

**МБДОУ МО г. Краснодар «Центр – детский сад № 232»**

**КАРТОТЕКА ИГР И УПРАЖНЕНИЙ**  
**на формирование у детей толерантности, эмпатии**  
**и конструктивного поведения в конфликтных ситуациях**

**Составила Бакулевич О.А.,**  
**педагог-психолог**

**2022 г.**

## **Содержание**

1. Пособия и стишки– «мирилки» - стр 3
2. Игры на развитие толерантности – стр.6
3. Игры на формирование сплоченности и сотрудничества – стр. 8

## 1. ПОСОБИЯ И СТИШКИ– «МИРИЛКИ»

«**Мирилки**» – это небольшие забавные стихи, которые дети обычно произносят после ссоры или обиды, для того, чтобы помириться.

Для этих же целей используются пособия – «мирилки».

☞Дай скорей мизинчик свой  
Зацепи его за мой  
Раз-два-три-четыре-пять  
Мы друзья с тобой опять!



☞Мир миром  
Вареники с сыром,  
Пирожочки с маслом,  
А мы друзья навсегда!

☞Мизинчик-мизинчик,  
Пойдем в магазинчик,  
Купим конфетки,  
Чтоб не ругались детки!



## Муфточки – «мирилки»



☞ Чем ругаться и дразниться  
Лучше нам с тобой мириться!  
Очень скучно в ссоре жить,  
Потому – давай дружить!



Коробка – «мирилка»

☞ Я хочу с тобой мириться!  
Я хочу с тобой дружить!  
Будем вместе мы играть,  
Прыгать, бегать, хохотать!

☞ Мы дрались и обзывались,  
Обижались и ругались,  
Но решили помириться,  
Нам не трудно извиниться!  
Руку дай! Мирись-мирись,  
Друг, прости и улыбнись!



Островок примирения



При возникновении конфликтных ситуаций, драк или споров, дети должны зайти на этот островок и решить конфликт с помощью «мирилки».

☞Чтобы солнце улыбалось,  
Нас с тобой согреть старалось,  
Нужно просто стать добрей  
И мириться поскорей!

☞Руку дай! Мирись – мирись!  
Больше с другом не дерись!  
Дружбе – да! Драке – нет!  
Это наш с тобой завет!

☞ Больше драться мы не будем  
И про ссоры все забудем!  
Ты меня сейчас прости!  
Улыбнись и не грусти!  
Мир-любовь-конфета!  
Больше ссоры нету!

## 2. ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ТОЛЕРАНТНОСТИ

### Игра «Добрый ангел»

Заранее необходимо приготовить по одной карточке для каждого ребенка. Каждый участник пишет свое имя на карточке, если дети еще не могут написать свое имя, то можно использовать маленькие фотографии детей, наклеенные на карточки.

Затем карточки складываются в один непрозрачный мешок. Игроки вытаскивают из мешочка по одной карточке с именем или изображением одноклассника.

Имена, написанные на карточке, не произносятся. Задача каждого участника в том, что он в течение недели должен стать "добрым ангелом" для того ребенка, чье имя указано на карточке. Необходимо сделать какое-либо доброе дело, сюрприз так, чтобы не выдать себя. В конце недели подводятся итоги:

Кто был твоим "добрым ангелом"? Приятно ли было принимать подарки? Сложно ли было подарки делать самому?

### Игра "Я - хороший, ты - хороший"

Дети находятся в кругу, у ведущего в руке мяч. Ведущий подбрасывает мяч вверх и называет какое-нибудь свое положительное качество. Затем кидает мяч другому ребенку, и ребёнок называет положительное качество, которое он знает. Мяч, должен побывать у всех.

(Это упражнение можно предложить, немного усложнив его - нужно называть положительные качества, которые начинаются на первую букву имени человека.)

### Игра "Настроение"

Эта игра развивает фантазию, воображение, готовность экспериментировать с образом своего "Я". "Начните с детьми ходить по группе, выражая свое настроение походкой, а затем по команде выразите другое настроение походкой. Например, можно представить, что ты совсем без сил, или очень веселый, теперь очень пугливый человек и т.д.

### Игра "Моя семья"

Возможность время от времени рассказывать о своей семье является еще одним источником здорового самоуважения человека. Можно предложить детям принести фотографии своей семьи или нарисовать членов своей семьи, а затем рассказать о них

## **Игра "Обмен ролями"**

Участникам предлагается объединиться в группы: в пары - один участник играет роль родителя, другой роль ребенка. Каждой группе предлагается установить диалог при разрешении проблемной ситуации. При этом необходимо придерживаться своей роли. Пример ситуации:

Просьба ребенка о покупке игрушки. Подрался с другим ребенком и т.

## **Игра "Приветствие без слов"**

Приветствовать всех окружающих без слов с помощью мимики и жестов, при этом четко выполняя команды ведущего. Возможные команды: поздороваться глазами; поздороваться мизинцами; поздороваться пятками; поздороваться ушами и т.д.

## **Игра «сладкая проблема»**

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

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

Воспитатель. Дети, садитесь в круг. Игра, в которую нам предстоит поиграть, связана со сладостями. Чтобы получить печенье, вам сначала надо выбрать партнера и решить с ним одну проблему. Сядьте друг против друг

а и посмотрите друг другу в глаза. Между вами на салфетке будет лежать печенье, по-жалуйста, его пока не трогайте. В этой игре есть одна проблема. Печенье может получить только тот, чей партнер добровольно откажется от печенья и отдаст его вам. Это правило, которое нельзя нарушать. Сейчас вы можете начать говорить, но без согласия своего партнера печенье брать не имеете права. Если согласие получено, то печенье можно взять.

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

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

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

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

### **3. ИГРЫ НА ФОРМИРОВАНИЕ СПЛОЧЕННОСТИ И СОТРУДНИЧЕСТВА**

#### **«Небоскреб» (с 6 лет)**

Цели: Вызывать заинтересованность детей в достижении общей цели. Развивать готовность внести свою лепту в общее дело, готовность идти друг другу навстречу. Учить умению считаться с интересами других.

Материал: Один складной метр и по два-три деревянных кубика на каждого ребенка. Задача будет сложнее, если кубики окажутся разного размера. Среди них должно быть несколько деревянных цилиндров.

#### Правила и ход игры:

Возьмите каждый по два кубика и сядьте в круг на пол. Сейчас вам всем вместе нужно будет построить один небоскреб. Мне очень интересно узнать, на какую высоту вы сможете его возвести так, чтобы он не развалился. Один из вас может начать строительство, положив в центре один кубик на пол. Потом подходит следующий и кладет свой кубик рядом или сверху. Сами решайте, когда вы добавите один из своих кубиков. При этом вы можете говорить друг с другом и вместе думать, как вы поступите дальше. Я буду подсчитывать, сколько кубиков вы сложили, прежде чем башня упадет. Даже если свалится только один кубик, вам придется всю работу начать сначала. Кроме того, время от времени я буду измерять, на какую высоту уже поднялась башня.

Время от времени измеряйте высоту получающегося небоскреба. Было бы хорошо, если бы Вы могли комментировать действия и стратегию детей. В первую очередь поддерживайте все, что направлено на сотрудничество детей друг с другом.

#### Анализ упражнения:

- Понравилась ли тебе эта игра?



— Обижался ли ты на кого-нибудь в ходе игры?

### **«Сиамские близнецы» (с 6 лет)**

Цели: Вызывать заинтересованность в общей цели. Развивать терпение, необходимое при сотрудничестве, готовность внести свою лепту в общее дело.

Материал: Каждой паре понадобится одна упаковка перевязочного бинта или очень мягкий и тонкий платок; большой лист бумаги (как минимум формата А3) и восковые мелки.

#### **Правила и ход игры:**

Я хочу предложить вам игру, в которой вы будете сотрудничать в парах. Вы можете сказать мне, что означает слово "сотрудничать"? Вы можете привести мне конкретные примеры, когда вы с кем-то сотрудничали?

Теперь разбейтесь на пары. Одновременно могут работать четыре пары. Остальные пока будут смотреть.

В том, что не все дети работают одновременно, есть свое преимущество. Ведь наблюдатели "вприглядку" учатся и пока другие играют, могут подготовиться к собственным действиям. Вы можете решить сами, сколько пар должны играть одновременно. Имеет смысл организовать игру таким образом, чтобы в первом раунде работали те дети, которые могли бы стать хорошим примером для остальных.

Сядьте за стол как можно ближе к своему партнеру. Я положу перед вами большой лист бумаги и буду смотреть, сможете ли вы нарисовать картину, если ваши руки будут привязаны друг к другу.

Обмотайте бинтом предплечья и локти детей так, чтобы правая рука ребенка, сидящего слева, оказалась забинтована вместе с левой рукой ребенка, сидящего справа. Дайте детям два восковых мелка разного цвета так, чтобы они держали их связанными руками.

Когда вы будете рисовать, помните правило — рисовать можно только привязанной рукой. Вы можете разговаривать между собой, чтобы решить, что какую картину вы будете рисовать. Вы можете нарисовать картину с каким-то понятным изображением, а можете нарисовать просто несколько красивых линий и форм.

Остальные дети, которые пока не рисуют, могут внимательно смотреть и слушать. У тех ребят, которые сейчас выполняют задание, вы можете сейчас учиться тому, как можно взаимодействовать.

Дайте парам примерно 5-6 минут времени на каждую картину и предложите рисовать следующей группе.

У этой игры есть несколько более сложных вариантов, которые могут оживить игру еще больше. Одному из партнеров завязывают глаза и только ему разрешается рисовать. А другой партнер с открытыми глазами будет управлять движениями руки "слепого" игрока. Затем происходит обмен ролями в паре.

Анализ упражнения:

- Насколько тебе удалось сотрудничество с партнером?
- Обсуждали ли вы, что именно будете рисовать?
- Как вы распределили между собой, кто какие части картины будет рисовать?
- Насколько тебе понравился нарисованный вами рисунок?
- Что было для тебя труднее всего?
- Что тебе больше всего понравилось?
- Нравится ли тебе сотрудничать с кем-либо?
- Что в первую очередь необходимо для хорошего сотрудничества?

### **«Пчелы и змеи» (с 4 – 5 лет)**

Цели: Развитие слаженности действий детей внутри группы, готовность внести свою лепту в общее дело.

Материал: губка и карандаш (или два любых предмета).

Инструкция:

Результат этой игры зависит от слаженности действий внутри группы.

Педагог: Вам нужно разбиться на две примерно равные группы. Кто хочет стать «пчелами», отойдите к окнам, а кто хочет играть в команде «змей», подойдите к стене напротив. Каждая группа должна выбрать своего «короля».

Правила и ход игры:

Оба «короля» выходят из группы и ждут, когда их позовут, а воспитатель прячет два предмета, которые они должны разыскать в группе. «Король пчел» должен найти «мед» — губку, а «король змей» ищет «ящерицу» — карандаш. «Пчелы» и «змеи» должны помогать своим «королям». Каждая группа может делать это, издавая определенный звук. Все «пчелы» — жужжат: «ж-ж-ж-ж». Чем ближе их «король» подходит к «меду», тем громче должно быть жужжание. А «змеи»

должны помогать своему «королю» шипением: «ш-ш-ш-ш». Чем ближе «змеиный король» приближается к «ящерице», тем громче должно быть шипение.

Затем оба короля выходят из группы, а педагог прячет «мед» и «ящерицу». «Пчелы» и «змеи» могут занять свои места и внимательно следить за тем, насколько их «король» удаляется от цели. Если он далек от цели, корректируют его движения условленными звуками, повышая или понижая громкость жужжания или шипения. Необходимо помнить, что во время игры нельзя ничего говорить.

### **«Коровы, собаки, кошки» (с 4-5 лет)**

Цели: Научить детей внимательно слушать педагога, имея при этом возможность вступать в контакт друге другом.

#### **Правила и ход игры:**

Эту игру можно использовать в начале занятия или при переходе к новому этапу работы.

Педагог говорит каждому ребенку на ушко название какого-либо животного, предлагает запомнить его хорошо, так как потом надо будет его изобразить. Сообщает детям, что никому не надо говорить о том, какое слово им сказано. По очереди шепчите детям на ухо: «Ты будешь коровой», «Ты будешь собакой», «Ты будешь кошкой».

Дети закрывают глаза. Педагог просит показать, как «говорит» конкретное животное. Не открывая глаз, по слуху дети объединяются в группы с теми «животными», которые «говорят» на том же языке.

### **«Доброе животное» (с 3-4 лет)**

Цели: Способствовать сплочению детского коллектива, научить детей понимать чувства других, оказывать поддержку и сопереживание.

#### **Правила и 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 2 шага вперед, на выдох — 2 шага назад. Вдох — 2 шага вперед. Выдох — 2 шага назад. Так не только дышит животное, так же четко и ровно бьется его большое доброе сердце. Стук — шаг вперед, стук — шаг назад и т.д. Мы все берем дыхание и стук сердца этого животного себе".

### **«Разыгрывание ситуаций» (с 5-6 лет)**

Цели: Развивать коммуникативные навыки и умение без насилия разрешать конфликты, готовность идти друг другу навстречу.

Материал: картинки различных конфликтных ситуаций

Правила и ход игры:

Детям предлагаются картинки, на которых изображены различные ситуации агрессивного поведения, затем распределяются роли между детьми и проигрываются ситуации, в которых дети сами выбирают наиболее подходящее решение для разрешения конфликта.

Ты вышел во двор и увидел, что там дерутся два незнакомых мальчика. Разними их. Тебе очень хочется поиграть такой же игрушкой, как у одного из ребят из вашей группы. Попроси ее. Ты очень обидел своего друга. Попробуй помириться с ним. Ты нашел на улице слабого, замерзшего котенка - пожалей его.

### **«Путаница» (с 5-6 лет)**

**Цель:** Сплочение и бережное отношение друг к другу, снятие возбуждения.

**Правила и ход игры:**

Все участники встают в круг, держась за руки. Подлезая друг другу под сомкнутые руки, или переступая через них, они запутываются так, насколько позволяют им физические возможности. «Узел» не должен причинять никому боль. Заранее вышедший из комнаты участник, должен вернуться и распутать клубок, не пользуясь для этого словами.

### **«Попроси игрушку» - вербальный вариант (с 3 лет)**

**Цели:** Развивать готовность идти друг другу навстречу. Обучить детей эффективным способам общения.

**Материал:** различные мелкие предметы

**Правила и ход игры:**

Группа делится на пары, один из участников пары (участник 1) берёт в руки какой-либо предмет, например, игрушку, тетрадь, карандаш и т. д. Другой участник (участник 2) должен попросить этот предмет.

**Инструкция участнику 1:** " Ты держишь в руках игрушку (тетрадь, карандаш), которая очень нужна тебе, 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 1 и 2 меняются ролями.

### **«Попроси игрушку»— невербальный вариант**

**Цели:** Развивать готовность идти друг другу навстречу. Обучение детей эффективным способам общения.

**Ход игры:**

Упражнение выполняется аналогично предыдущему, но с использованием только невербальных средств общения (мимики, жестов, дистанции и т.д.). После проведения обоих его вариантов (вербального и невербального) можно обсудить упражнение. Дети по кругу могут поделиться своими впечатлениями и ответить на вопросы: "Когда было легче просить игрушку (или другой предмет)?", "Когда тебе действительно хотелось ее отдать? Какие нужно было произносить слова?" Эту игру можно повторять несколько раз (в разные дни), она будет полезна особенно тем детям, которые часто

конфликтуют со сверстниками, так как в процессе выполнения упражнения они приобретают навыки эффективного взаимодействия.

### «Мяукаем и хрюкаем» (с 4-5 лет)

**Цели:** Развитие слаженности действий детей внутри группы, готовность внести свою лепту в общее дело.

**Материал:** повязки на глаза

#### **Правила и ход игры:**

Игроков делят на две команды, одна команда - котята, вторая - поросята, они соответственно, мяукают и хрюкают. После этого каждому завязывают глаза и перемешивают всех между собой в кругу из стульев или остальных детей. Необходимо как можно быстрее собраться своей командой, не выходя из круга.

### «Тень» (с 4-5 лет)

**Цель:** Вызывать заинтересованность в общей цели. Развивать слаженность действий в мини группе.

#### **Правила и ход игры:**

Участники работают в парах. Они идут по дороге через поле: один впереди, другой на два шага сзади. Вторым участником – «тень» первого. «Тень» должна повторить точно все действия первого участника, который: то сорвет цветок на обочине, то нагнется за камушком, то поскачет на одной ножке и т.п.

### «Катаем мяч» (с 3 лет)

**Цель:** Помочь детям ощутить единение с другими, установить контакт детей друг с другом.

**Материал:** один не слишком маленький, хорошо катящийся мяч.

#### **Правила и ход игры:**

Когда дети собираются в круг, у них развивается чувство общности и принадлежности к группе. Если к тому же они вместе проговаривают стихи, то это чувство усиливается. Такая простая символическая деятельность, как перекачивание, передача и прием мяча, помогает детям устанавливать контакт друг с другом.

**Инструкция детям:** Станьте в круг и держите друг друга за руки. Давайте выучим стихотворение про нашу группу:

Мы стоим рука в руке,

Вместе мы — большая лента.

Можем мы большими быть (подняли руки вверх),

Можем маленькими быть (руки вниз),

Но никто один не будет (киваем соседям и пожимаем руки).

А теперь сядьте на пол также по кругу, но потеснее. Мы сыграем в игру с мячом. Это будет так: я качу мяч тому, кто сидит напротив меня. Этот ребенок крепко держит мяч обеими руками и ждет, что будет дальше. А мы все вместе называем имя того, у кого мяч, и продолжаем: «Марк в нашей группе!» После этого ребенок катит мяч кому-нибудь другому. И так далее, пока каждый не подержит мяч и не услышит свое имя. (Дети могут получать мяч несколько раз, но важно никого не пропустить. Стихи читайте каждый раз, как собираете группу в круг.)

### «Магнит» (с 3 лет)

**Цель:** Подчеркнуть принадлежность ребенка к группе. Показать, что каждый может стать центром внимания других детей.

**Материалы:** оживленная музыка, под которую дети водят хоровод, держась за руки.

**Правила и ход игры:**

*Инструкция детям.* Я хочу для вас немножко поколдовать. Подойдите сюда и посмотрите, что тут у меня. (Покажите детям, как небольшой магнит притягивает и удерживает гвоздик или скрепки.) Кто мне скажет, как называется этот предмет, который помогает мне быть таким хорошим волшебником (волшебницей)?

Иногда и люди бывают магнитами. Когда вечером вы идете домой, быстро ли вы бежите к папе или маме? А кто мне скажет, когда ребенок притягивает к себе?..

Я хочу предложить вам игру, в которой каждый из вас побудет магнитом.

Станьте в круг и возьмитесь за руки. Когда зазвучит музыка, вы можете двигаться или прыгать, но руки не отпускайте. Когда музыка остановится, я громко назову кого-нибудь из вас по имени, например, Мария. Тогда вы быстро отпускайте руки и бегите к Марии, станьте в тесный кружок вокруг нее и ласково коснитесь ее рукой, потому что она в этот момент — магнит. Если кто-то не захочет, чтобы его касалось сразу так много детей, он говорит: «Лучше скажите мне что-нибудь». Тогда все дети прыгают вокруг и хором говорят: «Привет, Мария, ты с нами, ты с нами!»

Когда музыка снова заиграет, вы опять делаете большой круг, беретесь за руки и водите хоровод, пока я не назову другое имя.

### «Моя туфелька» (с 3-4 лет)

**Цель:** Объединить группу и усилить чувство сплоченности.

**Материалы:** туфелька или любой предмет

**Правила и ход игры:**

Сядьте в круг на пол. Снимите с одной ноги туфельку и возьмите ее в руку. Лучше держать ее в правой руке. (Станьте сзади ребенка и покажите ему его правую руку.)

Начинаем проговаривать слова:

Это ты, это я,

Это туфелька моя

С нами песенку поет,

От меня к тебе идет.

Пока проговариваем слова, мягко касаемся туфелькой пола сначала с правой от себя стороны, затем — с левой. При словах «от меня к тебе» передаем туфельку соседу слева.

И так далее, пока в руке не окажется собственная туфелька. Тогда все поднимают каждый свою туфельку повыше и вместе говорят: «Это туфелька моя!»

### «Путешествующий шарик» (с 3-4 лет)

**Цель:** Способствовать сплочению группы. Вызывать заинтересованность в общей цели.

**Материалы:** вам будет необходим надутый воздушный шарик средней величины. Кроме того, вам понадобится хорошая инструментальная музыка. Мы можем порекомендовать «Вариации на тему Моцарта» М.И. Глинки.

**Правила и ход игры:**

*Инструкция детям.* Я хочу пригласить вас поиграть в игру, которая называется «Путешествующий шарик».

Сядьте в круг на пол, так чтобы каждый ребенок сидел вплотную к своим соседям. Как только я включу музыку, передавайте шарик друг другу, пока он не пройдет круг...

Теперь отодвиньтесь чуть-чуть назад, чтобы круг стал шире. Передавайте шарик дальше по кругу, но на этот раз в другом направлении. Пусть он сделает еще один круг. Это уже немного сложнее?..

Отодвиньтесь еще немного назад и сделайте круг еще шире. Сейчас вы можете лечь на живот, вытянуть ноги, руки и передавать шарик по кругу. Не бросайте шарик соседям, а протягивайте его. Вы чувствуете, как он заставляет вас тянуться?

(Дайте кругу расшириться так, чтобы дети все еще могли передавать шарик дальше. Для детей постарше — от 4 до 5 лет — хорошо провести другой вариант этой игры. В этом случае дети начинают игру, сидя спиной к центру круга. Здесь круг должен увеличиваться медленней, а в третий раз, чтобы передавать шарик, дети могут лечь на спину.)

### «Волшебное перо» (с 3 лет)

**Цель:** Учить детей расслабиться и сконцентрировать свое внимание. Укреплять привязанность каждого отдельного ребенка к вам как к ведущему группы. Тренировать телесное сознание детей — их тактильное чувство. Получение шанса без затруднений оказаться в центре внимания.

**Материалы:** вам понадобится большое красивое перо. Также вы можете использовать кончики ваших собственных пальцев.

#### **Правила и ход игры:**

Поначалу ошибку приблизительно на сантиметр вы можете считать все еще хорошим результатом. Если ребенок оказался от цели слишком далеко, вы можете отметить: «Ты почти попал!» Затем укажите ему на правильное место большим и указательным пальцами.

*Инструкция детям.* Сядьте в круг на пол. У меня есть волшебное перо, которым буду касаться разных мест вашего тела. Оно приятно на ощупь, и его прикосновение будет вселять в вас бодрость и веселье.

Я поочередно буду подходить к каждому ребенку. Ребенок, рядом с которым я останавливаюсь, закрывает глаза. Тогда я нежно касаюсь волшебным пером его лица, шеи, ладони или руки. Не открывая глаза, ребенок должен дотронуться указательным пальцем до того места, которого коснулось перо. После этого он может открыть глаза, а волшебное перо коснется другого ребенка. (Прикоснитесь пером к каждому ребенку. Помните о том, что дети учатся наблюдая. Работая с более старшими детьми, через некоторое время вы сможете доверить волшебное перо одному или нескольким детям.)

### «Тропинка» (с 3-4 лет)

**Цель:** Способствовать сплочению группы. Развитие умения у детей действовать сообща, в команде.

#### **Правила и ход игры:**

Дети делятся на две команды, число игроков в которых равно. Дети каждой команды берутся за руки, образуя круги, и под музыку идут вправо. Как только музыка смолкнет, они останавливаются и выполняют задания, которые дает ведущий:

«Тропинка» - дети кладут руки на плечи впереди стоящему, приседают и наклоняют головы вниз;

«Копна» - дети соединяют руки в центре своего круга;

«Кочки» - все приседают, обхватив голову руками.

Ведущий дает команды в любом порядке – как ему захочется. Команда, все игроки которой первыми справились с заданием, получает очко. Выигрывает команда у которой наберется наибольшее количество очков.

### **«Раздувайся пузырь» (с 3-4 лет)**

**Цель:** Развитие умения действовать сообща в команде. Способствовать сплочению группы.

#### **Правила и ход игры:**

Дети стоят в кругу очень тесно – это «сдутый пузырь». Потом они его надувают: дуют в кулачки, поставленные один на другой, как в дудочку. После каждого выдоха делают шаг назад – «пузырь» увеличивается, сделав несколько вдохов, все берутся за руки и идут по кругу, приговаривая:

Раздувайся пузырь, раздувайся большой,

Оставайся такой, да не лопайся!

Получается большой круг. Затем воспитатель (или кто-то из детей) говорит: «Хлоп!» - «пузырь» лопается, все сбегаются к центру (пузырь сдулся) или разбегаются по комнате (разлетелись пузырьки).

### **«Ладонь в ладонь» (с 3-4 лет)**

**Цель:** Развитие коммуникативных навыков, получение опыта взаимодействия в парах, преодоление боязни тактильного контакта.

#### **Правила и ход игры:**

Дети становятся попарно, прижимая правую ладонь к левой ладони и левую ладонь к правой ладони друга. Соединенные таким образом, они должны передвигаться по комнате, обходя различные препятствия: стол, стулья, кровать, гору (в виде кучи подушек), реку (в виде разложенного полотенца) и т.д. ладони разжимать нельзя. Усложнить игру можно, если дать задание передвигаться прыжками, бегом, на корточках и т.д.

### **«Паровозик» (с 3-4 лет)**

**Цель:** Создать положительный эмоциональный фон, способствовать сплочению группы, развитие произвольного контроля, умения подчиняться правилам других.

**Правила и ход игры.** Дети строятся друг за другом, держась за плечи. «Паровозик» везет «вагончик», преодолевая различные препятствия.

### **«Дракон кусает свой хвост» (с 4-5 лет)**

**Цель:** Способствовать сплочению группы. Вызывать заинтересованность в общей цели.

#### **Правила и 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 «головой дракона» назначается другой ребенок.

### **«Магнит и шарики» (с 4-5 лет)**

**Цель:** Способствовать сплочению группы. Развитие воображения и способности к перевоплощению, расширение кругозора детей.

#### ***Правила и ход игры:***

Выбирают «магнит», он садится в стороне. Затем ведущий говорит остальным детям: «Я произношу волшебные слова – крибле-крабле-бумс – и превращаю вас в деревянные шарики, которые катаются по полу, прыгают, постукивают». Дети могут бегать, сталкиваясь, они должны сказать: «тук-тук-тук». Они не обращают внимания на магнит. Затем ведущий говорит: «Крибле-крабле-бумс – превращаю вас в резиновые шарики». Дети прыгают на носочках и, сталкиваясь говорят: «Пум-пум-пум» - и не обращают внимания на «магнит». Ведущий: «Крибле-крабле-бумс – превращаю вас в железные шарики!» - дети бегают, при столкновении говорят: «Дон-дон-дон!». Увидев «магнит», они все устремляются к нему. «Магнит» медленно передвигается, а дети, взявшись за него руками, следят за ним. Ведущий говорит «Крибле-крабле-бумс – превращаю вас в бумажные шарики!». Дети бросают магнит с шипением: «ш-ш-ш!». В конце игры ведущий говорит: «Крибле-крабле-бумс – превращаю вас в детей!»

До игры следует напомнить детям характерные особенности того или иного материала, чтобы им было легче передать их в движении. При сильном столкновении – шарики выходят из игры – они лопнули.

### **«Объятия» (с 3-4 лет)**

Игру можно проводить утром, когда дети собираются в группе, для ее «разогрева».

#### ***Цель:***

Научить детей физическому выражению своих положительных чувств. Способствовать развитию групповой сплоченности, независимо от уровня их общительности.

#### ***Правила и 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 поможет превратить это объятие в более крепкое и дружеское. Когда объятие будет доходить до вас, то любой из вас может добавить в него энтузиазма и дружелюбия.

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

*После игры задаются вопросы:*

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

### «Аплодисменты по кругу» (с 3-4 лет)

**Цель:** Сформировать групповую сплоченность. Развивать открытость, умение выражать интерес друг к другу, и свое отношение к другим. Показать детям, что значит взаимное признание и уважение.

**Правила и 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.

### «Жучок» (с 3-4 лет)

**Цель:** Раскрытие групповых отношений. Развивать открытость, умение выражать интерес друг к другу, и свое отношение к другим

**Правила и 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

### «Шпионы в ночи» (6-7 лет)

**Цель:** Сформировать групповую сплоченность. Вызывать заинтересованность в общей цели.

**Материал:** повязки для глаз, часы (секундомер) для определения игрового времени.

**Правила и ход игры:**

Два конкурирующих игрока (агенты служб безопасности) пытаются с закрытыми глазами узнать по возможности больше информантов и привести их в свою службу. Все участники свободно ходят по помещению. Если их касаются агенты служб безопасности, то они останавливаются. Агент должен определить, кто из участников стоит перед ним, назвав имя игрока. При затруднении агент имеет право попросить игрока произнести какое-либо одно слово и таким образом после этого назвать имя предполагаемого участника. Если имя названо правильно, то агент уводит игрока в

свою службу. Побеждает тот агент, который за определенное время игры (например, 7-10 мин.) приведет в свое агентство как можно больше игроков.

#### **«Тихая почта» (6-7 лет)**

**Цель:** Создать положительный эмоциональный фон. Способствовать развитию групповой сплоченности. Вызывать заинтересованность в общей цели.

**Материал:** 2 листа бумаги, 2 маркера.

#### **Правила и ход игры:**

Группа игроков садится достаточно близко гуськом друг за другом. Первый и последний игрок получают по одному листу бумаги и маркеры. Последний игрок рисует какое-то изображение (предмет, живое существо и т.д..) на листе бумаги. При этом остальные игроки не должны видеть нарисованное. После этого последний игрок рисует пальцем на спине соседа точно такое же изображение, как и на листе бумаги. Сосед, даже если он не совсем понял, что это было, рисует пальцем на спине своего следующего соседа то, что, по его мнению, было нарисовано ему на спине. Первый игрок, после того как ему нарисовали что-то на спине, должен перенести это изображение на бумагу. В результате сравниваются два варианта.

#### **«Зеркало» (с 4-5 лет)**

**Цель:** Способствовать сплочению мини группы. Развитие умения у детей действовать сообща, в команде.

#### **Правила и ход игры:**

Участники разбиваются на пары, становятся лицом друг к другу. Один из играющих делает замедленные движения руками, головой, всем телом. Задача другого - в точности копировать все движения напарника, быть его "зеркальным отражением". Освоив навыки, участники могут пробовать свои силы и в более сложной игре, задача та же, но роли "отражения" и "оригинала", ведомого и лидера не определены. Подстраиваясь друг под друга, играющие стремятся двигаться в унисон. Наблюдая за ходом упражнения, можно выявить "естественного" лидера в каждой паре. Трудности в достижении согласия нередко бывают связаны напряженными отношениями между партнерами.

#### **«Ручейки и реки» (с 4-5 лет)**

**Цель:** Повысить уровень групповой сплоченности. Вызывать заинтересованность в общей цели. Развивать готовность внести свою лепту в общее дело, умения действовать сообща в команде

#### **Правила и ход игры:**

Ведущий объясняет: Ручеек очень маленький. В игре ручейком будет каждый играющий. Река состоит из маленьких ручейков, поэтому объединение в цепочку нескольких игроков в игре называется рекой. Ведущий произносит: «Ручейки». Все игроки начинают хаотично передвигаться. После слова «Река » играющие должны соединиться в группу. Можно предложить объединиться в реку по несколько человек, например, по три человека. Тот, кто не сможет встать в тройки выбывает из игры. А ведущий продолжает изменять количество ручейков в реке. Игру можно усложнить: ручейки должны двигаться с закрытыми глазами.

#### **«Рисунок с поводырем» (с 6-7 лет)**

**Цель:** Способствовать сплочению группы. Снятие возбуждения, межличностный контакт, опыт беспомощности и ответственности, доверия партнеру.

**Материал:** повязки на глаза, фломастеры, листы бумаги.

**Правила и ход игры:**

Группа разбивается на пары, одному из пары завязывают глаза. «Поводырь» подводит партнера к рисунку на стене и, используя только вербальные инструкции, помогает ему дорисовать элементы рисунка.

**Примечания**

Рисунки надо подготовить заранее. Во время игры обращать внимание на то, что происходит со «слепым».

### «Почесать спинку» (с 6 лет)

**Цели:** Повысить уровень групповой сплоченности. Предоставить играющим возможность приблизиться друг к другу, пережить чувство общности с группой, расслабиться и вновь сосредоточить свое внимание.

**Инструкция:**

Встаньте, пожалуйста, в два больших круга так, чтобы каждый из вас оказался напротив ребенка из другого — внешнего или внутреннего круга... Теперь я хочу, чтобы дети из внешнего круга одновременно повернулись направо. А теперь пусть повернутся направо и все те, кто стоят во внутреннем кругу. Теперь каждый видит перед собой спину своего соседа.

Теперь мы начнем делать друг другу приятный и бодрящий массаж. (Назовите имена двух детей из разных кругов, стоящих друг рядом с другом.) Пусть Олег и Ольга начнут растирать ладонями плечи стоящих перед ними учеников. Когда Олег и Ольга завершат массаж, те двое сделают такой же массаж двоим следующим — стоящим перед ними. И так далее по кругу, пока массаж не "вернется" к тем, кто его начал — к Олегу и Ольге.

### «Ты мне нравишься» (6 лет)

**Цели:** Способствовать сплочению группы, развитию хороших отношений между детьми. Развивать открытость, умение выражать интерес и свое отношение к другим. Показать детям, что значит взаимное признание и уважение.

**Материалы:** Клубок цветной шерсти.

**Инструкция:** Сядьте, пожалуйста, все в один общий круг. Я хочу предложить вам принять участие в одной очень интересной игре. Мы все вместе составим одну большую цветную паутину, связывающую нас между собой. Кроме того, каждый из нас может выразить свои добрые мысли и чувства, которые он испытывает к своим одноклассникам. Сейчас я покажу вам, как должна протекать эта игра.

Пару раз обмотайте свободный конец шерстяной нити вокруг своей ладони и покатайте клубок в сторону одного из детей. Постарайтесь выбрать не самого популярного в классе ученика.

Вы видите, что я сейчас сделала. Я выбрала ребенка, который должен быть следующим в "паутине". После того, как мы передали кому-то клубок, мы говорим этому человеку фразу, начинающуюся с одних и тех же слов: "Коля (Маша, Петя)! Ты мне нравишься, потому что..." Например, я говорю: "Коля! Ты мне нравишься, потому что сегодня ты вежливо открыл передо мной дверь в группу". Выслушав обращенные к нему слова, Коля обматывает нитью свою ладонь так, чтобы "паутина" была более-менее натянута.

После этого Коля должен подумать и решить, кому передать клубок дальше. Когда клубок окажется у следующего ребенка, то Коля обращается к нему с фразой, которая начинается с тех же слов, что и моя. Например: "Яна, ты мне нравишься, потому что вчера ты помогла мне решить трудную задачу по математике". При этом вы можете говорить о том, чем вас обрадовал этот человек, что вам в нем нравится, за что вы хотели бы его поблагодарить. И так продолжается наша игра все дальше и дальше... Постарайтесь хорошо запомнить то, что вам скажут, когда будут передавать клубок. Внимательно проследите, чтобы в ходе игры все дети получили клубок. Объясните детям, что мы любим не только своих самых близких друзей, но и каждого ребенка в группе. Ведь в каждом есть что-то такое, что достойно уважения и любви. Эти мысли очень важно постоянно повторять и подчеркивать в современном обществе, наполненном конкурентной борьбой за место под солнцем. Ни одна семья, ни один коллектив не смогут быть полноценными и эффективными, пока в них будут оставаться "козлы отпущения" и "аутсайдеры". Если у некоторых детей будут сложности с произнесением начальной фразы "Ты мне нравишься, потому что...", то позвольте им заменить ее словами "Мне понравилось, как ты...".

Постепенно "паутина" будет расти и заполняться. Ребенок, получивший клубок последним, 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.

*Анализ упражнения:*

- Легко ли тебе говорить приятные вещи другим детям?
- Кто тебе уже говорил что-нибудь приятное до этой игры?
- Достаточно ли дружен наш класс?
- Почему каждый ребенок достоин любви?
- Что-нибудь удивило тебя в этой игре?

### **«Хороший друг» (6 лет)**

**Цели:** Помочь наладить дружеские взаимоотношения, способствовать сплочению коллектива. Развивать открытость, умение выражать интерес и свое отношение к другим. Показать детям, что значит взаимное признание и уважение.

**Материалы:** Бумага, карандаш, фломастеры — каждому ребенку.

**Инструкция:** Подумай о своем хорошем друге. Это может быть реальный человек, с которым ты на самом деле дружишь. Если же у тебя такого друга еще нет, то ты можешь его себе просто вообразить. А можешь подумать и том, с кем ты только собираешься подружиться.

Что ты можешь сказать об этом человеке? Что вы любите делать вместе? Как выглядит этот твой друг? Что тебе больше всего нравится в нем? Что вы делаете для того, чтобы ваша дружба все больше и больше крепла?

Подумай над этими вопросами. Ответы на них ты можешь нарисовать на бумаге.

Теперь соберитесь в группы по четыре человека. Если хотите, можете показать друг другу свои рисунки и сочинения. А можете еще и рассказать, о чем вы думали, выполняя это упражнение. Внимательно выслушайте, что скажут вам остальные дети из вашей четверки.

*Анализ упражнения:*

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

По завершении этого упражнения Вы можете дать дополнительное задание: представь себе такого человека, который вообще не хочет иметь друзей, этот человек делает все, чтобы остаться в одиночестве. Знаешь ли ты такого человека? Напиши историю или нарисуй картину о том, кто не хочет иметь близких друзей

### **«Групповая мозаика» (с 6 лет)**

**Цель:** Помочь участникам и ведущему оценить потенциальную возможность возникновения конфликтов в группе. Преодолеть боязнь конфронтации и открытого высказывания разногласий. Научить работать в тройках и возможность выразить свое мнение с помощью рисунка. Создание атмосферы безопасности, которая уравнивает чувство тревоги, вызванное темой работы.

**Материал:** лист ватмана, карандаши или фломастеры

#### ***Правила и ход игры:***

Мне хочется предложить вам упражнение, которое даст возможность сравнить наши индивидуальные впечатления от групповой работы и понять, в чем они похожи, а в чем — отличны. Мы сможем увидеть, чего мы уже достигли, и над чем нам еще предстоит работать. Я ознакомлюсь с вашими представлениями и расскажу вам о своем понимании происходящего. Я хотела бы, чтобы вы объединились по трое. Выберите себе партнеров, мнение которых вам интересно узнать... Пусть каждая микрогруппа возьмет себе большой лист бумаги и коробку с восковыми мелками или карандашами... Пожалуйста, нарисуйте картину, которая отражала бы ваш взгляд на происходящее в группе. Постарайтесь выразить в рисунке, чего мы уже достигли, что нам еще предстоит сделать, в какой атмосфере мы работаем, как общаемся друг с другом, к каким целям стремимся, какие чувства у нас преобладают, как мы оказываем взаимное влияние друг на друга. Представьте в своей картине наиболее интересные для вашей подгруппы аспекты групповой работы, отметьте то, что вам нравится и чем вы недовольны. Вы можете использовать три цвета: один цвет для изображения того, что вам нравится в группе, второй — для того, чем вы недовольны, и третий — для нейтральных событий. У вас есть на это 1 час... После этого участники всех троек собираются для общегруппового обсуждения, предварительно свернув и отложив свои картины в сторону. Предложите им коротко обменяться впечатлениями. Затем каждая подгруппа по очереди выкладывает свои рисунки в центре круга. Авторы сначала молча выслушивают мнения и догадки остальных членов группы о содержании картины и лишь затем дают свои собственные комментарии. Потом наступает очередь следующей тройки. В завершающем обсуждении можно осторожно подвести итог и проанализировать, с какими трудностями группе уже удалось справиться, какие проблемы стоят перед ней в данный момент, и какие сложности могут возникнуть в будущем.

### **«Присоединись к другому» (с 6 лет)**

**Цель:** Развивать открытость, умение выразить интерес по отношению к другим, готовность идти друг другу навстречу.

#### ***Правила и ход игры:***

Работа в паре. У одного – установка «присоединиться», у другого – «не принять». «Присоединяющийся» через улыбку, прикосновение, взгляд и т.п. Все как в жизни, это понимает каждый участник, и логичным будет перейти после упражнения к разговору о том, что именно дает нам возможность найти путь к «сердцу», «душе» другого, порой совсем чужого, человека: умение улыбаться? А может, умение понять состояние, внутреннее настроение этого «другого»?

### **«Плот» (с 6 лет)**

**Цель:** Способствовать сплочению группы, развитию добрых отношений между детьми. Вызывать заинтересованность в общей цели. Развитие умения у детей действовать сообща, в команде.

**Материал:** плотные листы бумаги

#### ***Правила и ход игры:***

Целью игры является спасти как можно больше людей. На полу комнаты раскладываются несколько листов плотной бумаги. Это плоты. Пол вокруг – вода. Все участники медленно двигаются по комнате – «плавают в воде». По команде ведущего «Акулы!» все должны забраться на плот пока ведущий считает до пяти. Если кто-то не смог забраться на плот, значит его «съели акулы» и он выбывает из игры. После каждой атаки «акул» один из «плотов» убирается. Упражнение может выполняться с разными инструкциями. Например, когда плотов уже окажется очень мало, можно дать какое-то время участникам договориться, как они будут действовать, чтобы спасти всех или как можно больше людей. При этом они могут общаться друг с другом только невербально, то есть жестами и мимикой. В последнюю попытку можно разрешить разговаривать.

### **«Коллективный счет» (с 6 лет)**

**Цель:** Повысить уровень групповой сплоченности. Вызывать заинтересованность в общей цели. Развивать готовность внести свою лепту в общее дело.

#### ***Правила и ход игры:***

Участники стоят в кругу, опустив головы вниз и не глядя друг на друга. Задача группы – называть по порядку числа натурального ряда, стараясь добраться до самого большого, не совершив ошибок. При этом должны выполняться три условия: во-первых, никто не знает, кто начнет счет и кто назовет следующее число (запрещается договариваться друг с другом вербально или невербально); во-вторых, нельзя одному и тому же участнику называть два числа подряд; в-третьих, если нужное число будет названо вслух двумя или более игроками, ведущий требует снова начинать с единицы. Ведущий повторяет участникам, что они должны уметь прислушиваться к себе, ловить настрой других, чтобы понять, нужно ли ему в данный момент промолчать или пришла пора озвучить число. В некоторых группах участники бывают достаточно сообразительны, что не договариваясь начинают последовательно произносить числа натурального ряда по кругу. Обнаружив это, ведущий может похвалить участников за сплоченность и находчивость, но предлагает отказаться от этого приема. Опыт подтверждает, что более сплоченные группы успешнее справляются с этим упражнением.

### **«Слепой и поводырь» (с 6 лет)**

**Цель:** Повысить уровень сплоченности детей. Приобрести опыт доверия партнеру и ответственности при оказании помощи. Развивать готовность идти друг другу навстречу. Развитие умения действовать сообща в команде.

#### **Правила и ход игры:**

Ребята разбиваются на пары. Затем первые номера закрывают глаза. Это – «ведомые». Вторые номера – «ведущие». «Ведущие» ведут «ведомых» через различные препятствия, которые показывает им вожатый. Потом ребята меняются ролями.

### **«Узелки» (с 6 лет)**

**Цель:** Повысить тонус группы и сплотить участников. Развивать готовность идти друг другу навстречу. Развитие умения у детей действовать сообща, в команде.

#### **Правила и ход игры:**

Участники встают в круг и протягивают правую руку по направлению к центру круга. По сигналу ведущего каждый игрок находит себе «партнера по рукопожатию». Число игроков должно быть четным. Затем все участники вытягивают левую руку и также находят себе «партнера по рукопожатию» (очень важно, чтобы это был не тот же самый человек). И теперь задача участников состоит в том, чтобы распутаться, т. е. снова выстроиться в круг, не разъединяя рук. Задачу можно усложнить тем, что запретить всяческое словесное общение.

### **«Привет!» (с 6 лет)**

**Цель:** Физически сблизить участников группы друг с другом, привести в совместную работу элемент дружеских отношений. Мобилизовать внимание участников. Развивать открытость, умение выражать интерес друг к другу.

#### **Правила и ход игры:**

В игре дети должны одновременно управлять обеими сторонами своего тела. Каждый игрок может прервать рукопожатие правой рукой только тогда, когда установит новый контакт – левой рукой. Это способствует межполушарному взаимодействию.

Игра интересна так же и с точки зрения развития межличностных отношений, она требует достаточно высокого уровня кооперации, поскольку каждый участник одновременно взаимодействует сразу с двумя членами группы. Большой позитивный эффект имеет проведение этой игры в конце занятия. Благодаря ей участники расходятся в хорошем настроении, и каждый из них получает свою долю внимания.

**Инструкция:** "Начните, пожалуйста, ходить по комнате. Я предлагаю вам поздороваться с каждым из группы за руку и при этом сказать: «Привет! Как твои дела?» Говорите только эти простые слова и больше ничего. Но в этой игре есть одно важное правило: здороваясь с кем-либо из участников, вы можете освободить свою руку только после того, как другой рукой вы начнете здороваться еще с кем-то. Иными словами, вы должны непрерывно быть в контакте с кем-либо из группы. Представили себе, как это происходит?"

Когда все поздоровались друг с другом, и группа привыкла к этому ритуалу, Вы можете запустить второй круг – с другим приветствием, например, со словами: «Как хорошо, что Ты здесь!» Другой вариант: Вы можете использовать эту игру в конце занятий, и в этом случае заменить приветствие прощанием: «Спасибо!» или «Спасибо, с Тобой было так хорошо работать!»



### **«В тесноте, да не в обиде» (с 6 лет)**

**Цель:** Повысить уровень групповой сплоченности. Вызывать заинтересованность в общей цели.

**Материал:** большой лист плотной бумаги в форме квадрата со стороной 1 метр, или мел для изображения квадрата на поверхности пола.

#### **Правила и ход игры:**

Чертится квадрат со стороной, равной одному метру. Задание команде: занять его, не заступая за его границы.

**Вариант №1:** «Талия группы» как можно компактнее встает вместе, а воспитатель веревкой измеряет «талию». Можно измерить в начале учебного года, а потом в конце и сравнить.

**Вариант №2:** «Титаник» (лавочка). Воспитатель измеряет расстояние, на котором должны все уместиться и так простоять 5 секунд, не касаясь земли. После выполнения лавочка укорачивается, задание усложняется. Так можно укоротить несколько раз. Главное, чтобы задание было сложным, но выполнимым.

### **«Гусеница» (с 6 лет)**

**Цель:** Развитие умения действовать сообща в команде, готовность внести свою лепту в общее дело. Помочь наладить дружеские взаимоотношения, способствовать сплочению коллектива.

#### **Правила и ход игры:**

Группа становится в линию. Каждый из группы протягивает свою руку тому, кто стоит сзади. Для этого играющие расставляют ноги на ширине плеч и протягивают руку назад между своих ног. При этом каждый также берет руку игрока, стоящего впереди. Группа начинает двигаться назад до тех пор, пока все не лягут на пол. Затем группе предлагается вернуться в исходное положение в обратном порядке.

### **«Я змея-змея-змея» (с 4-5 лет)**

**Цель:** Сформировать групповую сплоченность. Развитие умения действовать сообща в команде. Вызывать заинтересованность в общей цели.

#### **Правила и ход игры:**

Два участника(стоя друг за другом) передвигаясь змейкой по комнате поют песню «я змея-змея-змея, я ползу, ползу ползу..» подходят к одному из участников и спрашивают у него «хочешь быть моим хвостом» участник может согласиться или отклонить предложение. Если он не принял предложение «змея» ему должна ответить «а придется». И в том и в другом случае кандидат в «хвост змеи» пролезет сквозь туннель, образованный из «ног змеи» и становится хвостом, далее «змея» идет к следующим участникам и процедура принятия хвоста повторяется. Игра заканчивается тогда, когда последний участник проберется в тоннеле из «ног змеи» а впереди стоящий смыкается с тем, кто пока является хвостом змеи.

### **«Тише-громче» (с 4-5 лет)**

**Цель:** Развитие умения действовать сообща в команде, готовность внести свою лепту в общее дело. Помочь наладить дружеские взаимоотношения, способствовать сплочению коллектива.

#### **Правила и ход игры:**

Вы, наверное, играли в детстве в игру “Холодно - горячо?” Наша игра ей подобна: ребята садятся в круг, водящий выходит из круга и отворачивается спиной. У кого-нибудь из членов круга спрятан какой-нибудь предмет. Задача водящего - найти человека, у которого спрятан предмет. Как только он заходит в круг, все начинают петь какую-то песню и тем громче, чем ближе водящий к спрятанному предмету. Соответственно, песня поется тише, если водящий отдаляется от этого человека. Когда предмет найден, водящий меняется, если нет, то игра продолжается.

### **Шарик-подарок (с 3-4 лет )**

**Описание.** Это очень простая и поэтическая игра. На символическом уровне она позволяет детям почувствовать, как важно что-то получать в подарок и дарить самим.

**Материал:** веселая, но не быстрая музыка, например, «Менуэт» Луиджи Боккерини; воздушный шар.

**Инструкция детям.** Сядьте на пол в круг потеснее. Сегодня у меня с собой красивый и яркий воздушный шарик. Представьте, что шарик — это чудесный подарок, который вы дарите лучшему другу. Если вы даете шарик тому, кто рядом с вами, он вас благодарит за то, что вы ему дарите что-то очень красивое. Подумайте, как вы хотите передать подарок. Может, вы приветливо посмотрите, улыбнетесь, отдадите подарок медленно или быстро, что-то при этом скажете? Прислушайтесь к музыке, которая будет для вас играть.

И ребенок, который получает подарок, сам решит, как он будет его принимать: с улыбкой, с довольным лицом, скажет «спасибо»...

А может быть, некоторые дети захотят передать подарок с закрытыми глазами.

### **Рыбацкая сеть (с 3-4 лет)**

**Описание.** Задача игры — вызвать тактильные ощущения пальцев ног. Дети пробуют хватать пальцами ног полотенце и в то же время медленно идти. Если это удастся, ребята переживают чувство большого успеха.

Когда малыши идут спиной вперед, следите за тем, чтобы они не сталкивались друг с другом.

**Материалы:** для каждого ребенка тонкое полотенце среднего размера.

**Инструкция.** На пол перед собой ровно положите полотенце. Снимите обувь и носочки, отложите их в сторонку. Станьте на угол полотенца и ухватите его пальцами ног. Скатайте его под пальцами. Подумайте, какой ногой вы хотите это сделать. Представьте, что полотенце — это рыбацкая сеть, которую надо медленно вытащить из небольшого пруда. Вы хотите поймать золотую рыбку, которая плавает в этом пруду. Медленно идите назад и тащите за собой сеть. Смотрите вокруг, чтобы ни с кем не столкнуться.

Я буду ходить между вами, и вы можете шепнуть мне на ушко, удалось ли вам поймать золотую рыбку.

### **Горячая картошка (с 3-4 лет)**

**Описание.** Эта игра позволяет почувствовать и понять, что иногда в жизни неудача неизбежна и что с ней надо уметь справиться. Одновременно она показывает, как легко помочь тому, кто в беде.

**Материал:** одна картофелина.

**Инструкция детям.** Сядьте на пол в круг. У меня для нашей игры приготовлена картофелина. Но она — особенная. Теперь вам надо представить, что эта картофелина очень горячая. Поэтому мы должны передавать ее друг другу очень-очень быстро. Если она у кого-то в руках задержится, то мы все представим, что он обжег пальцы. И что тогда? Еще у нас в игре есть стоп-часы. Это один из вас, кто сидит за кругом к нам спиной и время от времени кричит «Стоп!», когда захочет. Если мы услышали «Стоп!», картошку передавать нельзя, она остается у кого-то в руках, и он «обжигается». (Интервал для стоп-часов должен быть от 30 до 60 секунд.)

Ай-яй-яй! Для него это настоящая беда. Но, к счастью, мы можем его утешить. Те, кто сидит рядом, обнимут его за плечи и мягко покачают пару раз из стороны в сторону, пока ребенок с картошкой не скажет: «Дальше». И снова быстро-быстро передаем картошку из рук в руки, пока стоп-часы снова не закричат «Стоп!». (Позаботьтесь о том, чтобы роль стоп-часов исполняли несколько детей, сменяя друг друга.)

### Летучая рыбка (с 3-4 лет)

**Описание.** Эта игра соотносит тактильные ощущения с ощущениями левой и правой сторон тела. Чтобы выполнить двигательные задания, дети должны «увязать» движения обеих ног и рук. Одновременно дается нагрузка на мышцы.

**Материал:** каждому ребенку потребуется губка.

**Инструкция детям.** Сядьте на пол и снимите обувь. Зажмите губку между стопами. Когда я скажу: «Внимание, приготовились, начали...», подбросьте губку повыше и попытайтесь поймать ее руками. Представьте, что губка — это маленькая рыбка, она хочет нырнуть в воду, а вы хотите ее поймать.

Внимание, приготовились, начали...

А теперь снова положите губку между стопами, и пусть она опять подпрыгнет, а вы поймаете ее руками.

Пробуем еще несколько раз..

### Торт на день рождения (с 3-4 лет)

**Описание.** Эта игра особенно своевременна, когда у кого-то из детей день рождения. Тогда вся группа участвует в «приготовлении» торта, и он становится по-настоящему неповторимым.

**Инструкция детям.** Я хочу предложить вам игру, которая называется «Торт на день рождения». Все дети смогут поучаствовать в ней и испечь необыкновенный торт.

Сядьте на пол кружком. Представьте, что наш круг — это миска, где смешивают все продукты для торта. Ну-ка подумайте, что нужно для теста. Чтобы торт был вкусным, нам нужна пара яиц. Кто из вас хочет ими быть? Будьте яйцами, которые разбились в миску, и ложитесь посередине на пол. Что еще нам нужно для торта?..

(Пусть дети будут разными продуктами. Спрашивайте, кто хочет быть, например, мукой, молоком, сахаром, изюмом.)

Те, кто присоединяется к «тесту», должны позаботиться о том, чтобы все продукты были хорошо перемешаны.

Один или два ребенка будут свечками на торте. («Зажгите» их радостно и проговорите хором заранее подобранные вами короткие стихи, подходящие к такому уникальному торту на день рождения.)

### Падающее перо (с 3-4 лет)

**Описание.** В этой игре вашим помощником будет маленькое пушистое перышко либо иной подобный предмет, легкий и воздушный.

**Инструкция детям.** У меня маленькое пушистое перышко. Посмотрите, как мягко оно падает на пол, когда я его отпускаю. Я брошу его один раз, а вы можете считать вслух, чтобы мы узнали, сколько времени потребуется перышку, чтобы долететь до пола. Мы можем посчитать вместе: раз... два... три... четыре... пять... Теперь станьте здесь. Представьте, что каждый из вас — маленькое красивое перышко, которое выпало из крыла птицы, пролетевшей над землей. Давайте медленно парить вниз, на пол, как это перышко, и при этом считать до пяти. На счете три вы, вероятно, уже будете наполовину на полу... Когда вы полностью окажетесь на полу, полежите там несколько мгновений совершенно расслабленно.

Я буду громко считать вслух, пока вы совсем не опуститесь вниз. На старт, внимание, марш: раз... два... три... четыре... пять...

### В складках и гладко (с 3-4 лет)

**Описание.** Задача игры — дать детям отчетливые тактильные ощущения. Дети должны сконцентрироваться и продумать, как надо поступить.

**Материал:** мягкое покрывало для каждого ребенка. Если группа разновозрастная, то дети постарше могут использовать одно покрывало на нескольких ребят.

**Инструкция детям.** Возьмите покрывало и положите его на пол. Снимите обувь и поставьте ее рядом в сторонку. Расправьте покрывало, чтобы оно стало ровным. Походите по нему так, чтобы оно оставалось ровным. Хорошо у вас получается! А теперь сделайте ногами много-много складок на покрывале. Сделайте его таким маленьким, насколько получится.

(Подойдите к одному из покрывал, наклонитесь к нему.) Ты, одеяльце, в таком беспорядке. Такое скомканное, ты никого не сможешь укутать и согреть.

Давайте расправим наши покрывала. Ладонками расправьте покрывало, сделайте его снова ровным. (Помогайте детям.)

А теперь опять много-много складок, но в этот раз складки делаем коленками. Покрывала становятся все меньше, меньше...

И снова делаем их гладкими, ровными...

А теперь делаем много-много складок локтями... Покрывала меньше, меньше... Хорошо у вас получается!

Теперь садитесь на покрывала. А можете вы своими попками сделать много-много складок на покрывале?... А теперь опять расправляем покрывала...

А теперь ножками зайдем под край покрывала так, чтобы оно осталось ровным. Покрывало очень радо, что оно осталось таким ровным и гладким.

А теперь на покрывале — от работы отдыхаем!

### Ловкие ножки (с 3-4 лет)

**Описание.** В этой игре дети могут научиться ходить внимательно и осторожно, чтобы не задевать что-нибудь ногами или создавать «сквозняк». Лучше, если дети при этом будут босиком.

**Материал:** каждому ребенку потребуются две прямоугольных цветных губки.

**Инструкция детям.** Возьмите себе по две губки и сядьте на пол.

Поставьте одну губку вертикально перед собой на пол, на меньшую сторону. Будьте осторожнее, чтобы губка не падала.

А теперь вторую губку медленно поставьте на первую, так чтобы вместе они были похожи на маленький небоскреб.

Посмотрите: губки находятся в равновесии и не падают.

А можете вы подуть и сдуть верхнюю губку?..

А ну-ка подуйте на нижнюю губку...

А кто мне скажет, почему губки опрокинулись, что их уронило?..

(Расскажите детям о том, что воздух (ветер) обладает силой, способной передвигать вещи. Со старшими детьми вы можете найти и другие примеры проявления силы ветра.) А когда мы двигаемся, прежде всего когда мы быстро двигаемся, мы двигаем и воздух. Посмотрите на свою руку. Согните ее и быстро проведите несколько раз из стороны в сторону перед лицом. Почувствовали, как подул ветерок? Я хочу знать, сумеете ли вы идти так осторожно, что ваши ножки не создадут никакого ветерка. Посмотрите-ка, как я расставляю по всей комнате губки...

(Расставьте губки вертикально, равномерно распределяя их по комнате так, чтобы оставалось достаточное пространство между ними. Чтобы усложнить задачу, можно поставить сверху вторую губку, как в начале описания игры.)

А теперь по двое все вместе проходим между губками. Идите медленно и осторожно. Смотрите, чтобы не уронить ни одной губки. А если какая-нибудь все же упадет, то я ее опять поставлю.

(После того как пройдут все дети, оцените: из-за чего губки падали? Что делал каждый ребенок, чтобы губки не опрокидывались? Дети должны понять, что даже легкое касание опрокидывает губки, даже легкое движение их тела вызывает движение воздуха.)

А теперь давайте попробуем что-нибудь посложнее. По двое пробегите змейкой между губками так, чтобы их не уронить. Сумеете ли вы так осторожно бежать, чтобы губки не упали?..

(В конце игры снова проведите небольшое обсуждение.)

### **Гамак (с 3-4 лет)**

**Описание.** Эта игра дает возможность хорошо расслабиться под музыку. Каждый ребенок может понежиться и стать необычным «подарком» для взрослых участников игры. Дети любят подобные игры.

**Материал:** шерстяное одеяло либо простыня и спокойная инструментальная музыка. Очень хорошо подходят «Колыбельная» Брамса и «Мечтания» («Traumerei») Шумана.

**Инструкция детям.** В некоторых странах люди, когда хотят хорошо и комфортно отдохнуть, используют гамак. Полностью расслабившись, они ложатся в него и мягко покачиваются из стороны в сторону. Сегодня мы сделаем особенный гамак.

Я постелю на пол одеяло, и один ребенок может на некоторое время улечься в гамак. Один взрослый становится у его головы, а другой — у ног, затем мы немного приподнимаем одеяло, и ребенок начинает медленно качаться в гамаке в такт музыки. Все остальные дети стоят вокруг гамака и могут, приветливо улыбаясь, подпевать звучащей мелодии. Через некоторое время мы мягко опускаем ребенка на пол. И гамак становится свободен для следующего ребенка.

(Присмотрите за ребенком, который качается в гамаке; напевайте мелодию вместе со всеми и ощущайте своим телом ее ритм.)

### **Волшебный воздушный шарик (с 3-4 лет)**

**Описание.** Это замечательная возможность для детей потренироваться управлять своим телом. Одновременно ребята расслабляются и концентрируют внимание. Они могут использовать свою фантазию и развивать чувство формы и пропорции.

**Инструкция детям.** Давайте вместе поколдуем и превратимся в воздушные шарики. Каждый должен мне сказать, какого цвета он хочет быть... Теперь ложитесь на пол. Сейчас вы — не надутые шарики, вы совсем без воздуха. Я хочу, чтобы вы приобрели разные формы. Приступаю немедленно: я вдохну в вас немного воздуха, так что вы сразу станете больше и красивее. Каждый раз, когда я вдуваю в вас воздух, вы можете чуть-чуть приподниматься. (Выдохните воздух с четким звуком.) Старайтесь поддерживать свою форму до тех пор, пока я не вдохну в вас еще воздуха.

Теперь я задую в вас еще немного воздуха, и вы сможете стать еще чуть больше и медленно приподняться. (Громко выдохните.) Сохраняйте и эту новую форму, пока я не подышу... Теперь я вас опять немного увеличу. (Снова выдохните.) Выпрямитесь и станьте еще больше. (Снова выдохните.)

Старайтесь сохранить свою форму и не двигайтесь. Кому-нибудь нужен еще воздух? Я буду обходить вас и наполнять ваши руки дополнительным воздухом до тех пор, пока не увижу красивые, тугие шары. И тебе я даю еще воздуха... и тебе...

(Все дети должны стоять, а вы можете переходить от ребенка к ребенку и «раздавать воздух»...)

Теперь мы можем уменьшить шарики. Слушайте шум воздуха, выдуваемого из шарика. Когда вы услышите шум, станьте чуть меньше. Но только когда услышите шум! Когда шум прекратится, замрите и не двигайтесь.

(Издавайте легкое «сс-с...»), чтобы дети поняли, что из них выходит воздух.)

Сс-с... теперь вы стали чуть меньше.

Сс-с... еще немного меньше.

Сс-с... и еще меньше.

Сс-с... и еще меньше.

Теперь ложитесь на пол. В вас больше не осталось воздуха... Я сделаю обход и проверю, вправду ли весь воздух из вас вышел.

(Переходите от ребенка к ребенку, и если вы видите, что у какого-либо ребенка остались напряженными плечи или колени, обратитесь к нему.) Я помогу тебе выпустить отсюда воздух, чтобы ты смог лежать на полу более расслабленно и легко. (Нежно прикоснитесь к нужной части его тела, произнося «сс-с...».)

### **Волшебный клубок (с 5 -6 лет)**

Сейчас, сидя в кругу, мы будем катать этот клубок друг другу и обязательно при этом говорить

« Ты мне нравишься, потому что... и называть то, что вам нравится в этом человеке.

Тот, кто получит клубок, наматывает немного ниточки на свою ладошку (вот так) и катит клубок другому человеку, не забыв сказать о том, что нравится в нем.

Задание понятно? Я начинаю.

**Анализ упражнения:**

Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?

Что ты чувствовал, когда тебе говорили приятное?  
Трудно ли было найти добрые слова?

### **Щепки на реке (с 5-6 лет)**

Давайте встанем в 2 ряда напротив друг друга (расстояние между рядами чуть больше вытянутой руки).

Представьте, что все мы вода одной реки. По этой реке будут проплывать щепочки. Один из нас сейчас, как щепочка отправится в путь. Он сам может решить, как и с какой скоростью будет двигаться. Можно просто проплыть прямо, можно вертеться, а мы - вода будем плавно и нежно направлять его движение..

Когда щепка доплывет до конца реки, она сама становится рекой, а в путь отправляется следующая щепочка. Все поняли правила игры?

#### ***Анализ упражнения:***

Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?

Что ты чувствовал, когда был щепкой (водой)?

### **Собирашка (с 5-6 лет)**

Один из пары держит корзинку, а другой с завязанными глазами должен найти на полу грибы, принести и положить в корзинку.

Для того, чтобы найти гриб надо слушать своего ведущего. Ведущий может называть «грибника» только ласковым именем.

Всего надо найти 4 гриба. На задание дается 1 минута.

Когда прозвучит звонок, ведущий и грибник меняются местами». У каждой пары психолог спрашивает правила задания перед его исполнением.

#### ***Анализ упражнения:***

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?

Что труднее – объяснять или слушать?

Кем лучше быть, ведущим или грибником? Почему?

Понравилось ли, когда тебя называли ласково? Почему?

Чья пара была лучшей и почему?

### **Рисуем на одном листе по звонку (с 5-6 лет)**

#### **Инструкция:**

«Нарисуйте картину вдвоем на одном листе, четко следуя сигналам звонка.

До первого звонка вы можете договориться, – о чем будет ваша картина, кто и что будет рисовать.

Когда прозвучит первый звонок и до конца задания никто, не вы ни я не говорим ни слова. Всего будет 6 звонков.

Задание понятно? Начали.

Анализ упражнения:

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?

- Кому трудно было молчать и почему? Если бы я дала это задание еще раз, чего бы ты не стал делать?

- Чья работа понравилась больше? Почему?

### **Опиши друга (с 5-6 лет)**

#### ***Инструкция:***

Сядьте друг к другу спиной. (Во всех парах одновременно)

Сейчас я проверю, какие вы внимательные.

Я буду подходить к каждому из вас, и задавать по 3 вопроса о внешнем виде вашего напарника.

За каждый правильный ответ буду давать фант.

Поворачиваться и подсказывать нельзя.

Анализ упражнения:

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?

- Что ты чувствовал, когда твой напарник говорил неправильно?
- А когда правильно?
  - Почему?
  - Чья пара была лучшей и почему?

### **Я придумал, а ты сделай (с 5-6 лет)**

В стране Фантазия. необычные дома, растения, животные, люди.

Для этой страны я придумала вот таких животных, вот такие растения и дома (Показ, просмотр и мини обсуждение «образцов»)

А теперь задание «**Придумка**». Каждая команда выберет тему из этих трех: «Дом», «Животное», «Растение» и возьмет выбранный конверт с заданием.

Если возник спор между командами, вы можете решить его, применяя одно из 5 правил договора. На выполнение этой части задания даю 2 минуты. Время... В выбранном вами конверте находятся готовые части, фрагменты вашей будущей аппликации. В команде выберете одного ведущего и одного ведомого за 1 минуту. Выполнять аппликацию надо молча. Ведущий молча объясняет, какие части когда и куда приклеивать а ведомый выполняет молча его поручения. Задание понятно? На выполнение 3 минуты. Начали.

**Анализ выполнения упражнения:**

- Понравилось ли вам задание или нет и почему?
- Что для вас было трудным? Почему?
- Понравилось ли командовать, подчиняться?

### **Расскажи без слов (с 5-6 лет)**

Надо ответить на вопросы участников занятия о придуманном вами растении, доме, животном, но не словами, а жестами, движениями.

Ответ надо не сказать, а показать.

Задание понятно?

Договориться об ответе можно только шепотом в совещательном кругу (вот в этом обруче).

Начали.

**Анализ выполнения упражнения:**

- Понравилось ли вам задание или нет и почему?
- Что для вас было трудным?
- Почему?
- Чей вопрос, ответ понравился больше ?
- Расскажите нам о вашей фантазии то, что вы придумали в совещательном кругу.



### **Кочки (с 5-6 лет)**

Надо пройти, повернувшись, друг к другу спиной, боком по этим кочкам, называя по очереди предметы – на синих кочках – одежды, на красных – мебели, на зеленых – посуды. Я покажу вам, как это надо делать. (Показ)

Помните, нельзя называть уже названные другой парой предметы.

Как будем договариваться об очереди выполнения задания?

(Предложения детей, короткое обсуждение)

Пройти путь по кочкам надо за 4 минуты.

О начале времени и окончании я сообщу вам звонком.

Задание понятно всем? Начали.

**Анализ выполнения упражнения:**

- Понравилось ли вам задание или нет и почему?
- Что показалось трудным и почему?

### **Толкунчики с мячом (с 5-6 лет)**

Надо сесть друг против друга на пол, упереться руками сзади, согнуть ноги в коленях и толкать друг другу мяч так, чтобы он от вас не укатился.

С места передвигаться нельзя.

Попробуйте. Все понятно? Начали.

Пары выполняют задание по очереди а остальные считают, сколько было прокатов мяча до первого непопадания.

**Анализ выполнения упражнения:**

- Понравилось ли вам задание или нет и почему?
- Что труднее – ловить или толкать мяч, почему?

### **Одним карандашом (с 5-6 лет)**

Одним карандашом на одном листе вдвоем по очереди надо нарисовать картину, передавая карандаш друг другу молча.

Разговаривать нельзя! Можно смотреть друг на друга и попытаться понять без слов, что чувствует твой напарник, что он хочет изобразить.

Задание понятно?

Начинаем и заканчиваем рисунок по сигналу звонка.

**Анализ выполнения упражнения:**

- Понравилось ли вам задание или нет и почему?
- Поняли ли вы друг друга?
- Что для тебя было сложным, почему?

### **Истории из мешка (с 5-6 лет)**

В этом мешке много разных вещей.

Давайте представим, что я нашла их на берегу моря.

Каждый из вас может достать из него 1 вещь.

А теперь в каждой паре придумайте историю про эти вещи.

Как эти вещи оказались около моря? Кому они принадлежали? Что случилось с ними?

Команда получит 2 балла, если рассказ будет один сразу про 2 вещи.

Время на обдумывание 3 минуты. Начали!

Я ставлю песочные часы.

**Анализ выполнения упражнения:**

- Понравилось ли вам задание или нет и почему?
- Тебе понравилось (нет) вместе сочинять, что именно понравилось?
- Какая история тебе больше понравилась, почему?
- Чья команда заслужила 2 балла, почему?

**Уточняем маршрут (с 5-6 лет)**

Для выполнения этого задания надо взять лист и карандаш, причем, карандаш надо взять сразу вдвоем,

поэтому удобнее будет одному из экипажа встать за спиной другого и проводить линию по моей команде от левого нижнего угла в правый верхний угол.

Если вы точно будете вести линию по моим командам, то рисунок маршрута на ваших картах и на моей карте получится одинаковым.

Никому из членов экипажей разговаривать нельзя.

Задание понятно? Начали.

**Анализ выполнения упражнения:**

- Понравилось ли вам задание или нет и почему?
- Что было для тебя самым сложным?

**Разведчик (с 5-6 лет)**

Вам необходимо приземлиться на планету Блук в точно заданном районе. Для этого надо от каждого экипажа послать разведчика, чтобы он нашел место для приземления. Второй член каждого экипажа будет вести разведчика по карте, которую я вам передам. Для выполнения этого задания здесь на полу я расстелю «маршрутное поле», разведчик должен встать на первую клетку, указанную ему командиром его корабля и идти дальше, строго по его заданию. Командир дает каждое задание только 1 раз. Всего будет 4 задания, в результате которых вы должны оказаться в заданном районе. Давайте попробуем. Вот на доске задание для меня. Скажите, с какой клетки я должна начать движение, следующее задание даст Маша (я выполняю), теперь задание даст Коля (я выполняю)...( задания такие: 2 клетки вправо, одна клетка вперед...). На картах командиров задания нарисованы в виде стрелки и цифры – направление и количество клеток-шагов, в конце плана в красном кружке координаты конечной клетки (например А4). Задание понятно? Выполнять!

**Анализ выполнения упражнения:**

- Понравилось ли вам задание или нет и почему?
- Что было для тебя самым сложным?

«Маршрутное поле» – одноцветная клеенка 2\*2м, расчерченная на 25 квадратов с обозначениями по сторонам по типу шахматной доски.

**Найди по заданию молча (с 5-6 лет)**

Вам надо за 3 минуты найти картинки с изображением жителей планеты Блук

: экипаж 1 ищет изображение растений,

экипаж 2-животных,

экипаж 3- птиц.

Учтите, это задание надо выполнять молча.

Задание понятно? Начали.

Анализ выполнения упражнения:

Понравилось ли вам задание или нет и почему?

### **Отгадай мою картинку (с 5-6 лет)**

Детям из 1 команды дают каждому по 1 картинке с изображением транспорта с обозначением уровня сложности каждой карточки (1балл – самолет, 2 балла – машина, 3 балла – корабль).

Дети из 1 команды сами решают, кто какую карточку будет загадывать сопернику. Психолог предлагает детям из 2 команды отгадать по жестам, что изображено на карточке участника 1 команды. Начали!

Разыгрывается карточка в 1 балл, кто будет отгадывать? Решили? Отгадывай! (если не отгадал, балл остается у 1 команды) и так все 3 карточки.

Затем команды меняются ролями. У 2 команды карточки с изображением: птички- 1 балл, рыбки – 2 балла, зайчика – 3 балла.

**Анализ упражнения:**

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?
- Почему ты отгадывал самые легкие (трудные) задания?

### **Полет в темноте (с 5-6 лет)**

Представьте, что вы 2 команды 2 самолетов.

Вы летите в полной темноте. Доверяя только приборам.

Выберите одного человека, которому вы доверяете, встаньте в обруч, держась за него. Двум членам экипажа из каждой команды я завяжу глаза, а тот, кого вы выбрали, поведет ваш самолет по маршруты, который я дам.

Задание понятно?

Начинаем. (Команды выполняют задание по очереди).

**Анализ упражнения:**

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?
- Оправдал ли ваше доверие выбранный вами штурман?
- Что вы чувствовали, когда шли за ним?
- Что чувствовал штурман?

### **Обруч (с 5-6 лет)**

Сейчас вам надо выбрать одного человека из команды, который выйдет на середину и будет быстро называть 5 предметов из того понятия, которое я задам, пока я медленно буду надевать на него обруч.

Задание надо выполнить за 1 минуту, выбранный может обратиться за помощью команды подняв над головой руку, вот так.

Задание понятно? Используйте при назначении известные вам способы договора.

**Анализ упражнения:**

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?
- Оправдал ли ваше доверие выбранный вами?

### **Лепилочка (с 5-6 лет)**

Один человек в каждой команде ляжет на коврик, а двое других очень нежно и бережно будут, как бы, его лепить.

Что вы будете лепить, буду говорить я.

Задание понятно? Я включаю приятную спокойную музыку. Начали

**Анализ упражнения:**

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?
- Что ты чувствовал, когда тебя трогали?
- Доверял ли ты детям или боялся чего-то (чего)?
- Если бы надо было повторить задание, ты бы захотел, чтобы тебя лепили?
- Кому и почему ты доверишь больше?
- Когда ты лепил, тебе было интересно или ты чего-то боялся?
- Хотел бы ты, чтобы и тебя лепили

**Заколдованный (с 5-6 лет)**

В руках у каждого ребенка проволочка с 5 бусинками.

В этот круг по очереди будут входить по 2 человека со своими бусинками.

Они будут считаться заколдованными.

Чтобы их расколдовать, надо сказать им что-то очень ласковое, нежное, доброе.

Каждому, кто сказал, заколдованный должен отдать 1 бусинку.

Кто получил бусинку надевает ее на свою проволочку.

Когда у детей, стоящих в центре круга кончатся бусинки, они считаются расколдованными и выходят из круга, на их место встает вторая пара, потом третья.

В конце игры мы посчитаем у кого сколько бусинок получилось.

**Анализ упражнения:**

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?
- Что ты чувствовал, когда тебе говорили (ты говорил) добрые слова?
- Почему у .. много бусинок , а у ... меньше?

**Игра- упражнение «Инопланетное приветствие» (с 5-6 лет)**

На планете Бибизяка всех гостей встречают, бросаясь в них шариками. Так бибизякцы выражают свою радость.

Но самое невероятное, что надо бросить так, чтобы не попасть в гостя.

Итак, задание: водящий должен бросить в напарника 5 теннисных шариков и ни разу не попасть в него.

Но при этом нельзя бросать в сторону, это знак нежелания видеть этого человека, надо бросать очень близко от напарника.

Всем понятно? Начали.

**Анализ упражнения:**

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?
- Как чувствовал себя напарник?
- Что чувствовал ведущий?

**Нарисуй то же своим цветом (с 5-6 лет)**

**Цели:** Формировать навык согласованных действий в условиях ограниченного пространства. Содействовать освоению правил честного соперничества, закреплять навык самоконтроля.

**Материал:** наборы фломастеров (по количеству рабочих групп), раздаточные плакаты.

**Организация игрового пространства:**

На листе ватмана или куске обоев толстым маркером рисуется требуемый знак. По центру изображения пунктиром рисуется срединная линия. Каждый лист рассчитан на работу 5-6 детей одновременно. Листы и фломастеры раскладываются на полу.

**Правила и ход игры:**

Детям предлагается нарисовать определенный знак в воздухе. Затем они разбиваются на группы (можно использовать игру «Найди свою пару»). Вначале детям предлагается пройти на полу (босиком) по контуру данной фигуры, затем по очереди провести рукой по линии фигуры (с открытыми и закрытыми глазами). Затем детям выдаются фломастеры разного цвета и предлагается нарисовать множество аналогичных знаков на поле большого знака (внутри него) за 2-3 минуты, пока играет музыка. В конце игры устраиваются «смотрины» работ и отмечаются наиболее удачные.

**Наряжалочка (с 5-6 лет)**

Надо быстро нарядить друг друга в те вещи, которые тут лежат. Побеждает та команда, которая сделает это быстрее и чьи костюмы окажутся интересными. После выполнения упражнения надо каждому члену команды представиться – назвать себя (свой образ)

**Анализ упражнения:**

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?
- Понравилось ли тебе, когда тебя наряжали (когда та наряжал)?
- Доверяли ли вы друг другу?

**Радиоэфир (с 5-6 лет)**

**Цели:** Стимулирование способности активного слушания. Воспитание культуры устной речи (ясного и грамотного изложения своих мыслей). Формирование навыка контроля за правильностью выполнения задания.

**Материал:** магнитофон, ширма, доска мел или плакат со схемой, картинки для составления рассказа.

**Организация игрового пространства:**

Ведущий радиоэфира (тот кто делает сообщение) располагается так, чтобы остальные не видели его лица. Это можно сделать следующими способами:

- Слушатели сидят спиной к ведущему
- Ведущий располагается за ширмой
- Сообщение заранее записывается на аудиокассету или диск.

**Правила и ход игры:**

**1 вариант:**

Задание связано с делением устной и письменной речи на слова. Для контроля детям можно раздать схемы стихотворения, которое будет звучать в радиоэфире.

**2 вариант:**

За ширмой перед ребенком (ведущим радиоэфира) раскладываются картинки. Он выбирает одну и описывает предмет изображенный на карточке (не называя его).

После этого ширма убирается и детям, предлагается угадать, о каком предмете было рассказано.

### **Покажите нам (с 5-6 лет)**

**Цели:** Формирование навыка координации совместных действий в пространстве рабочей комнаты. Развитие умения взглянуть на себя со стороны. Воспитание чувства ответственности за конечный результат.

**Материал:** доска с мелом или плакат.

#### **Правила и ход игры:**

Разделить детей на группы (игра «Найди свою группу» или «Найди себе место в ряду»).

#### **Вариант 1**

Каждой группе выдается персональное задание – знак, который она должна показать, чтобы все участники группы приняли в этом участие. Такой вариант лучше выполнять группами по 2-3 человека.

#### **Вариант 2**

Группе детей, построенной в линейку, предлагается выполнять зашифрованную инструкцию. Например: ...\*\*...\*\*\*, где точка обозначает игрока стоящего, а звездочка сидящего на корточках. Дети дают оценку и каждый, высказывает свое положительное мнение хлопками, а отрицательное – топаньем ног.

### **Скульптор (с 5-6 лет)**

Из двух своих товарищей ведущий – скульптор должен создать скульптуру по моему заданию. Разговаривать может только скульптор, а вы должны слушаться его и делать так, как он хочет.

Задание понятно? Начали.

Темы скульптур: лев и львенок, самолет и туча, два петушка, цветок и бабочка.

#### **Анализ упражнения:**

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?
- Что легче, лепить каждого отдельно или из двух 1 образ и почему?
- А что интереснее и почему?

### **Волшебные картинки (с 5-6 лет)**

**Цели:** Воспитание привычки оценивать свой вклад в коллективную работу. Формирование навыка определения границ допустимой самостоятельности в группе сверстников. Развитие потребности в творческом самовыражении.

**Материал:** несколько столиков или мольбертов, листы бумаги, наборы карандашей или фломастеров, магнитофон.

**Организация игрового пространства:** каждая подгруппа садится вокруг своего стола или встает возле мольберта.

#### **Правила и ход игры:**

Участники делятся на группы (см. игру «Найди свою группу»). Сейчас мы с вами попробуем нарисовать большую семью. Под музыку по одному участнику группы рисуют члена семьи, которого называет педагог. По окончании музыки фломастер передается следующему игроку по часовой стрелке и они рисуют другого члена семьи. Цвет карандашей или фломастеров у одной группы не должен повторяться. По

окончании игры дети высказываются о работах и объясняют причину своего выбора. Каждый член сообщает о своем вкладе в общее дело

### **Слепые и немые художники (6-7 лет)**

Два участника в каждой команде завязывают глаза. Капитан встает за ними и командует, что каждый из них должен рисовать на листке. Моно рисовать все, что хотите, тему рисунка капитан может обсудить с каждым слепым художником заранее. Художникам нельзя подсматривать и разговаривать. Для того, чтобы художник понял кому из двоих капитан дает команду, советую капитану перед каждой своей командой называть художника по имени. Например: «Алеша, веди линию вправо, стоп. А ты Маша, веди линию снизу вверх, веди, веди, Маша, стоп». Без команды капитана художник не должен ничего рисовать и убирать карандаш от листа. Все понятно? На выполнение задания дается 5 минут. Договоритесь о теме. Завяжите глаза художникам. Начали.

#### ***Анализ выполнения задания:***

- Что ты чувствовал, когда командовал?
- Что ты чувствовал, когда не мог говорить и видеть?
- Ты доверял капитану? Почему?

### **Нарисуй по заданию (6-7 лет)**

Вы можете переизбрать капитана, а можете оставить прежнего.

Я дам капитанам листок с заданием, и он будет диктовать своей команде, что они должны нарисовать на своих листочках. Говорить может только капитан. Капитану дается право выбрать задание любой сложности (1,2,3 балла).

Если то, что нарисовали члены команды, совпадает с тем, что нарисовано на листе капитана, то эти баллы прибавляются, а если нет – отнимаются. По окончании задания не забудьте позвонить в колокольчик. Задание понятно? Начали!

#### ***Анализ выполнения задания:***

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?

- Что ты чувствовал, когда командовал? Почему твои друзья выбрали тебя?
- Почему вы выбрали его ведущим?

### **Подземное царство (6-7 лет)**

Для выполнения этого задания выберите ведущего.

Представьте, что мы подошли к подземному царству. Там, в подземелье, гномы спрятали 2 волшебные вещи, которые вам надо достать. Для этого 2 членам команды я завяжу глаза, (под землей темно).

Им надо буде пройти через комнату, не натолкнувшись на преграду (не разбудив гномов), и взять 2 половинки волшебной вещи, чтобы, выйдя из подземелья сложить её в одну из всех 4 половинок. Вести вас по подземелью будет ведущий.

Внимательно слушайте его приказы. Говорить может только ведущий. Задание понятно? Начали!

#### ***Анализ выполнения задания:***

Из какой сказки ваши волшебные вещи?

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?

- Что ты чувствовал, когда командовал? Почему твои друзья выбрали тебя?

- Почему вы выбрали его ведущим?

### **Волшебная река (6-7 лет)**

Представьте, что мы подошли к волшебной реке.

На другой берег реки надо перевезти *козу, капусту и волка*.

Для выполнения этого задания выберите ведущего. Два других члена команды будут козой и капустой, а я – волком.

Нельзя оставлять на одном берегу капусту с козой или волка с козой (почему?). Перевозить можно только что-то одно.

Этот обруч будет у нас лодкой. Выполнить задание надо за 3 минуты. За правильное выполнение задания команда получает волшебную вещь. Говорить и решать может только ведущий. Задание понятно? Начали!

#### ***Анализ выполнения задания:***

Из какой сказки ваши волшебные вещи?

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?

- Что ты чувствовал, когда командовал? Почему твои друзья выбрали тебя?

Почему вы выбрали его ведущим?

### **Загадки (6-7 лет)**

Сейчас я по очереди каждой команде буду загадывать какой-то предмет, команда тихо посоветуется 1 минуту и выбранный вами ведущий ответит на вопрос: что я загадала. Ведущий имеет право назвать то, что решила команда или высказать свое мнение. За правильный ответ – 1 бонус. (загадки носят описательный характер и представляют собой 2-3 предложения, можно загаданную вещь доставать из коробочки или мешочка, после того, как прозвучал ответ)

Задание понятно? Начали!

#### ***Анализ выполнения задания:***

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?

- Почему твои друзья выбрали тебя?
- Почему вы выбрали его ведущим?

### **Слепой полет (6-7 лет)**

Выберите ведущего в каждой команде для этого упражнения. Он будет диспетчером, а игроки команды – членами экипажа самолета, летящего в полной темноте (этим двум игрокам я завяжу глаза). Экипаж самолета будет двигаться только по заданию ведущего диспетчера, обходя стулья, подушки и игрушки, которые я разложу на полу. Это будут препятствия. Надо пройти путь, не задевая препятствия. За это будет дан дополнительный бонус. За 2 препятствия -1 бонус, за 3 – 2 бонуса, за 4 -3 бонуса. Решать сколько надо препятствий будет ведущий. Если игроки правильно выполнили команду, то эти бонусы прибавляются, а если ошиблись - отнимаются из копилки команды.

Задание понятно? Начали!

#### ***Анализ выполнения задания:***

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?

- Что ты чувствовал, когда командовал? Почему выбрал именно столько препятствий?



- Почему твои друзья выбрали тебя?
- Почему вы выбрали его ведущим?

### **Путешествие по заданию (6-7 лет)**

Выберите ведущего в каждой команде для этого упражнения, он будет давать команды своим игрокам, которым надо пройти по «маршрутному полю». Ведущий сам в праве выбрать маршрут любой степени сложности: легкий-1 бонус, средний-2 бонуса или трудный – 3 бонуса. Если игроки правильно выполнили команду, то эти бонусы прибавляются, а если ошиблись- отнимаются из копилки команды. Можно заработать дополнительный бонус – за скорость выполнения задания, для этого в начале его выполнения я буду включать секундомер. Задание понятно? Начали!

#### **Анализ выполнения задания:**

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?
- Что ты чувствовал, когда командовал?
- Почему твои друзья выбрали тебя?
- Почему вы выбрали его ведущим?

### **Через минное поле (6-7 лет)**

Для выполнения этого упражнения командиры встанут спиной к «маршрутному полю» и получают карту, на которой у них отмечено, какая клеточка поля «заминирована».

Два солдата из разных отрядов одновременно пойдут из квадратов А1 и А5, точно выполняя приказы своих командиров. Можно двигаться только вперед-назад, влево-вправо.

Солдатам говорить и переспрашивать нельзя, поэтому командирам надо давать команды громко и точно.

Задание понятно? Начали!

#### **Анализ выполнения задания:**

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?
- Что ты чувствовал, когда командовал? Что было самым трудным?
- (другие вопросы по сложным ситуациям данного задания)

### **Полоса препятствий (6-7 лет)**

Надо перенести все кубики с одного стола через всю комнату на другой стол, складывая их в башенку, и по дороге от стола к столу пройти по гимнастической скамейке и перепрыгнуть через валик. За 1 раз можно переносить только 1 кубик.

Посмотрим, чья башня окажется выше! Командиры отрядов должны внимательно следить за моими знаками: когда я включу фонарик, командир должен командовать «Смирно!» и солдат должен замереть, встав смирно в том месте, где его застала команда, а , когда фонарик погаснет, командовать «Вольно!» и солдаты продолжают свой путь.

Солдатам говорить и переспрашивать нельзя, поэтому командирам надо давать команды громко и точно. Задание понятно? Начали!

#### **Анализ выполнения задания:**

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?
- Что ты чувствовал, когда командовал? Что было самым трудным?

- (другие вопросы по сложным ситуациям данного задания)

### **Сигнальщик (6-7 лет)**

Разведчик передает донесения с переднего края в зашифрованном виде. Сейчас ваши командиры будут передавать вам по очереди каждому донесение, вам надо понять его и сказать нам вслух, а мы сравним это с тем, что изображено на его донесении. Для выполнения этого упражнения надо запомнить несколько жестов: ладонь, повернутая к себе, обозначает 1, от себя – 2, сжатая в кулак-3, Кулак с поднятым большим пальцем (вот так) – танк, с поднятым указательным пальцем – пушка, с поднятым указательным пальцем и мизинцем – самолет. Командир может выбрать простое, среднее или трудное донесение (1,2,3 очка). Зашифрованное послание командир дает 1 раз молча. Переспрашивать и повторять нельзя. Задание понятно? Начали!

#### ***Анализ выполнения задания:***

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?
- Что ты чувствовал, когда командовал

### **Собираемся в поход (6-7 лет)**

Представьте, что наступило ясное летнее утро, пора совершить обход леса. Каждой команде я дам карточку с изображением вещей, каждому отряду надо выбрать те вещи, которые вам пригодятся при обходе.

Можно выбрать только 3 вещи. У каждой вещи – свои баллы. Посмотрим, кто и сколько баллов наберёт.

Решаете вы все вместе 2 минуты, а отвечает командир. Он может назвать те вещи, которые выбрал отряд, а может назвать другие вещи.

Но, в любом случае, он должен объяснить, зачем нужны именно эти вещи. Задание понятно? Начали!

#### ***Анализ выполнения задания:***

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?
- Что ты чувствовал, когда командовал

### **Знаки в лес (6-7 лет)**

- на дорогах много знаков, которые должны знать и водители и пешеходы.

Какие дорожные знаки вы знаете?

А теперь мы должны придумать и нарисовать знаки для леса.

При необходимости – обсудить темы знаков:

-осторожно, муравейник,

-не разводить огонь,

-тише, медведь спит, -

-не засоряйте лес... и т.д.

#### ***Анализ выполнения задания:***

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?

Что ты чувствовал, когда командовал?

Что понравилось (не понравилось) в поведении командира