

«Испорченный телефон»

Правила игры: чтобы лучше понять и передать сообщение, играющие садятся ближе друг к другу и смотрят партнеру в глаза, не отвлекаясь на посторонние звуки.

Ход игры: играющие рассаживаются в «линию». Ведущий (из числа играющих), шепотом расспросив соседа, как он провел выходные дни, громко обращается к товарищам: «Саша рассказал мне, как он провел выходные дни. Хотите узнать, что он делал? (Ответы). Саша шепотом, на ушко, расскажет об этом своему соседу. Так, по цепочке, мы узнаем о том, что делал Саша». Громко о том, что сказал Саша, объявляет последний участник в ряду. Задача играющих- сравнить, насколько изменился смысл передаваемой информации. Если первому играющему трудно сформулировать четкое сообщение, желательно смешного содержания, его начинает передавать взрослый. Иногда дети ради шутки искажают информацию. Тогда из числа играющих выбирается мастер. Ведь телефон испортился и нуждается в починке. Мастер понарошку «чинит» аппарат. Результат его работы оценивается после следующего круга.

«Бабушка Маланья»

Правила игры: один из игроков, водящий, придумывает какое-нибудь оригинальное движение, остальные его повторяют. Задача играющих- не только согласованно выполнять каждое его движение, но и создавать веселое настроение.

Ход игры: дети вместе с взрослым образуют круг, в середине которого один из играющих изображает бабушку Маланью. (На бабушке платочек и фартучек.) Запеваётся смешная песенка, оживляемая выразительными действиями:

У Маланьи, у старушки

Жили в маленькой избушки

Семь сыновей (дети двигаются по кругу, держась за руки),
Все без бровей.

Вот с такими ушами,

Вот с такими носами,

Вот с такими усами,

С такой головой,

С такой бородой (останавливаются и жестами и мимикой изображают то, о чем говорится в тексте: закрывают руками брови, делают «круглые глаза», большие нос и уши, показывают длинные усы, огромную голову, длинную бороду).

Ни чего не ели, Целый день сидели (присаживаются на корточки),

На нее глядели,

Делали вот так... (повторяют за ведущим любое смешное движение).

«Выбери партнера»

Ход игры: Сидя по кругу, играющие молча- глазами- выбирают себе партнера, но так, чтобы никто этого не заметил. На счет «три» (его ведет взрослый) партнеры подбегают друг к другу и берутся за руки. Если с первого раза игра не получается, дети возвращаются на исходную позицию. Педагог следит за тем, чтобы пары менялись.

«Разговор сквозь стекло»

Правила игры: играющие, с помощью педагога составив пары, должны представить, что один из них находится в магазине, а другой жмет его на улице. Но они не успели решить, что нужно купить, а выход- далеко. Проблема решается попыткой договориться через толстое стекло витрины. Кричать бесполезно: партнер все равно не услышит. Как «договорились», играющие обсуждают по окончании игры. Для облегчения решения задачи педагог с кем- либо из детей наглядно проводит и обсуждает сценку. Затем дети играют самостоятельно. Педагог следит за ходом игры, помогает тем детям, у которых что- то не получается. По желанию дети меняются ролями.

«Тень»

Ход игры: играющие составляют пары, Один исполняет роль тени, в точности копируя то, что изображает партнер: собирает ягоды, грибы, ловит бабочек. Если играющие испытывают затруднение, по просьбе взрослого кто- то из детей наглядно изображает пример. По ходу играющие меняются ролями.

«Кто сказал?»

Правила игры: ведущий, сидя спиной к играющим, должен узнать, кто из детей (по указанию педагога) сказал: «Ты мой голос не узнаешь, кто сказал- не угадаешь». Играющие меняются ролями, если ведущий узнает его. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не исполнят роль ведущего.

«Упрямое зеркало»

Правила игры: собрав играющих, педагог предлагает им представить себя ранним утром в ванной комнате, где висит кривое зеркало- оно повторяет все движения наоборот. Если играющий поднимает руку, зеркало опускает ее; если играющий поворачивает голову налево, зеркало делает то же, но направо.

Ход игры: разбившись на пары, дети берут себе соответствующие роли с тем, через некоторое время поменяться. Взрослый не только помогает детям, но и сам включается в игру, взяв на себя вначале роль кривого зеркала.

«Запрещенное движение»

Правила игры: играющие, образуя полу круг, в точности повторяют все движения ведущего, кроме одного- они не опускают руки, а наоборот, поднимают. Если игра увлекает детей, педагог предлагает любому желающему исполнить роль ведущего.

«Обыкновенные игры»

Для этой игры вам понадобится обыкновенный камень. Желательно чтобы он был шероховатый, с острыми гранями и не очень приятный на ощупь. Разместится на стульях чтобы все игроки видели друг друга. Вы- ведущий, возьмите камень в руки и скажите участникам: «У меня в руке камень. Он тяжелый(имитируйте взвешивание), холодный, неприятный на ощупь(покажите мимикой ваши ощущения), шершавый, у него острые края. Не очень приятно держать его в руке. Но я постараюсь согреть его в руке, прежде чем передать тебе (имя игрока сидящего рядом). Вы берете, сжимаете камень и говорите: «Возьми, камень, тепло моих рук, жар моего сердца, мою любовь к людям, мою преданность. Передай камень, мои чувства другу». После этого передайте камень игроку слева от вас. Камень находится в руках ребенка. Спросите у него: «Что ты ощущаешь? Тяжелый ли этот камень? (Имитируйте руками взвешивание.) Правда тяжелый? А какой он на ощупь? Гладкий или шероховатый? (Если ребенок затрудняется с ответом дайте ему сравнить гладкую и шероховатую поверхности, а затем снова ощупать камень.) А теперь скажи ты в руках держишь холодный камень? (Если ребенок затрудняется с ответом дайте камень который не был еще в ничьих руках).

Конечно, камень теплый. Как ты думаешь почему? Помнешь что я делал(а), о чем просил(а) камень? Сейчас мы с тобой сделаем тоже самое: совершим обыкновенное чудо- согреем его твоим теплом! Скажем вместе: « Возьми, камень, тело моих рук, жар моего сердца, мою любовь и преданность к людям. Передай, камень, мои чувства другу».

Текст можно адаптировать, учитывая речевые возможности детей. Если он не имеет возможность говорить, пусть просто согревает камень в руках. Вы произнесете этот текст сами. Главное- помочь ребенку приобрести опыт «сотворения чуда».

Далее камень передается другому игроку. Когда камень возвращается к вам вы говорите: «Я держу в руках камень. Он тяжелый, шероховатый, у него острые грани, но его очень приятно держать в руках, потому что он теплый, почти горячий, ведь он передает тепло наших рук, жар наших сердец, нашу любовь и преданность людям! Оказывается, наши руки умеют творить чудеса! Они согревают даже камень»!

«Камень и веревка»

Для этой

игры понадобится камень и бельевая веревка. Игроки садятся на стулья в круг. Вы показываете игрокам камень, и спрашиваете: «Что у меня в руках?» Даете его подержать каждому акцентируя внимание на его твердость.

«Камень очень твердый»,- говорите вы.- «Сейчас мы все сожмем кулаки так, чтобы они стали похожи на камень.

Посмотрите как делаю это я!

(Сожмите сильно кулак, пусть игроки ощупают его, чтобы они смогли почувствовать их напряженность и твердость). А теперь вы сожмите кулаки, что бы они стали похожи на камень. Я буду проверять на сколько тверды ваши кулаки!»

Проверьте всех участников и похвалите удачно выполнивших задание, покажите еще раз у кого это не получилось. Очень важно чтобы все участники по мере возможности выполнили это задание.

«Молодцы, ребята! Разожмите кулаки! Посмотрите у меня в руках веревка. Возьмите посмотрите пощупайте, покрутите, сожмите... какая она? Правильно, мягкая, гибкая, податливая. А теперь- посмотрите, мои руки станут таки- же как веревка!» Расслабьте руки что бы они напоминали плетни, стали мягкими, гибкими и т.д. Дайте пощупать их игрокам, «поиграть с ними».

«А теперь сами попробуйте расслабить руки так, что- бы они стали “веревкой”».

Пройдите и проверьте выполнения задания.

«Молодцы! А теперь по команде будем превращать руки то в камни ,то в веревку!

Итак, слушай команду:

- Камень!

- Веревка!

- Камень!

- Веревка!

- Молодцы! А теперь попробуем напрячь все мышцы что бы они стали “каменными”.

- Молодцы!

Сейчас попробуем расслабить все мышцы что бы тело стало похожим на веревку. Молодцы!

Слушайте команду:

- Камень!

- Веревка!

- Камень!

- Веревка!
- Молодцы!»

Ведущий должен выполнять те- же движения.

Комментарий: Эта игра содержит элементы изотонической гимнастики и позволяет произвольно чередовать напряжение и расслабление мышц тела, тем самым способствуя снятию чрезмерного напряжения, учит основам самоконтроля и саморегуляции.

«Волшебные руки»

Один из игроков изображает камень. Он принимает удобную позу и застывает. Остальные положив свои руки на тело «камня» и постараются передать ему свое тепло. Ведущий говорит игрокам:

Положите свои руки на «камень», говорите вместе со мной: «Даю тебе, камень, тепло моих рук, жар моего сердца, мою любовь и преданность!» Что происходит с вашими руками? Что происходит с «камнем»?

Можно дать детям образец проговаривания своих чувств.

Например: «Мои руки подрагивают, я чувствую напряжение в них. Мои руки горячие, от них исходит тепло... А еще я чувствую, как расслабляется под моими руками «камень», я его согреваю...»

Важно что бы каждый побывал в роли «камня», почувствовал тепло добрых рук. В обсуждении делается акцент на том что ребенку понравилось больше: отдавать или принимать человеческое тепло?

«Глина и скульптор»

Ведущий говорит игрокам:

- Знаете ли вы, что такое глина?

- Какая она?

Можно показать глину, надо ее потрогать.

- Что можно делать из глины? Конечно, лепить. Уважаемые скульпторы! Покажите ваши руки! Какие они у вас? Добрые, мягкие, но сильные. Ваши руки волшебные они не сделают ни чего плохого ни кому. Именно такие руки настоящих волшебников, мастеров своего дела. Разомните руки и приготовьтесь творить!

У вас есть глина- это ваши партнеры. Приготовьте глину к работе. Главное что бы глина была во власти ваших рук, слушалась вас.

Ведущий помогает игрокам, комментирует их, и напоминает заповеди творцов: доброта, терпение, внимание и любовь!

Когда скульпторы закончат работу, предложите им устроить выставку своих произведений.

Игра проводится не менее двух раз, для того, чтобы обсудить чувства скульпторов.

«Моя ладонь»

Дети садятся на ковре. Включается приятная музыка.
Скажите игрокам: «Есть такое выражение: «Знать, как свои пять пальцев». А хорошо ли мы знаем свои пять пальцев?!
Посмотрите на свою правую ладошку, на ней есть линии. Найдите самую длинную линию и проведите левым указательным пальцем по этой линии, сначала с открытыми потом с закрытыми глазами. (Тем кто затрудняется помогает ведущий.) Теперь найдите самую короткую линию и проведите по ней левым указательным пальцем, несколько раз после чего попробуйте провести с закрытыми глазами. После чего внимательно исследуйте каждую линию руки, найдите пересечения двух линий и потом покажите их с закрытыми глазами.
У каждого из вас есть на руках различия: царапины, мозоли, родимые пятна и др. Попробуйте найти их с закрытыми глазами.
Назовите каждый из пальцев по имени. Возьмите и обведите свою руку на бумаге карандашом, что бы получился контур вашей правой ладони. Нарисуйте по памяти свои линии, их пересечения, мозолей и царапин... (при затруднениях ребенка ведущий помогает ему).
Обсудите игру, задавая вопросы о том что было труднее всего, что они узнали нового о своей руке.

«Ладонь друга»

Играющие садятся за стол, играет приятная музыка, разбейте игроков по парам. Скажите им: «Мы знаем уже много о своей ладони и теперь мы отправляемся в путешествие по руке друга! В этом путешествии каждого будет сопровождать друг. Он расскажет и покажет все узкие и широкие тропы, высокие и низкие холмы, начертанные на его руке. Игра начинается... Ведущий ходит и наблюдает за ходом игры при необходимости оказывает различные виды помощи, помогает исследовать руку партнера.

По окончании игра обсуждается: Что вы чувствовали когда «вели» друга по своей руке? Приятны ли были прикосновения партнера? Что нового узнали? Приятны ли были прикосновения к руке друга? и др.

Эта игра проводится два раза, что бы оба участника побывали в разных ролях. Чувственный и социальный опыт ребят станет богаче, если игрокам удастся поиграть с каждым членом коллектива.

Модификации игры: поиск отличий и сходства в ладонях друг друга.

Подойди ко мне поближе, я хочу тебя обнять!

Эта игра учит детей выражать свои положительные чувства. Образуется один большой круг. Игру начинает ведущий (желательно взрослый). Перед игрой он предлагает ребятам вспомнить свою любимую мягкую игрушку, а потом чувства, которые они к ней испытывали. Далее по очереди, по цепочке все должны выразить свою симпатию друг к другу с помощью жестов и приятных слов.

Ведущий обнимает сидящего рядом с ним игрока совсем слабо, а он, в свою очередь, должен обнять своего соседа уже крепче, потом объятия постепенно набирают свою силу, пока не вернуться к ведущему.

Давай говорить друг другу комплименты!

Здесь не нужно ничего особенно придумывать: в частности, за что можно повалить своего друга и сказать ему приятные слова. Нужно только постараться, представить, каким вы хотели бы видеть своего друга.

Участники разбиваются на группы, в каждой из которых должно быть примерно по 3- 5 человек. Игроки каждой команды становятся друг за другом. Желательно, чтобы впереди каждой (или одной) из групп стояли взрослые, которые начинают игру, хваля ребенка, стоящего рядом, за что-нибудь, например за доброту, за искренность, за красивые волосы... в общем, за что угодно. Тот ребенок, в свою очередь, делает комплимент своему соседу, ит.д. Комплимент может быть действительно за что-то или же просто так. Допустимы и одно приятное слово, и целая речь, то есть- признание в любви к своему другу.

Игра усложняется, если включить в нее элементы тренировки памяти. Игрок, стоящий сзади, не только придумывает свой комплимент, но и повторяет слова, сказанные в его адрес, а также комплименты, прозвучавшие в адрес детей, стоящих перед ним.

В процессе игры дети учатся воспринимать приятные слова, сказанные в свой адрес, ведь не секрет, что с этими достойно справиться могут даже не все взрослые, не говоря уже о детях. Одни в такой ситуации теряются, а другие, наоборот, начинают задаваться.

Мы с тобой похожи? Может быть!

Игра направлена на формирования в детях убеждения, что каждый из них неповторим, и в тоже время у них есть общие черты и сходства.

Перед игрой всем по листу бумаги и карандашу. Игроки разбиваются на пары и занимают место там, где им хочется. Задача партнеров- за определенное время (1- 2 минуты) отыскать во внешности друг друга десять общих черт, а затем столько же черт, которые отличают их друг от друга. Отсчет времени происходит по сигналу ведущего.

После этого каждая пара рисует две картинки. На одной из них пусть будет изображено, чем партнеры похожи друг на друга, а на другой- что их отличает.

По окончанию игры все рассаживаются в один общий круг и демонстрируют получившиеся у них рисунки, засчитывают сходства и различия. Победившей парой признается та, чей рисунок наиболее интересен и отвечает правилам игры.

Я тебе открою тайну!

В эту игру можно играть в течении нескольких дней, даже целую неделю. Все рассаживаются в один общий круг, а ведущий, обходя его, предлагает всем тянуть жребий- листочек, на котором написано имя одного из игроков. Оно не разглашается.

А в течении следующей недели (или нескольких дней) нужно быть «тайным» другом того, чье имя досталось, а это означает- делать добрые дела (по возможности, тайно и незаметно) и сюрпризы. Если этот сюрприз вызывает у ребенка радость или улыбку, то «тайный» друг может записать себе 1 балл. Через определенное время, когда игра закончится, всей компании нужно постараться вместе отгадать: кто чьим другом был? Сколько приятных минут подарил? Сколько баллов в общей сумме набрал? И таким образом выявляется имя победителя.

Нить Ариадны

Игра поможет детям поближе познакомиться друг с другом, весело и приятно общаться. Для игры понадобится клубок ниток и много игроков. Посадите детей в один большой круг. Одному из них предлагается взять в руки клубок ниток и начать рассказывать о себе все то, что ему придет на ум. Например, как его зовут, чем больше всего любит заниматься, кого любит, что у него лучше всего получается. Время на рассказ- 1 минута. Когда этот участник расскажет о себе, он зажимает конец нити в руке и бросает клубок тому, кто сидит напротив него. Если кто-то не хочет ничего рассказать, он просто берет нить в руку, а клубок перебрасывает следующему. Так клубок передается от одного к другому, и все ребята становятся запутанными. Следующая задача- распутать паутину. Для этого нужно вернуть клубок предыдущему участнику, называя его по имени и пересказывая его рассказ о себе. Игру можно считать законченной, когда клубок вернется к тому, кто начинал ее.

Тише, тише, тишина...

Эта игра в легкой и веселой форме поможет детям сблизиться друг с другом и преодолеть барьер стеснительности и застенчивости. Многих ребятишек она привлекает потому, что говорить в не можно только шепотом, а они это очень любят. Помещение для игры должно быть по возможности свободным. Выберите ведущего- и пусть он, не торопясь, подходит к детям и шепчет им на ухо свое имя, в ответ дети должны ему прошептать свое имя. Через некоторое время ведущий должен остановиться, затем снова должен подходить к детям, называя теперь их имена. Усложнить игру можно предложив ведущему прошептать на ухо самое прекрасное воспоминание из жизни, прошептать о любимом занятии, названии любимой книги...

А за что? А просто так!

Для укрепления дружеских отношений большое значение имеет умение вовремя и по возможности искренне благодарить. Все становятся в круг и начинают выразить дружеские чувства, то есть благодарить друг друга за что-то, а может быть, и просто так. Одного человека выбирают и ставят в центр. К нему подходят по очереди игроки и говорят спасибо за... А вот за что, нужно придумать самостоятельно. Возможные варианты ответов: за хорошее настроение; за то, что ты всегда рядом; за то, что ты меня понимаешь.

И дальше по этому же принципу. Тот, кто заходит в круг, обратно на свое место не возвращается, поэтому компания в центре постепенно увеличивается и разрастается. Для установления дружеского контакта игроки могут обнять друг друга за талию или за плечи, а когда все окажутся в центре, игра завершается одним дружным и крепким объятием.

Я самый лучший, а ты?

Все ребята должны ощутить сплоченность и получить порцию ободрения и одобрения, а в атмосфере взаимовосприятия и хорошего настроения дети хоть на некоторое время позабудут о своих страхах и сомнениях. Однако из ребятшек под всеобщие возгласы одобрения взгромождают на стул, и на некоторое время мечта оказаться на сцене и заслужить восторженные аплодисменты становится реальностью. Остальные плотным кольцом окружают стул и хлопают в ладоши.

На этом почетном месте должен побывать каждый из игроков, а наслаждение от игры получают те, в чей адрес раздаются аплодисменты, и те, кто рукоплещет.

Ты кирпичик, я кирпичик, а все вместе - общий дом!

В этой игре дети не должны говорить. Нужно много места для этой игры и выдайте каждому ребенку по одной спичке. Один из них начинает игру и кладет спичку посреди комнаты, второй располагает рядом спичку так что бы они соприкасались. Игра продолжается до того пока все спички не будут выложены на полу таким же образом. Можно выкладывать спички по заранее задуманной форме (картинке).

На полу спички изображают своеобразный эскиз, и теперь ребята должны выложить из своих тел подобную картину касаясь друг друга.

После чего дети должны запомнить свое положение в памяти. Потом все вместе встают и ходят по комнате несколько минут, после чего по сигналу должны занять свои позиции на полу.

Эта игра помогает выявить структуру компании, то есть скрытые привязанности и симпатии, ведь чаще всего дети стараются занять положение рядом с теми, с кем приятнее общаться. Здесь же можно выделить неформального лидера- того, кто окажется окруженный большим числом ребят. С краю будут находиться застенчивые, а в середине- более решительные.

Усложнить игру можно, дав определенное задание: например, предложив составить из общего числа тел изображение конкретного объекта- машины, дома и т.д.

Я хороший, я пригожий, а вы?

Игра поможет детям осознать свои лучшие качества и научит концентрировать свое внимание на положительных сторонах своей личности. Рассчитана она на достаточно большое четное число участников (не менее восьми человек). Перед ее началом нужно расставить стулья по кругу в два ряда так, чтобы они стояли друг против друга. Когда все займут места, ведущий называет тему беседы. Игроки, сидящий друг против друга, начинают вести диалог на эту тему между собой. На диалог отводится определенное время (2 минуты), а когда это время истечет, ребята, сидящие во внутреннем круге, должны будут передвинуться на одно место влево, в результате этого они окажутся уже напротив других игроков.

Например: «Что тебе больше всего нравится делать?» Две минуты идет диалог, потом все передвигаются на один стул влево- и тема тоже меняется, например на такую: «Что в моем характере мне не нравится?» Темы для обсуждений могут быть самыми разнообразными, вот несколько вариантов:

1. Мне очень нравится мой друг.
2. Мне нравятся, когда меня хвалят.
3. Я люблю рассказывать анекдоты.
4. Самый счастливый день в моей жизни.
5. Моя любимая книга.

В конце игры можно провести обсуждение: «На какую тему вам понравилось разговаривать больше всего?»

Может быть, поговорим?

Перед началом игр ведущий выдает каждому карандаш и лист бумаги и предлагает представить себе говорящие вещи, например телевизор, холодильник, дневник, футбольный мяч или мягкую игрушку.

Каждый ребенок выбирает себе предмет, который, по его мнению, может рассказать о своем хозяине много интересного и занимательного. Предметы могут быть самыми разными, различными. Дошкольникам задачу можно облегчить, предложив им выбрать из списка предметов, наиболее им близких, например: мяч, велосипед, мягкая игрушка, телевизор, радио, холодильник, шкаф, тумбочка, кровать, ручка, тетрадь, дневник.

Игру можно усложнить, предложив сначала нарисовать предмет, а потом показать его и от его имени начать рассказ, в ходе которого у детей появляется прекрасная возможность для творчества, а кроме того, они могут увидеть качества своего характера со стороны, в результате чего общая атмосфера в коллективе становится доброжелательнее.

Ну-ка, все вместе уши развесьте!

В процессе игры каждому ребенку предоставляется возможность почувствовать и ощутить то же, что ощущает или чувствует его партнер.

Разбейте детей на пары и поставьте их спиной к спине. Затем предложите им медленно, не отрываясь друг от друга, попытаться выполнить несложные упражнения. Например, сесть на пол, а затем таким же образом встать или наклониться вправо, выпрямиться и наклониться влево.

Сложность игры в том, что обоим партнерам нужно рассчитывать физические силы, с помощью которых придется опираться на спину партнера, чтобы удобнее выполнить совместные действия.

Привет... привет... и три привета утром!

Все разбиваются на пары. Каждой паре предлагается придумать различные формы, способы рукопожатий и приветствий. На это игрокам предоставляется определенное время (7- 10 минут).

Затем каждая пара по очереди демонстрирует придуманные приветствия. Из всех способов нужно будет на некоторое время выбрать одну модель, которая признается самой лучшей. Она может быть использована при встрече членов этой компании в любом месте и при любой ситуации.