|  |  |
| --- | --- |
|  | **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 вперед, на выдох — шаг назад. А теперь на вдох делаем два шага вперед, на выдох — два шага назад. Так не только дышит животное, так же ровно и четко бьется его большое доброе сердце, стук — шаг вперед, стук — шаг назад, и т. д. Мы все берем дыхание и стук сердца этого животного себе». |
| **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«Аплодисменты по кругу»**  Цель:формирование групповой сплоченности.  Ход игры.  Воспитатель. Ребята, кто из вас может представить, что чувствует артист после концерта или спектакля — стоя перед своей публикой и слушая гром аплодисментов? Возможно, он чувствует эти аплодисменты не только ушами. Быть может, он воспринимает овации всем своим телом и душой. У нас хорошая группа, и каждый из вас заслужил аплодисменты. Я хочу с вами поиграть в игру, в ходе которой аплодисменты сначала звучат тихонько, а затем становятся все сильнее и сильнее. Становитесь в общий круг, я начинаю.  Воспитатель подходит к кому-нибудь из детей. Смотрит ему в глаза и дарит свои аплодисменты, изо всех сил хлопая в ладоши. Затем вместе с этим ребенком воспитатель выбирает следующего, который также получает свою порцию аплодисментов, затем тройка выбирает следующего претендента на овации. Каждый раз тот, кому аплодировали, выбирает следующего, игра продолжается до тех пор, пока последний участник игры не получил аплодисменты всей группы | **"Паутина"**  Некоторые дети легко могут выражать свои эмоции, для других это — проблема.  В этой игре все участники получают реальную возможность развить этот важный навык. "Паутина" представляет собой отличную метафору взаимосвязанности всех детей группы. Все дети садятся в круг. Ведущий берет в руки клубок ниток.  Предлагает детям назвать свои имена. Каждый участник называет свое имя, при этом разматывая клубок. В итоге получается паутина, которая связывает всех ребятишек.  Паутина эта необычная, "волшебная". Каждому ребенку достается кусочек паутинки, который можно надеть на руку в качестве браслета! |
| **«Квадрат»**  Все играющие встают квадратом (так, чтобы было занято все пространство внутри квадрата) как можно теснее, можно даже заранее очертить квадрат, в который они должны поместиться. Затем ведущий отдает команды, а квадрат их выполняет, стараясь не увеличить занимаемую им площадь, например: — Квадрат пошел влево — квадрат идет влево. — Квадрат садится — квадрат с криками и воплями пытается сесть. — Квадрат прыгает — квадрат с не менее интенсивным шумом прыгает. И так далее. | **ДАВАЙТЕ ПОЗНАКОМИМСЯ!**  Дети с воспитателем становятся в круг. Ведущий держит мяч (для этой игры лучше использовать надувной мяч, так как, во-первых, он легкий и неприятности при его ловле исключаются, а во-вторых, он обычно яркий, красочный, что, безусловно, привлекает малышей.Можно также использовать и раскрашенный воздушный шар, но здесь могут возникнуть сложности в его пересылке на дальние расстояния), называет свое имя и имя того, кому бросает мяч. Названный ребенок ловит мяч, называет свое имя и имя следующего участника игры. Здесь важно участие воспитателя, так как дети быстрее запоминают его полное имя и он может называть по имени тех детей, которых группа еще не запомнила. Обычно малыши с удовольствием играют в эту игру, но ее можно и разнообразить: например, вместо мяча передавать игрушку (самую красивую!) или предложить детям поприветствовать друг друга по имени. Вариантов может быть множество, придумывайте вместе с детьми! |

|  |  |
| --- | --- |
| **РАЗДУВАЙСЯ, ПУЗЫРЬ!**  Дети с воспитателем делают тесный кружок — это «сдутый» пузырь. Все начинают его «надувать»: наклонив головы вниз, дуют в кулачки, составленные один под другим, как в дудочку. При каждом «вдувании» делают шаг назад, будто пузырь немного увеличился. Затем все берутся за руки, идут по кругу со словами:  Раздувайся, пузырь, раздувайся, большой, Оставайся такой, да не лопайся!  Получается большой, растянутый круг. Затем ведущий (сначала это воспитатель, а позже — кто-то из детей) говорит: «Хлоп!» — пузырь лопнул. Все должны расцепиться и сбежаться к центру круга (сдулся) или разбежаться по комнате (разлетелись пузырьки). | **ЧЕЙ ГОЛОСОК?**  Дети садятся полукругом, ведущий — впереди всех спиной к играющим. Кто-нибудь из детей окликает ведущего по имени. Ведущий, не оборачиваясь, должен назвать того, чей голос он услышал. Можно ввести какой-либо персонаж и условные слова. Как всегда, воспитатель наравне с детьми участвует в игре. Сначала дети окликают ведущего обычным голосом, со временем, когда они хорошо узнают друг друга, можно специально изменять интонацию, высоту голоса для затруднения узнавания. |
| **РАССКАЖИ СТИХИ РУКАМИ**  В эту игру можно играть бесконечно — ведь стихов, которые можно «проиграть», «рассказать руками» (почему только руками? — всем телом!), великое множество. Эта игра позволяет детям раскрепоститься, почувствовать себя уверенными, способствует налаживанию доверительных отношений с воспитателем — «человеку, который придумывает такие интересные игры и играет вместе со мной, можно доверять!». Сначала воспитатель читает стихотворение, затем читает еще раз и одновременно выполняет движения, потом воспитатель еще раз читает стихотворение и показывает его вместе с ребятами. Когда дети поймут принцип игры, они сами начнут выдумывать движения — это необходимо поощрять. Следующие стихотворения, прочитав один раз, можно предложить изобразить самим детям, что обычно вызывает бурю восторга и море фантазии. | **Игра «Газета»**  На пол кладется газетный лист. На него должны встать четверо детей. Далее газета складывается пополам, и дети должны опять поместиться на ней. Газета складывается и уменьшается до тех пор, пока на ней могут уместиться четверо детей. (Для этого надо обняться, уменьшив таким образом физическую дистанцию.) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Упражнение «Ток»**  Дети встают в круг, держась за руки, и передают по кругу ток (по цепочке, друг за другом пожимают руку стоящего справа).  Игра «Пожелание»  Дети сидят в кругу и, бросая друг другу мячик, говорят добрые пожелания.  Игра «Ура победителю!»  Стулья расставляются по кругу спинками внутрь. Стульев на один меньше, чем участников игры. Все бегают вокруг стульев, пока ведущий не хлопнет в ладоши. Как только это произошло, нужно успеть занять стул. Участник, оставшийся без стула, выходит из игры. При этом он должен издавать звуки, имитируя какое-либо животное (хрю-хрю, или му-му, или мяу-мяу и т. п.). Бегающие по кругу оставшиеся участники игры опять должны по сигналу ведущего успеть занять стулья, которых снова на один меньше, чем участников (ведущий убирает лишний стул). Игра продолжается, пока не останется один победитель. Он залезает на стул и кричит: «Ура победителю!», а все проигравшие хором издают звуки, которые они издавали во время игры. | «**Доброе слово»**  Дети сидят в кругу. Каждый по очереди говорит что-то приятное о своем соседе. Условие: говорящий смотрит в глаза тому, о ком говорит.  «Хромой ведет слепого»  Хромому подвязывают ногу веревкой. У слепого глаза завязаны повязкой. На полу — газетные обрывки («трясина»), стулья («препятствия»). «Хромой» должен провести «слепого» так, чтобы тот не попал в трясину и не наткнулся на препятствия. После игры оговариваются ощущения «слепых».  «Молекула»  Все бегают по комнате. При слове молекула, которое произносит ведущий, все собираются в кучу, плотно прижимаясь друг к другу. |
| **Инсценировка**  Дети по очереди инсценируют фразы, которые произносит ведущий. Возможные фразы: «Я съел шоколадку», «У меня болит зуб», «Мне купили велосипед», «Я поссорился с другом» и т. п.  «Что и когда я чувствую»  Ведущий спрашивает у детей, какие чувства могут испытывать люди. Дети отвечают: злость, огорчение, удивление, радость, страх и т. п. Далее каждому ребенку предлагается выбрать из набора карточек со схематичным изображением эмоционального состояния одну карточку и рассказать, когда он бывает таким («Я радуюсь, когда...», «Мне бывает страшно, когда...» и т. п.). | **«Колокола»**  Все встают в круг, один ребенок — в центре. Стоящему в центре нельзя переступать с ноги на ногу, отрывать ноги от пола. Все толкают его от себя, и он свободно падает из стороны в сторону, как язык колокола.  **«Сороконожка»**  Все встают в затылок друг другу, берут впереди стоящего за пояс, садятся на корточки и двигаются по кругу. Задача — не упасть.  Упражнение на сплоченность группы  Руки всех детей вытянуты вперед. На счет «три» все должны одновременно хлопнуть в ладоши. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Передай движение**  Дети становятся в круг и закрывают глаза. Взрослый, находясь в общем кругу, придумывает какое-нибудь движение (например, причесывается, моет руки, ловит бабочку и т.д.), затем «будит» своего соседа и показывает ему свое движение, тот «будит» следующего и показывает ему, и так — по кру­гу, пока все дети не «проснутся» и не дойдет очередь до последнего. Игра продолжается до тех пор, пока все желающие не загадают свое движение и не передадут его по кругу. | **Жизнь в лесу**  Взрослый садится на пол и рассаживает детей вокруг себя. «Давайте поиграем в животных в лесу. Мы не знаем человеческого языка. Но ведь надо же нам как-то общаться, поэтому мы придумали свой особый язык. Когда мы хотим поздороваться, мы тремся друг о друга носами (воспитатель показывает, как это делать, подходя к каждому ребенку); когда хотим спро­сить, как дела, мы хлопаем своей ладонью по ладони другого (показывает); когда хотим сказать, что все хорошо, кладем свою голову на плечо другому; когда хотим выразить другому свою дружбу и любовь — тремся об него головой (показывает). Готовы? Тогда начали. Сейчас утро, вы только что проснулись, выглянуло солнышко». Дальнейший ход игры ведущий может выбирать произвольно (например, подул холодный ветер, и животные пря­чутся от него, прижавшись друг к другу; животные ходят друг к другу в гости; животные чистят свои шкурки и т.д.). Если дети начинают разговаривать, воспитатель подходит к ним и прикладывает палец к губам. |
| **Разговор сквозь стекло**  Воспитатель помогает детям разбиться на пары, а затем говорит: «Представьте, что один из вас находится в большом магазине, а другой ждег его на улице. Но вы забыли договориться о том, что нужно купить, а выход — на другом конце магазина. Попробуйте договориться о покупках сквозь стекло витрины. Но помните, что вас разделяет такое толстое стек­ло, что попытки кричать бесполезны: партнер все равно вас не услышит. После того как вы «договорились», вы можете обсудить, правильно ли вы друг друга поняли». Воспитатель выбирает ребенка и пытается объяснить ему жестами, что гот должен купить, а потом спрашивает его, все ли он понял. Затем дети играют самостоятельно. Воспитатель следит за ходом игры, помогает парам, у которых что-то не получается. Затем можно по­меняться ролями. | **Радио**  Дети сидят в кругу. Воспитатель садится спиной к группе и объявляет: «Внимание, внимание! Потерялась девочка (подробно описывает кого-ни­будь из группы: цвет волос, глаз, рост, сережки, какие-то характерные де­тали одежды). Пусть она подойдет к диктору». Дети слушают и смотрят друг на друга. Они должны определить, о ком идет речь и назвать имя это­го ребенка. В роли диктора радио может побывать каждый желающий. |