**ИГРЫ, НАПРАВЛЕННЫЕ НА ОБЩЕНИЕ РЕБЕНКА**

**СО СВЕРСТНИКАМИ**

**I этап: «Объединяющие, контактные игры»**

***Цели и основные задачи:***

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

* **Игра «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 вперёд, 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».

* **Игра «Паровозик»**

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

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

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

 Цель: сплочение группы.

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

* **Игра «Жучок»**

Цель: раскрытие групповых отношений.

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

* **Игра «Объятия»**

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

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

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

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

После игры задаются вопросы:

* Понравилась ли тебе игра?
* Почему хорошо обнимать других детей?
* Как ты себя чувствуешь, когда другой ребенок тебя обнимает?
* Берут ли тебя дома на руки? Часто ли это бывает?
* **Игра «Аплодисменты по кругу»**

Цель: формирование групповой сплоченности.

***Ход игры.***

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

Воспитатель подходит к кому-нибудь из детей. Смотрит ему в глаза и дарит свои аплодисменты, изо всех сил хлопая и 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.

* **«Клубочек»:** дети садятся в круг, ведущий, держит в руках клубок ниток (конец нити ведущий обматывает на палец), задает любой вопрос следующему участнику игры, бросая при этом ему клубок. Например: «Твоя любимая игра?». Можно изначально задать тему игры «Похвали своего друга», например: «Я бросаю клубок своей подруге Маше, потому что она веселая». Когда клубок побывает в руках у каждого участника, круг будет напоминать паутину из нитяных переплетений. Ведущий говорит: «Видите дети, как переплелись нити нашей дружбы, давайте же сохраним их в целости».
* **«Ветер дует на…»:** Дети стоят, сидят вместе. Ведущий начинает игру каждый раз словами «Ветер дует на того, у кого длинные волосы!» И дети с длинными волосами переходят на противоположную сторону от остальной группы детей. «Ветер будет на того, кто сегодня пришел в брюках или шортах!», «Ветер дует на того, у кого есть сестра» и т.д. Ведущий периодически меняется.
* **«Рукавички»:** для игры нужны вырезанные из бумаги рукавички, количество пар равно количеству игроков. Ведущий раскладывает по группе варежки, игрокам необходимо найти свою пару. Как только пары сформировались, дети должны согласовав свои действия, украсить или разрисовать рукавички одинаковым орнаментом, как можно быстрее. Ведущий наблюдает за парами, кто как работает, договаривается.
* **«Светофор» или «Дотронься до…»:** все дети одеты по-разному, поэтому ведущий стоит спиной к участникам и выкрикивает цвет: «Дотроньтесь до синего!» Участники ищут на себе синий цвет или у соседей. Держась за синий цвет, дети переходят на противоположную сторону. У кого не оказалось синего цвета или он не успел сориентироваться, у кого такой цвет есть, тот выбывает из игры или становится ведущим.
* **«Съедобное - несъедобное»:** Дети становятся в одну линию, и по очереди бросают друг другу мяч, называя задуманное слово. Необходимо поймать мяч со «съедобным» словом и не ловить «несъедобное». Кто правильно выполнил задание, делает шаг вперед. Выигрывает тот, кто первым дойдет до ведущего.
* **«Иголочка и ниточка»:** Дети становятся друг за другом. Первый – иголка, все остальные дети – ниточка. Иголка бежит в любом направлении, нитка за ним. Задача – держаться друг за друга, координировать свои движения, чтобы «ниточка» не разорвалась.
* **«Глухие телефоны»:** дети садятся рядом друг с другом, ведущий загадывает слово и шепотом, на ухо говорит это слово рядом сидящему с ним ребенку. Тот должен также передать услышанное слово следующему ребенку и так далее. Самый последний произносит услышанное слово вслух.
* **«Акулы и  матросы»**

 Цели: способствовать сплочению коллектива; снятию состояния агрессии; учить контролировать своё эмоциональное состояние; развивать координацию движений, ловкость.

 Содержание игры: дети делятся на две команды: матросы и акулы. На полу чертится большой круг – это корабль. В океане около корабля плавает много акул. Эти акулы пытаются затащить матросов в море, а матросы стараются затащить акул на корабль. Когда акулу полностью затаскивают на корабль, она тут же превращается в матроса, а если матрос попадает в море, то он превращается в акулу. Перетягивать друг друга можно только за руки. Важное правило: одна акула – один матрос. Никто больше не вмешивается.

* **«Разведчики»**

 Цели: развитие  зрительного внимания; формирование сплочённого коллектива: умение работать в группе.

 Содержание игры: в комнате расставлены «препятствия» в произвольном  порядке. «Разведчик» медленно идёт через комнату, выбранным маршрутом. Другой ребёнок, «командир», запомнив дорогу, должен провести отряд тем же путём. Если командир затрудняется в выборе пути, он может попросить помощи у отряда. Но если он идёт сам, отряд молчит. В конце пути, «разведчик может указать на ошибки в маршруте.

* **«Создание рисунка по кругу»**

Цели: установление межличностных контактов; создание в группе благоприятного микроклимата; развитие мелкой моторики и воображения.

Содержание игры: все сидят в кругу. У каждого участника лист бумаги и карандаш или ручка. За одну минуту все что-нибудь рисуют на своих листах. Далее передают лист соседу справа, а получают лист от соседа слева. Дорисовывают что-нибудь за одну минуту и опять передают лист соседу справа. Игра идет пока лист не вернётся к хозяину. Затем все рассматривают и обсуждают. Можно устроить выставку.

* **«Скучно-скучно»**

Цели: умение пережить ситуацию неуспеха; воспитание альтруистического  чувства детей; воспитание честности.

Содержание игры: дети садятся на стульчики вдоль стены. Вместе с ведущим все проговаривают слова:

*Скучно-скучно так сидеть,*

*Друг на друга всё глядеть.*

*Не пора ли пробежаться*

*И местами поменяться.*После этих слов все должны добежать до противоположной стены, дотронуться до неё рукой и, вернувшись, сесть на любой стульчик. Ведущий в это время убирает один стул. Играют до тех пор, пока не останется один самый ловкий ребёнок. Выбывшие дети играют роль судей: смотрят за соблюдением правил игры.

* **«Тень»**

Цели: развитие двигательной координации, быстроты реакции; установление межличностных контактов.

Содержание игры; один участник становится путником, остальные его тенью. Путник идёт через поле, а за ним на два шага сзади – его тень. Тень старается точь-в-точь скопировать движения путника. Желательно чтобы путник совершал движения: собирал грибы, срывал яблоки, перепрыгивал через лужи, смотрел вдаль из-под руки, балансировал по мостику и т. д.

* **«Властелины кольца»**

Цели: обучение координации совместных действий; обучение поиску способов коллективного решения проблемы.

Содержание игры: потребуется кольцо диаметром 7-15 см (моток проволоки или скотча), к которому привязаны на расстоянии друг от друга три нитки длиной 1.5 – 2м каждая. Три участника становятся по кругу, и каждый берёт в руки нитку. Их задача: действуя синхронно, опустить кольцо точно на мишень – например, лежащую на полу монетку.  Варианты: глаза открыты, но переговариваться нельзя. Глаза закрыты, но можно переговариваться.

* **«Слепой и поводырь»**

Дети делятся на пары. Один из участников - «слепой», второй - его «поводырь», который сопровождает первого, с одной стороны, позволяя ему двигаться и знакомиться с окружающими предметами на ощупь самостоятельно, с другой стороны, обеспечивает его безопасность. У слепого завязаны глаза. Затем дети меняются ролями.

* **«Карлики-великаны»**

Педагог говорит «карлики» - дети садятся на корточки, «великаны»- встают и поднимают руки вверх.

* **«Прилипшая рука»**

Выполняется в парах. Рука одного ребенка прилипает к голове другого. Голова «убегает» от руки, а рука, не отрываясь от головы, следует везде за ней. Потом наоборот « убегает» рука. После этого в парах меняются местами.

* **«Рука в руке»**

Дети встают в круг и разбиваются на пары. Ведущий дает команды, например: «Рука в руке», «Спина к спине», «Нога к ноге» и т.д.

* **«Море-суша»**

Очерчивается круг - «море». По команде «море» дети запрыгивают в круг, «суша» - из круга.

* **«Прятки»**

Всем участникам завязываются глаза, и в комнате было очень тихо. Каждый игрок должен поймать одного из играющих, но убежать от остальных. Участники передвигаются очень тихо, прислушиваются к шагам, дыханию друг друга и, когда захотят, могут назвать любого игрока по имени и спросить: «Ты где?». Игрок, которого спрашивают должен обязательно ответить: «Я здесь».

* **«Мышеловка»**

Дети делятся на две команды. Одна группа встает вкруг, держась за руки, - «мышеловка». По хлопку ведущего руки поднимают так, чтобы вторая команда – «мыши» - могла свободно вбегать и выбегать из круга. По следующему хлопку ведущего руки опускаются – «мышеловка захлопывается», и мыши стараются выбежать. Тот кого поймали, становится в общий круг - «мышеловку».

* **«Воробьи-вороны»**

Дети делятся на две команды «вороны» «воробьи», которые становятся напротив друг друга. Та команда, которую называет ведущий, ловит другая убегает. Затем ведущий называет другую команду и команды меняются ролями.

* **«Встать по пальцам»**

Дети сидят, ведущий отворачивается и поднимает над головой несколько пальцев, на одной или на обеих руках и вслух считает до трех, после чего произносит «замри».

* **«Путаница»**

Выбирается водящий, который отворачивается. Остальные дети становятся вкруг и берутся за руки. Держась за руки, они начинают запутываться – меняться местами, перешагивать через опущенные руки, пролазить под руками и т. д. Когда образовалась путаница зовут водящего, который пытается распутать то, что получилось, также не разжимая рук.

* **«Ладонь в ладонь»**

Дети в паре прижимают свои ладошки к ладошкам другого и таким образом, не отрывая ладошки, друг от друга, двигаются по комнате, где они преодолевают различные препятствия. При этом останавливаться нельзя, если пара остановилась, тогда она приседает.

* **«Волшебная палочка»**

Дети делятся на группы по три человека, затем передают палочку от тройки к тройке, каждая тройка совещается и называет заданный предмет, действие, качество в зависимости от задания.

* **«Закончи предложение»**

Дети встают вкруг. Ведущий предлагает начало фразы одно для всех, например: «Я умею», «Я смогу», «Я хочу» и т.п. Тот кому ведущий бросает мяч продолжает фразу.

* **«Море волнуется»**

Ведущий отворачивается и произносит следующие слова:

Море волнуется - раз!

Море волнуется - два!

Море волнуется – три!

Морская фигура – замри! (Фигура может быть лесная, воздушная и т.д.)

После этих слов дети принимают застывшую позу. Ведущий, подходя к каждому и рассматривая его, должен угадать кто это или что это.

* **«Повтори – ка»**

Дети встают кругом. Один ребенок берет мяч, передает его другому и называет животное, например «жираф», другой ребенок говорит «жираф» и добавляет «слон», третий говорит «жираф», «слон» и прибавляет «лев». Каждый следующий игрок перечисляет всех животных по порядку и добавляет еще свое.

* **«Снежный ком»**

Ведущий первым называет свое имя. Следующий за ним должен повторить имя ведущего, а затем назвать свое. Следующий из детей повторяет уже два имени и лишь, затем называет свое и т.д.

* **«Телеграмма»**

Дети стоят в кругу, крепко держась за руки. Водящий – почтальон – стоит в центре круга, его задача – перехватить «телеграмму», то есть увидеть, у кого из детей она сейчас находится. После этого как телеграмма перехвачена, почтальоном становится тот, у кого ее заметили.

* **«Японская машинка»**

1. Хлопают перед собой в ладоши. 2. Двумя руками хлопают по коленям. 3. Не выпрямляя локоть, выбрасывают правую руку вправо вверх, щелкают пальцами. 4. Левой рукой делают тоже самое. На каждый щелчок называют цифру, имя, слово и т.д.

* **«Общий круг»**

Дети садятся или встают кругом, каждый здоровается со своим соседом, при этом смотрит ему в глаза и улыбается. В это время можно передавать друг другу, какой либо предмет (мяч, цветок, игрушку ит. Д.)

* **«Испорченный телефон»**

Дети садятся вкруг. Один из детей загадывает слово и шепотом на ухо, так чтобы не слышали остальные, сообщает его соседу. Он передает следующему и так дальше.

* **«Связующая нить»**

Дети сидят в кругу и передают друг другу клубок ниток так, чтобы все, кто уже держал клубок, взялись за нить. Передача клубка сопровождается высказываниями о том, что они чувствуют, хотят для себя и могут пожелать другим. Начинает взрослый, показывая тем самым пример. Затем он обращается к детям, спрашивая. Хотят ли они что-то сказать. Когда клубок вернется к ведущему, дети натягивают нить и закрывают глаза, представляя по просьбе ведущего, что они составляют одно целое, что каждый из них важен и значим.

* **«Скульптор и глина»**

Дети делятся на пары. Один из участников – скульптор, который «лепит» фигуру из глины. Второй участник «глина». Глина молчит и принимает ту позу, выражение лица и т.д., которые создает скульптор. Скульптор лепит также молча. Зрители отгадывают, что слепил скульптор.

* **«Живой алфавит»**

Ведущий распределяет буквы алфавита и задает слово, дети составляют его из своих букв, вставая по порядку.

* **«Несуществующее животное»**

Ребенок загадывает какое- либо животное, которого на самом деле не существует. Затем он его изображает. Например, ходит. Как это животное. Изображение осуществляется без слов. Можно издавать звуки, характерные для животного. Остальные участники игры угадывают, какое это животное – какой у него характер, какое настроение и как они об этом догадались.

* **«Ассоциации»**

Дети садятся в круг. Ведущий выходит из комнаты, в комнате в это время загадывается один ребенок из присутствующих. Приходит ведущий, его задача угадать, кого загадали, - для этого он задает вопросы, а все остальные отвечают на них. Вопросы должны быть ассоциативного характера: «А если этот человек был бы животным, то кем бы он был?» и т. п. Свои варианты предлагает и тот, кого загадали.

* **«Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем»**

Дети делятся на группы. Дети каждой группы договариваются о том, какое действие они будут выполнять, самостоятельно продумывают и представляют сюжет, при этом все действия производят молча. Другая группа должна догадаться, что им показали. Затем группы меняются ролями.

* **«Найди пару»**

Дети подыскивают себе пару по цвету глаз, волос, одежды и т.д. Далее детям дается, какое либо задание или они сами решают, чем они будут заниматься.

* **«Зеркало»**

Дети выбирают себе пару, один исполняет роль зеркала, другой показывает, как он приводит себя в порядок, делает зарядку и т. д. затем дети и паре меняются ролями.

* **«Прогулка»**

Детям нужно вспомнить животное, насекомое, птицу и т.д. и пройтись как верблюд, гусеница и т.д.

* **«Интервью»**

Ведущий, используя микрофон или любой предмет на него похожий, по очереди подходя к каждому ребенку, представляется журналистом и просит его сказать несколько слов о себе. Остальные дети так же могут задавать вопросы.

* **«Через стекло»**

Детям предлагается сказать что-либо жестами, представив, что один из них находится в поезде, а другой стоит на перроне, то есть они отдалены друг от друга стеклом, через которое не проникают звуки. Сообщение для передачи сначала ребенку можно предложить, например: «Напиши мне письмо», «Я тебе позвоню, когда приеду».

* **«Эхо»**

Присутствующие отвечают на звуки ведущего дружным эхом. Например, на хлопок ведущего удается ответить дружным хлопком в том случае, если все присутствующие не замкнуты на себе, а открыты для работы с другими. Тогда действительно в ответ на хлопок ведущего раздастся упругий, без рикошета, хлопок.

* **«Превращение предмета»**

Любой предмет из обихода занятия предлагается «превратить» в нечто другое, но не с помощью слов, а через целесообразные движения (действия). Например, линейку-в расческу (причесываться), в эскимо (есть мороженое), в зубную щетку (выдавливать пасту и чистить зубы) и т.п.

* **«Стулья»**

Вся группа по команде: «Приготовились! Пожалуйста!» - одновременно встает, подняв стулья, ставит их в виде какой-нибудь фигуры (например, в полукруг лицом к двери) и одновременно садится. Важно, чтобы не было никаких разговоров во время выполнения задания, никто не командовал, все работали одновременно, приспосабливаясь друг к другу. За этим могут следить «судьи».

* **«Эстафета»**

Участники эстафеты по одному встают и садятся друг за другом в одном, едином ритме, так, чтобы, как только сел предыдущий, встает следующий. Порядок «вставания» можно менять. Главное-не подталкивать, не вызывать, не вмешиваться в работу другого человека. Вставание можно заменить передачей хлопков.

* **«Летает, не летает»**

Игра на внимание. Ведущий называет существительные, играющие выполняют соответственно заданные движения: на летающий предмет, например, хлопают в ладоши или машут руками, на не летающий­-ни чего не делают или прижимают руки вдоль тела. Кто ошибается, тот выходит из игры. Можно проводить игру на одушевленные и не одушевленные предметы и т.д.

* **«Команды-загадки»**

Дети разбиваются по парам, выбирают определенное действие и зарисовывают команду-ряд движений составляющих задуманное действие. Попутно, совершая само задуманное действие, пара проверяет правильность составления своей команды-загадки. Затем пары меняются листочками и полученной команде отгадывают действие и выполняют его. Затем высказывается мнение о точности, подробности, верности перечисленных в команде движений.

* **«Так и не так»**

Игра состоит из парных карточек, на которых нарисована одна и та же ситуация в двух вариантах ее проживания: правильный и не правильный вид поведения. Перемешанные картинки раздаются всем детям, ведущий просит рассмотреть и поднять руки тем, у кого картинки с изображением «неправильного» поведения. Один рассказывает как нельзя себя вести - о чем его картинка. Остальные слушают и ищут противоположную. Тот кому досталась такая карточка продолжает, т.е. рассказывает как надо себя вести в такой ситуации.

**II ЭТАП: «КОЛЛЕКТИВНАЯ РАБОТА»**

* **«Передай по кругу»**

 Цели: способствовать формированию дружного коллектива; учить действовать согласованно; развивать координацию движений и воображение.

 Содержание игры: дети садятся в круг. Педагог передаёт по кругу воображаемый предмет: горячую картошку, льдинку, лягушку, песчинку, и т. д. С более  старшими детьми можно играть не называя предмета. Предмет должен пройти весь круг и вернуться к водящему не изменившись (картофелина не должна остыть, льдинка – растаять, песчинка – потеряться, лягушка – ускакать).

* **«Поставить сказку «Три поросенка» в разных жанрах»:** Предложить детям разыграть известную сказку в другом жанре, с другим сюжетом.
* **«Угадай сказку»:** Предложить детям разыграть известную сказку, задача зрителей угадать, что это за сказка.

Примечание: предложить разыграть сказку без слов, пантомиму, оперу, балет.

* **«Сказочники»:** предложить ребятам совместно придумать сказку. Начиная со слов «жили-были», передавать волшебный предмет по кругу, дополняя сказку по предложению.
* **«Есть или нет?»:** дети встают в круг, держась за руки. Ведущий задает вопросы, если ответ на вопрос «да», то все дети поднимают руки вверх, если ответ «нет», то руки вниз.

- есть ли солнышко на небе?

- есть ли в поле светлячки?

- есть ли волосы у кошки?

- есть ли ножки у морковки?

- есть ли в синем море рыбки?

- есть ли гребень у горы?

- есть ли двери у норы?

- есть в стихах ли наших рифмы?

- были ли в стихах ошибки?

* **Волшебные водоросли**

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

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

* **Клеевой ручеёк**

**Цель:** развить умение действовать совместно и осуществлять само- и взаимоконтроль за деятельностью; учить доверять и помогать тем, с кем общаешься.

Перед игрой воспитатель беседует с детьми о дружбе и взаимопомощи, о том, что сообща можно преодолеть любые препятствия.

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

1. Подняться и сойти со стула.

2. Проползти под столом.

3. Обогнуть “широкое озеро”.

4. Пробраться через “дремучий лес”.

5. Спрятаться от диких животных.

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

* **Слепец и поводырь**

**Цель:** развить умение доверять, помогать и поддерживать товарищей по общению. Дети разбиваются на пары: “слепец” и“ поводырь”. Один закрывает глаза, а другой водит его по группе, даёт возможность коснуться различных предметов, помогает избежать различных столкновений с другими парами, даёт соответствующие пояснения относительно их передвижения. Команды следует отдавать стоя за спиной, на некотором отдалении. Затем участники меняются ролями. Каждый ребенок, таким образом, проходит определённую “школу доверия”.

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

* **«Жизнь в лесу»**
**Воспитатель**(садится на ковер, рассаживая 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 ни 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 (показ). Готовы? Тогда начали. Сейчас раннее утро, выглянуло солнышко, вы только что проснулись... Дальнейший ход игры педагог разворачивает произвольно, следя за тем, чтобы дети не разговаривали между собой.

* **«Добрые эльфы»**
**Воспитатель**(садится на ковер, рассаживаядетей 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, исполнят роли этих тружеников, а те, кто 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 действо.
* **«Птенцы»**
**Воспитатель.**Вы знаете, как появляются на свет птенцы? Зародыш сначала развивается в скорлупе. Через положенное время он разбивает ее своим маленьким клювиком и вылезает наружу. Ему открывается большой, яркий, неизведанный мир, полный загадок и неожиданностей. Все ему ново: и цветы, и трава, и осколки скорлупы. Ведь он никогда 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, пройдемся по комнате, принюхаемся к предметам. Но учтите, птенцы не умеют разговаривать, они только пищат.
* **«Муравьи»**
**Воспитатель**(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 таскает 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 закатывают огромный пир. 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.
Воспитатель и дети разыгрывают пантомимой и действиями изложенный рассказ, заканчивая его хороводом и танцами.
* **«Театр теней»**
**Воспитатель.**Обращали ли вы внимание на то, как в яркий солнечный день за вами неотступно следует собственная тень, в точности повторяя, копируя все ваши движения? Гуляете ли вы, бегаете, прыгаете - она все время с вами. А если вы с кем-то идете или играете, то ваша тень, как бы подружившись с тенью вашего спутника, опять-таки в точности все повторяет, но не разговаривая, не издавая ни одного звука. Она все делает бесшумно. Представим, что мы - наши тени. Погуляем по комнате, посмотрим друг на друга, попробуем друг с другом пообщаться, а потом вместе что-нибудь построим из воображаемых кубиков. Но как? Будем двигаться тихо-тихо, не издавая ни единого звука. Итак, начали!
Совместно с взрослым дети молча передвигаются по комнате, смотрят друг на друга, здороваются за руку. Затем по его примеру из воображаемых кубиков строят башню. Успех игры зависит от фантазии педагога.
* **«Ожившие игрушки»
Воспитатель**(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 познакомиться 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.
* **«Раз, два, три – говори!»:** дети сидят полукругом перед воспитателем. У воспитателя набор картинок. Правила игры: воспитатель показывает картинку, но назвать ее нужно по сигналу: «Раз-два-три-говори!». Тот, кто первый правильно назвал, что изображено на картинке, ее получает. Сыграв, таким образом, три раза, воспитатель предлагает участвовать в игре только 4 ребятам (по 2 с каждого края). Затем играют следом сидящие ребята. Те ребята, кто выиграл больше всего картинок – поощряются.

* **«Магазин игрушек»:** воспитатель – продавец, дети – игрушки, один из ребят – покупатель. Каждый ребенок должен придумать и изобразить какую-нибудь игрушку, замереть на месте. «Покупатель» приходит в магазин и выбирает из всех ребят-игрушек ту, что ему понравится. Тот ребенок-игрушка, которого выбрали, показывает пантомиму, изображая, что он за игрушка. «Покупатель» и другие ребята отгадывают, кого он изобразил.
* «Попроси игрушку»

 Цель: развитие коммуникативных навыков.

Ход игры. Группа детей делится на пары, один из участ­ников пары (с голубым опознавательным знаком (цветок)) берет в руки какой-либо предмет, например, игрушку, тетрадь, карандаш и т. д. Другой (№ 2) должен попросить этот пред­мет.

Инструкция участнику № 1: «Ты держишь в руках иг­рушку, которая очень тебе нужна, но она нужна и твоему приятелю. Он будет у тебя ее просить. Постарайся оставить игрушку у себя и отдать ее только в том случае, если тебе действительно захочется это сделать».

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

* **Игра «Хороший друг»**

Цель: развивать навык налаживать дружеские взаимоот­ношения.

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

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

*Дальнейшее обсуждение:*

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

Упражнение проводится в парах. В тече­ние двух-трех минут дети рассматривают друг друга, затем поворачиваются спиной и по очереди описывают прическу, лицо, одежду партнера. Описание сравнивается с оригиналом, и делается вывод о том,насколько ребенок был точен.

Отмечаются самые внимательные дети.

* **«Что изменилось?»**

Водящий (поочередно им становится каждый ребенок) выходит из комнаты. В это время производятся два-три изменения в одежде, прическе, местоположении детей. Водящий должен правильно подметить, что изменилось.

* **Игра «Ты мне нравишься»**

Цель: развитие коммуникативных навыков и хороших взаимоотношений между детьми.

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

Воспитатель. Ребята, давайте все вместе составим одну большую цветную паутину, связывающую нас между собой. Когда мы будем ее плести, то каждый из нас может выразить свои добрые мысли и чувства, которые он испытывает к сво­им сверстникам. Итак, обмотайте два раза свободный конец шерстяной нити вокруг своей ладони и покатите 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?

* **«Угадай-ка»**

Дети сидят в кругу, ведущий дает задание: «Угадайте, что нравится в вашем соседе слева его маме». Дети вслух высказывают свои предположения. Затем называют самые лучшие качества, которые были названы.

При повторении игры можно предложить детям угадать, что нравится в соседе его друзьям.

* **"Узнай, кто тебя позвал".**

Водящий (ребенок) закрывает глаза. Двое детей по очереди называют егоимя.Водящий должен догадаться, кто его позвал,

Упражнение можно усложнить - предложить детям, называющим имяребенка, из­менить голос.

**УПРАЖНЕНИЯ НА ВЫБОР ФОРМЫ ОБЩЕНИЯ В РАЗНЫХ СИТУАЦИЯХ**

* Волшебное средство

Воспользовавшись уже знакомыми спо­собами общения, дети должны помочь:

• плачущему ребенку, который потерял мяч;

• маме,которая пришла с работы и оченьустала;

• другу, который случайно сломал люби­мую игрушку.

Необходимо подобрать столько ситуаций, чтобы задание мог выполнить каждый ребе­нок.

* **Волшебные заросли**

Каждый ребенок (по очереди) пытается проникнуть в центр круга, образованного тесно прижавшимися друг к другу "волшеб­ными зарослями" - остальными детьми.

"Заросли" понимают человеческую речь и чувствительны к прикосновениям. Они мо­гут пропустить ребенка в центр круга, а мо­гут и не пропустить, если их плохо просят.

По окончании упражнения проводится обсуждение: "В каком случае "заросли" рас­ступились и почему? В каком случае не про­пустили ребенка в круг?"

* **Соберитесь вместе**

Детям раздают парные картинки с изоб­ражением различных предметов, животных (по одной каждому ребенку).

Ведущий дает задание: найти свою пару, не пользуясь словами и звукоподражанием. С помощью мимики и жестов каждый ребе­нок должен "изобразить", какой предмет (животное) он ищет.

* **Игрушка**

Упражнение проводится в парах. У одно­го участника в руках красивая игрушка (сле­дует объяснить ребенку: он должен пред­ставить, что это его самая любимая игрушка).­ Другой очень хочет поиграть с ней, и его задача уговорить товарища дать емуэту игрушку.

Как только игрушка окажется в руках второго участника, упражнение прерывается, и первый ребенок объясняет, почему он ее отдал.

* **Игры-ситуации**

**Цель:** развить умение вступать в разговор, обмениваться чувствами, переживаниями, эмоционально и содержательно выражать свои мысли, используя мимику и пантомимику.

*Детям предлагается разыграть ряд ситуаций*

1. Два мальчика поссорились – помири их.

2. Тебе очень хочется поиграть в ту же игрушку, что и у одного из ребят твоей группы – попроси его.

3. Ты нашёл на улице слабого, замученного котёнка – пожалей его.

4. Ты очень обидел своего друга – попробуй попросить у него прощения, помириться с ним.

5. Ты пришёл в новую группу – познакомься с детьми и расскажи о себе.

6. Ты потерял свою машинку – подойди к детям и спроси, не видели ли они ее.

7. Ты пришёл в библиотеку – попроси интересующеюся тебя книгу у библиотекаря.

8. Ребята играют в интересную игру – попроси, чтобы ребята тебя приняли. Что ты будешь делать, если они тебя не захотят принять?

9. Дети играют, у одного ребёнка нет игрушки – поделись с ним.

10. Ребёнок плачет – успокой его.

11. У тебя не получается завязать шнурок на ботинке – попроси товарища помочь тебе.

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

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

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

* **Руки знакомятся, руки ссорятся, руки мирятся**

**Цель:**развить умения выражать свои чувства и понимать чувства другого человека.

Игра выполняется в парах с закрытыми глазами, дети сидят напротив друг друга на расстоянии вытянутой руки. Воспитатель даёт задания:

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

-снова вытяните руки вперёд, найдите руки соседа, ваши руки ссорятся, опустите руки;

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

* **«Посещение зоопарка» (релаксационное упражнение)**

Цели: снятие мышечного и психологического напряжения; установление межличностных контактов.

Содержание упражнения: участники разбиваются по парам и встают друг за другом. Ведущий становится позади одного из участников о посещении зоопарка, массируя спину тому, кто стоит впереди.

1. В зоопарке утро. Служащий зоопарка чистит граблями дорожки(при помощи пальцев делать движения сверху вниз и справа налево).

2. Затем он открывает ворота зоопарка (рёбрами ладоней проводить направо и налево от позвоночника)

3. Приходят первые посетители (при помощи кончиков пальцев сбегать вниз по спине).

4. Они идут к вольеру с жирафами и смотрят, как они радостно прыгают (короткие, редкие сильные хлопки по спине).

5. Рядом загон со львами. Сейчас раздают корм, и львы с жадностью едят мясо (двумя руками мять шею и лопатки).

6. Затем посетители идут к пингвинам, которые весело скользят к воде (медленно провести ладонями вниз по спине рядом с позвоночником).

7. Слышатся дикие прыжки кенгуру («топать» кончиками пальцев по спине).

8. Рядом находится вольер со слонами (медленно и сильно нажимать кулаками на спину).

9. А сейчас посетители идут в террариум со змеями. Змеи медленно ползают по песку (делать ладонями движения, похожие на змеиные).

10. Вот и крокодил разевает пасть и хватает еду (коротко и сильно щипать ноги и руки).

11. А здесь колибри прилетела в гнездо и устраивается там поудобнее (запустить пальцы в волосы и слегка подёргать их).

12. А сейчас посетители идут к выходу и садятся в автобус (кончиками пальцев пробежать по спине и положить обе руки на плечи, затем убрать руки и поменяться местами).

Во время массажа не проводить никаких действий в области позвоночника

* **Изобрази пословицу**

**Цель:**развить умение использовать невербальные средства общения.

Детям предлагается изобразить с помощью жестов, мимики какую-либо пословицу:

“Слово не воробей – вылетит, не поймаешь”

“Скажи, кто твой друг и я скажу кто ты”

“Нет друга – ищи, а найдёшь – береги”

“Как аукнется, так и откликнется”

* **Разговор через стекло**

**Цель:** развить умение мимику и жесты.

Дети становятся напротив друг друга и выполняют игровое упражнение “Через стекло”. Им нужно представить, что между ними толстое стекло, оно не пропускает звука. Одной группе детей нужно будет показать (например, “Ты забыл надеть шапку”, “Мне холодно”, “Я хочу пить…”), а другой группе отгадывать то, что они увидели.

* **«Аплодисменты» релаксационное упражнение**

Цели: установление межличностных контактов; создание в группе благоприятного микроклимата.

Содержание упражнения: дети стоят в широком кругу. Воспитатель говорит: «Вы сегодня славно поработали, и мне хочется похлопать вам. Воспитатель выбирает одного ребёнка из круга, подходит к нему и, улыбаясь, аплодирует ему. Выбранный ребёнок тоже выбирает товарища, подходит к нему уже вдвоём с воспитателем. Второму ребёнку аплодируют уже вдвоём. Таким образом, последнему ребёнку аплодирует вся группа. Второй раз игру начинает уже не воспитатель.

* **«Приветствие» - релаксационное упражнение**

Цели: установление межличностных контактов; создание в группе благоприятного микроклимата;

Содержание игры: участники делятся на пары. Первые номера становятся внутренним кругом, вторые – внешним.

Здравствуй друг! Здороваются за руку.

Как ты тут? Хлопают по плечу друг друга.

Где ты был? Дергают за ушко друг друга.

Я скучал! Кладут руки себе на сердце.

Ты пришёл! Разводят руки в стороны.

Хорошо! Обнимаются.

* **«Найди и промолчи»**

Цели: развитие концентрации внимания; воспитание стрессоустойчивой личности; воспитание чувства товарищества.

Содержание игры: дети, стоя, закрывают глаза. Ведущий кладёт предмет на видное для всех место. После разрешения водящего, дети открывают глаза и внимательно разыскивают его взглядом. Первый, кто увидел предмет, не должен ничего говорит ь или показывать, а молча садится на своё место. Так поступают и другие. Не нашедшим предмет, помогают так: все смотрят на предмет, а дети должны увидеть его, проследив за взглядом остальных.

* **«Пианино» релаксационное упражнение**

Цели: снятие мышечного и психологического напряжения; установление межличностных контактов; развитие мелкой моторики.

Содержание упражнения: все садятся в круг, как можно ближе друг к другу. Правую руку кладут на колено соседа справа, а левую на колено соседа слева. По кругу, по очереди производить пальцами движения, имитирующие игру на пианино (гаммы).

* **«Кто кого перехлопает/перетопает» релаксационное упражнение**

Цели: снятие психологического и мышечного напряжения; создание хорошего настроения.

Содержание упражнения: группа делится на две части. Все начинают одновременно топать или хлопать. Выигрывает команда, которая хлопала или топала громче.