<u>Интерактивные игры на сплочённость,</u> <u>сотрудничество</u>

Цели и основные задачи:

- Развивать отношения, построенные на равноправии, помочь детям ощутить единение с другими.
- Развивать открытость, умение выражать интерес друг к другу и своё отношение к другим.
- Показать детям, что значит взаимное признание и уважение.
- Развивать коммуникативные навыки и умение без насилия разрешать конфликты.
- Вызывать заинтересованность в общей цели.
- Развивать готовность идти друг другу навстречу.
- Учить проявлять терпение к недостаткам других.
- Учить считаться с интересами других.

Игра «Доброе животное» (Н.Л. Кряжева)

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

Ход игры. Ведущий тихими таинственным голосом говорит: «Встаньте, пожалуйста, в круг и возьмитесь за руки, мы — одно большое доброе животное. Давайте послушаем, как оно дышит. А теперь подышим вместе! На вдох делаем шаг вперёд, на выдох — шаг назад. А теперь на вдох делаем два шага вперёд, на выдох — два шага назад. Так не только дышит животное. Так же ровно и чётко бьётся его большое доброе сердце, стук — шаг вперёд, стук — шаг назад, и т.д. Мы все берём дыхание этого животного себе.

Игра «Жучок»

Цель: раскрытие групповых отношений

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

Игра «Объятия»

Цель: научить детей физическому выражению своих положительных чувств, тем самым, способствуя групповой сплочённости. Игру можно проводить утром, когда дети собираются в группе для её «разогрева».

Ход игры. Воспитатель предлагает детям сесть в один большой круг. Воспитатель: «Дети, кто из вас помнит, что он делал со своими мягкими игрушками, чтобы выразить своё отношение к ним? Правильно, вы брали их на руки и крепко прижимали к себе. Я хочу, чтобы вы хорошо относились друг к другу и дружили между собой.

Конечно, иногда можно поспорить между собой, но когда люди дружны, им легче переносить обиды и разногласия. Я хочу, чтобы вы выразили свои дружеские чувства к остальным детям, обнимая их. Я начну с лёгкого маленького объятия и надеюсь, что вы мне поможете превратить это объятие в более крепкое и дружеское.» Дети начинают обнимать друг друга, с каждым разом, если сосед не возражает, усиливая объятия.

Игра «Аплодисменты по кругу»

Цель: формирование групповой сплочённости

Ход игры. Воспитатель: «Ребята, кто из вас может представить, что чувствует артист после концерта или спектакля, стоя перед публикой и слушая гром аплодисментов? Возможно, он чувствует эти аплодисменты не только ушами. Быть может, он воспринимает овации всем телом и душой. У нас хорошая группа, и каждый заслужил аплодисменты, Я хочу с вами поиграть в игру, в ходе которой аплодисменты звучат сначала тихонько, а затем становятся всё сильнее и сильнее. Становитесь в общий круг, я начинаю» Воспитатель подходит к кому-нибудь из детей, смотрит ему в глаза и дарит свои аплодисменты. Затем вместе с этим ребёнком выбирает следующего, который тоже 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.

Игры, направленные на снятие конфликтности

Основные задачи:

- Формирование адекватных норм поведения.
- Снятие напряжения у детей.
- Нравственное воспитание
- Регулировка поведения в коллективе и расширение поведенческого репертуара ребёнка.
- Обучение приемлемым способам выражения гнева.
- Отработка навыков регулирования в конфликтных ситуациях.
- Обучение приёмам релаксации.

Игра «Ссора»

Цель: учить детей анализировать поступки, находить причину конфликта; дифференцировать противоположные эмоциональные переживания: дружелюбие и враждебностью Знакомить детей с конструктивными способами решения конфликтной ситуации.

Ход игры. Для игры необходима «волшебная тарелочка» и картинка с изображением двух девочек.

Воспитатель: «Дети, я хочу познакомить вас с двумя подругами. Но посмотрите на выражение их лица! Как вы думаете, что случилось? Чтение отрывка из стихотворения «Поссорились» Обсуждение стихотворения. Предложить один из способов примирения — как автор закончил свою историю. Акцентировать внимание на то, что виновник ссоры должен признать свою вину.

Игра «Коврик мира»

Цель: научить детей стратегии переговоров и дискуссий в разрешении конфликтов в группе.

Ход игры. Для игры необходим кусок тонкой ткани размером 90х150см, материал для оформления декорации.

Воспитатель: «Ребята, расскажите, о чём вы спорите иногда друг с другом? Как вы чувствуете себя после спора? Сегодня я принесла для нас всех кусок ткани, который станет для нас «ковриком мира». Как только возникнет спор, «противники» могут сесть на него и поговорить друг с другом так, чтобы найти путь мирного решения своей проблемы. Давайте посмотрим, что из этого получится». Предложить украсить кусок ткани и превратить его в «коврик мира» нашей группы и написать имена всех детей. Этот процесс имеет огромное значение, так как благодаря ему дети символическим образом делают «коврик мира» частью своей жизни. Всякий раз, когда разгорится спор, они могут использовать его для разрешения возникающей проблемы, обсудить её. «Коврик мира» придаст детям внутреннюю уверенность, а так же поможет сконцитрировать свои силы на поиск взаимовыгодного решения проблем.

<u>Игры, ориентированные на развитие</u> <u>информационно-коммуникативных умений</u>

Игра «Разговор через стекло»

Цель: развивать умение использовать мимику и жесты. **Ход игры.** Детям предлагается представить ситуацию, когда у них нет возможности сообщить друг другу что-либо словами. Ребята должны лишь с помощью жестов о чём-то договориться. Они должны быть настроены на то, что передать информацию очень нужно, но мешает стекло. Тем не менее, передать сообщение придётся.

Игра «Передача чувств»

Цель: научить детей передавать различные эмоциональные состояния невербальным способом.

Ход игры. Ребёнку даётся задание передать по «цепочке» определённое чувство с помощью мимики, жестов, прикосновений. Когда дети передали его по кругу, можно будет обсудить, какое именно настроение было загадано. Затем ведущим становится любой желающий.

Игра «Передай указание»

Цель: развивать умение внимательно слушать собеседника **Ход игры.** Между детьми распределяются роли капитана. Дежурного сержанта и двух солдат. Ребятам разъясняется, что они должны внимательно слушать указания предыдущего игрока и как можно точнее передать его следующему участнику игры. Затем все участники выходят за дверь, остаётся только капитан. Воспитатель сообщает ему указание, которое он должен передать другим участникам игры. Последний участник сообщает указание всем детям, не задействованным в игре. Все дети, которые не участвуют в игре наблюдают и оценивают действия играющих.

Игра «Рассказ по кругу»

Цель: развивать умение вступать в процесс общения и ориентироваться в партнёрах и ситуациях общения.

Ход игры. Дети садятся в круг. Воспитателем выбирается речевая ситуация: «узнай что-либо», спроси о чём-либо», «расскажи о комто» и т.д.

Первый участник начинает свой рассказ (или задаёт вопрос), следующий участник продолжает этот рассказ (или отвечает на вопрос).

Например:

Первый участник: «Однажды я спросил своего друга о том, что он больше всего любит, Максим начал рассказывать...

Второй участник (продолжает рассказ первого): ...Я очень люблю смотреть мультфильмы по телевизору. Однажды я смотрел мультфильмы. Пришёл папа и сказал...

Рассказ продолжается по кругу, заканчивает его воспитатель или ребёнок, который его начал.

Игра «Узнай меня»

Цель: развивать соотносить средства вербального и невербального общения.

Ход игры. Половина детей группы выбирает роль какого-либо животного, другая половина должна отгадать это животное. Поочерёдно дети рассказывают о себе: место, условия обитания, особенности внешнего вида, как приспособились к условиям обитания. Изобразить повадки животного.

Игра «Войско овощей и фруктов»

Цель: развивать умение ориентироваться в ситуациях общения, научить соотносить средства вербального и невербального общения. **Ход игры.** Воспитатель: «Решил однажды Помидор собрать войско из овощей и фруктов. Пришли к нему овощи и фрукты, но он принимает в своё войско только тех, кто сумеет рассказать о себе.

«Игры-ситуации»

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

Детям предлагается разыграть ряд ситуаций:

- 1. Два мальчика поссорились помири их.
- 2. Тебе очень хочется поиграть в ту же игрушку. Что из одного из ребят твоей группы попроси её.
- 3. Ты обидел своего друга попробуй помириться с ним.
- 4. Ты потерял свою игрушку попроси детей помочь найти её.
- 5. Ребёнок плачет успокой его.
- 6. Ребята играют в интересную игру, попроси, чтобы ребята приняли тебя в игру. Что ты будешь делать, если ребята не захотят тебя принять?
- 7. К тебе пришли гости покажи им свою комнату, игрушки, что будешь делать, если они не захотят играть в предложенную тобой игру?
- 8. Ты нашёл на улице слабого, измученного котёнка пожалей его.

<u>Игры, ориентированные на развитие</u> регуляционно-коммуникативных умений

Игра «Школа доверия»

Цель: развивать умение доверять, помогать и поддерживать товарищей по общению.

Ход игры. Дети разбиваются на пары: «слепец» и «поводырь». Один закрывает глаза, другой водит его по комнате, даёт возможность коснуться различных предметов, помогает избежать различных столкновений с другими парами, даёт соответствующие пояснения относительно их передвижения. Как давать команды? Лучше всего стоя за спиной, на некотором отдалении. Затем ребята меняются ролями. Каждый из детей проходит своеобразную «школу доверия» своему товарищу. По окончании игры воспитатель просит ребят ответить, кто чувствовал себя уверенно и надёжно, у кого было желание полностью довериться партнеру. Почему?

Игра «Клеевой ручеёк»

Цель: развивать умение действовать совместно и осуществлять само- и взаимоконтроль за деятельностью. Учит доверять и помогать тем, с кем общаешься.

Ход игры. Перед игрой воспитатель беседует с детьми о дружбе и взаимопомощи, о том, что сообща можно многое сделать; если действовать дружно и сообща, можно преодолеть любые препятствия («С голубого ручейка начинается река!»). Дети встают друг за другом и держатся за плечи и преодолевают различные препятствия.

- 1. Пройти по «узкому мостику».
- 2. Обогнуть «широкое озеро».
- 3. Пробраться через «дремучий лес».
- 4. Проползти «пещеру».
- 5. Спрятаться от «диких животных».

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

Игра «Школа разведчиков»

Цель: развивать умение ориентироваться в ситуациях общения и согласовывать свои действия с партнёрами по общению. **Ход игры.** Один ребёнок выступает как командир, остальные разведчики. Командир перед началом игры даёт команду построиться и знакомит ребят с теми игровыми задачами, которые им предстоит выполнить. Обыгрываются эпизоды.

- 1. «Чужой патруль». Чтобы избежать встречи с неприятелем, разведчики замаскировались, как деревья, Подул ветер деревья закачались.
- 2. «Погоня». Дети спасаются от неприятеля, превращаются в зайцев, а за ними собаки. Дети тоже превращаются в собак, громко лают, рычат и прогоняют чужих собак.
- 3. «Зоопарк». Дети прячутся в зоопарке. Каждый ребёнок выбирает животное, которое будет показывать. Сначала все сидят в клетках (за стульями). Ребята отгадывают изображаемых животных. После того, как всех животных узнали, клетки открываются и «звери» выходят на свободу: прыгают, бегают, кричат, рычат.
- 4. «Возвращение». Разведчики успешно выполнили боевое задание и возвращаются домой. Сначала плывут на реке на лодках (дети имитируют греблю вёслами). Но вот впереди на другом берегу высокая гора, которую надо обязательно преодолеть, дети «взбираются» на скамейки. Затем, как маленькие самолётики, слетают с горы вниз (дети, расставив руки, прыгают на пол и «летают» в поисках аэродрома; нашли приземлились).
- 5. «Награждение». Все дети получают вырезанные из бумаги и раскрашенные медали. Командир отмечает отличившихся.
- 6. «Госпиталь». Девочки «лечат» раненых, пострадавших при выполнении задания. «Медсёстры действуют по своему усмотрению.

<u>Игры, ориентированные на развитие</u> аффективно-коммуникативных умений

Игра «Игра с масками»

Цель: развивать умение проявлять чуткость, отзывчивость, сопереживание.

Ход игры. Воспитатель предлагает изготовить дома маску своего любимого домашнего животного. Две такие «маски» могут построить диалог о том, как им живётся у своих владельцев, как они к ним относятся, а также как они сами относятся к своим хозяевам. В заключении дети делают вывод о необходимости бережного отношения к своим питомцам.

Игра «На приёме у доктора Пилюлькина»

Цель: развивать умение проявлять чуткость, отзывчивость, учить помогать и поддерживать товарищей, умение применять свои индивидуальные способности в решении совместных задач. **Ход игры.** Коротышки, жители Цветочного города, приходят на приём к доктору Пилюлькину с царапинами, ушибами, ожогами, обморожениями. «Доктор», внимательно выслушав «больного», оказывает необходимую помощь пострадавшему, даёт рекомендации по лечению. Ему помогает медицинская сестра — жительница Цветочного города — Незабудка. Дети, не являющиеся больными, подсказывают Пилюлькину, исправляют, дополняют, оценивают, верно ли оказана помощь, дают советы больному.

Игра «Три подружки»

Цель: развивать умение проявлять заботу к партнёрам по общению. Учить помогать и поддерживать тех, с кем общаешься.

Ход игры. Дети прослушивают рассказ воспитателя, распределяют между собой роли и разыгрывают ситуацию.

Рассказ воспитателя: «Жили-были три подружки: свинка Хрюшка, кошка Мурка и утка Крякушка. Однажды в тёплый летний день они пошли гулять. На них были новые платья, и мамы строго настрого наказали им не пачкаться и далеко друг т друга не отходить, но Мурка гонялась за птичкой (подкрадывается, только протянула лапки, чтобы прикрыть её, а птичка уже в другом месте), зацепилась за пенёк и разорвала платье. Хрюшке захотелось полежать и понежиться в луже, а утка Крякушка потеряла шляпку и башмачок, когда помогала Хрюшке выбраться из лужи. Вот возвращаются они с прогулки, громко плача, опустив головы... Что же будет? Что скажут мамы? Мамы встретили малышей возле дома, страшно удивились, рассердились и хотели их наказать. Но когда узнали, что Крякушка спасла Хрюшку, перестали ругаться и похвалили её.

Игра «Последняя встреча»

Цель: развивать умение выражать свои переживания, чувства к товарищам по общению

Ход игры. Перед началом игры воспитатель просит детей закрыть глаза и представить ситуацию, когда им приходится расстаться со своими друзьями, например, на время отпуска, или, кода друг переехал в другой город, в другой дом. Чтобы они хотели сказать или пожелать другу на прощание? В игре дети высказывают свои пожелания, говорят о своих чувствах к товарищу.

<u>Коммуникативные умения</u>

Информационно-	Регуляционно-	Аффективно-
коммуникативные	коммуникативные	коммуникативные
 ◆Вступать в процесс общения ◆Ориентироваться в партнёрах, ситуациях общения 	 ◆ Согласовывать свои действия, мнения, установки с потребностями товарищей по общению ◆ Доверять, помогать и поддерживать тех, с кем общаешься ◆ Применять свои индивидуальные умения при решении совместных задач ◆ Оценивать результаты совместных задач 	 ◆ Делиться своими чувствами, интересами, настроением с партнёрами по общению ◆ Проявлять чуткость, отзывчивость, сопереживание к партнёрам по общению ◆ Оценивать эмоциональное поведение друга

Игра «Немое кино»

Цель: учить детей понимать язык жестов, мимики, передавать определённое смысловое содержание невербальным способом. **Ход игры.** Воспитатель: «Сейчас я превращусь в телевизор, но этот телевизор очень старый, его можно смотреть, но слышать невозможно. Вы будете смотреть кино без звука (немое кино). Я вам буду что-то показывать, а вы догадайтесь, о чём я сообщаю. Отвечать нужно тоже без слов». Воспитатель мимикой, жестами, движениями показывает, что он приветствует, прощается, слушает, хвалит, боится, ругает, сердится, просит замолчать, показать, подойти, уйти, передать какой-нибудь предмет другому. Затем роль ведущего по очереди выполняют дети.

Игра «Маски»

Цель: Учить детей при помощи мимики воспроизводить различные эмоциональные состояния.

Ход игры.

I вариант игры

Дети располагаются по кругу. Ведущий показывает маски, изображающие различные эмоциональные состояния: грусть, радость, восхищение, страдание, страх и т. д. Дети мимикой воспроизводят эти состояния. После этого маски передаются по кругу.

II вариант игры

Воспитатель называет имена героев различных сказок, дети при помощи мимики изображают этих героев. Например: Карабас-Барабас, Колобок, лиса Алиса, кот Базилио, Царевна Несмеяна, Буратино ит.д.

Игра «Надувной Буратино»

Цель: Учить произвольно управлять своим телом, чередуя расслабление и напряжение.

Ход игры. Воспитатель исполняет роль папы Карло. Инструкция: «Представьте, что папа Карло выстругал Буратино не из дерева, а использовал резиновую игрушку и надул её. Я буду папой Карло, а вы — Буратино. Я буду работать насосом, а вы медленно надуваться, расправляться. Но сначала вы должны показать, что в вас совершенно нет воздуха (воспитатель показывает эту позицию). Потом я начну качать воздух, а вы показывайте, что вы медленно расправляетесь (дать образец этого действия). Условия игры: говорить не разрешается.

Игра «Танец клоуна»

Цель: развивать умение, ориентируясь на движения, жесты, позу партнёра, угадать роль известного персонажа.

Ход игры. Танцоры выбирают себе роль злого или доброго волшебника и исполняют несколько движений, характеризующих этих героев. Скульптор должен понять, у кого какая роль, и пытаться выразить это своей позой.

Инструкция к танцорам: «Выбери себе роль злого или доброго волшебника и покажи художникам, кто ты».

Инструкция скульпторам: « Попытайтесь разгадать, какого героя изображает танцор, доброго или злого. Придумай и покажи такую скульптуру.

Игры, направленные на сплочение детей

Игра «Звуковая волна»

Цель: развивать навыки совместной деятельности, способствовать сплочению группы.

Ход игры. Дети располагаются друг за другом, движениями и звуком изображая поезд. Стульями обозначается вокзал. Условия игры: при приближении к вокзалу звук поезда усиливается, при удалении ослабевает. Для регуляции звука воспитатель может использовать жест. Исходное положение — ладони вместе. Затем ладони медленно расходятся — это означает, что звук нарастает, ладони приближаются друг к другу — звук становится тише. Звук нарастающей и убывающей волны обозначается движением рук.

Игра «Тысяча звёзд»

Цель: развивать координацию совместных действий, образное мышление дошкольника.

Ход игры. Дети делятся на две группы: одна из них будет звёздами, другая небом, образуя круг, который вращается. Звёзды собираются под простынёй за дверью. Воспитатель поднимает простыню со словами: «Тысяча звёзд на небе!» При этих словах, дети, изображающие небо, образуют вращающийся круг. Звёзды рассыпаются, и начинается мерцание внутри круга — неба. Инструкция воспитателя: «Нужно разделиться на две группы, вы будете звёздами, вы — небом. Небо образует круг и медленно вращается. Звёзды сначала прячутся, затем я высыпаю их на небо. Когда звёзды окажутся на небе, они будут кружиться и мерцать».

Игра «Два зеркала»

Цель: Развивать внимание ребёнка к сверстникам, умение описывать внешние детали, мимические и пантомимические способности детей.

Ход игры: В игре участвуют четверо детей. Участники располагаются таким образом: Перед Королевой стоят двое детей, изображающих зеркала. За королевой стоит невидимый Король.

Королева, не поворачиваясь, угадывает, кто из детей играет роль Короля. Зеркала сообщают, кто стоит за ней, одно зеркало молчащее, показывает мимикой, другое — говорящее. Остальные участники игры располагаются за спиной Короля и (по мере отгадывания) бесшумно по очереди занимают его место.

Инструкция Королеве:

«Сейчас ты попробуешь отгадать, кто из детей Невидимый Король. Он стоит у тебя за спиной, но тебе нельзя оглядываться. Смотри на зеркала! Зеркала эти необыкновенные. Ира — зеркало молчащее, оно нищего не говорит, а показывает позой, лицом, движением того человека, которого нужно отгадать. Максим — зеркало говорящее, оно словами описывает человека, но не называет его имени. Назови невидимого Короля!»

Инструкция зеркалам:

«Королева не видит Короля! Ты зеркало говорящее, ты словами описывай Невидимого Короля так, чтобы Королева поняла, кто из детей стоит за ней. А ты зеркало молчащее: руками, мимикой подсказывай Королеве, кто стоит за ней».

Инструкция Невидимому Королю:

«Как только Королева назвала твоё имя, уступи место другому Королю».

Игра «Барахолка»

Цель: Помочь детям осознать различные моральные качества, примеряя их к разным персонажам.

Ход игры. Смысл игры заключается в том, чтобы продать ненужные качества: грубость, лень, злость, плохое поведение, неаккуратность, плохое настроение — и приобрести хорошие качества: доброту, трудолюбие, хорошее настроение, аккуратность, скромность и т.д. В игре действуют продавец и покупатели. На барахолке идёт торг между продавцом и покупателем. Продавцы нахваливают свой товар, стараясь его продать, а покупатели его критикуют, стараясь снизить цену. Например, продавец, предлагая купить лень, говорит, что, купив её, можно ничего не делать, лежать спокойно на диване и смотреть мультики. Покупатель должен возражать, доказывая вред лени. Сначала продавец берёт на себя роль какого-нибудь персонажа и действует от его имени (например, Карабас-Барабас — от каких качеств он хочет избавиться, какие приобрести). Затем каждый ребёнок действует от своего имени.

Инструкция:

«Мы с вами оказались на барахолке, где продаются лень, обман, хитрость, жадность, злость, доброта, аккуратность, трудолюбие, честность, смелость. Вы, продавцы нахваливайте свой товар, объясняйте, чем он хорош. А, вы, покупатели, критикуйте товар, говорите, чем он плох и почему хотели бы купить противоположный товар».

Игры, направленные на развитие эмпатии

Игра «Давайте поздороваемся»

Цель: развивать у детей воображения, психологически непринуждённой атмосферы.

Ход игры. В начале игры воспитатель рассказывает о разных способах приветствия, принятых и шуточных. Затем детям предлагается поздороваться, прикоснувшись плечом, спиной, рукой, носом, щекой. Придумать свой способ приветствия.

Игра «Моё настроение»

Цель: развитие умения описывать своё настроение, распознавать настроение других, стимулирование эмпатии.

Ход игры. Детям предлагается поведать о своём настроении: его можно нарисовать, сравнить с каким-нибудь цветом, животным, физическом состоянии, показать в движении.

Всё зависит от фантазии и желания ребёнка.

Игра «Передай улыбку по кругу»

Цель: Выполнение группового правила, обмен переживаниями. **Ход игры.** Участникам игры предлагается взяться за руки, пожать их, улыбнуться соседу.

Игра «Подарок другу»

Цель: развивать умение невербально «описывать» предмета. **Ход игры.** Один ребёнок становится «именинником», остальные дарят ему «подарки», передавая движениями и мимикой своё отношение к «имениннику».

Игра «Руки знакомятся, руки, ссорятся, руки мирятся»

Цель: соотнесение человека и его тактильного образа, снятие телесных барьеров; развитие умения выражать свои чувства и понимать чувства другого через прикосновения.

Ход игры. Упражнения выполняются в парах, с закрытыми глазами, дети, сидят напротив друг друга на расстоянии вытянутой руки. Взрослый даёт задания (каждое задание выполняется 2-3 минуты):

- Закройте глаза, протяните навстречу друг другу руки, познакомьтесь одними руками. Постарайтесь получше узнать своего соседа. Опустите руки.
- Снова протяните руки вперёд, найдите руки соседа. Ваши руки ссорятся. Опустите руки.
- Ваши руки снова ищут друг друга, Они хотят помириться. Ваши руки мирятся, они просят прощения, вы снова друзья.

Обсудите, как проходило упражнение, какие чувства испытали дети во время упражнения, что понравилось больше?

Игра «Сижу, сижу на камушке»

Цель: развитие эмпатии, умение выражать поддержку другому человеку (сверстнику)

Ход игры. Игроки становятся в хоровод, один (или несколько) садятся в круг, накрыв голову платочком. Произносятся слова:

Сижу, сижу на камушке. Сижу на горючем, А кто ж меня верно любит, А кто ж меня сменит, Меня сменит, переменит, Ещё приголубит?

После этих слов любой желающий может подойти, погладить сидящего в кругу по голове, обнять, сказать ласковые слова (приголубить). Затем он уже сам садиться и накрывает голову платочком. Его «голубит» следующий желающий.

<u>Игры, направленные на достижение</u> положительного самоощущения

Игра «Пирамида любви»

Цель: воспитывать уважительное, заботливое отношение к людям, развивать коммуникативные способности.

Ход игры. Дети сидят в кругу, Воспитатель говорит: «Каждый из нас что-то ил кого-нибудь любит, но все мы по-разному выражаем свою любовь. Я люблю свою семью, своего ребёнка, свой дом, свой город, свою работу. Расскажите и вы, кого и что любите вы (далее следуют рассказы детей). А сейчас мы построим «пирамиду любви» из наших с вами рук. Я назову что-то любимое и положу свою руку, затем каждый из вас будет называть то, что он любит, и класть поверх моей свою руку. (Дети выстраивают пирамиду). Вы чувствуете тепло рук? Вам приятно? Посмотрите, какая высокая у нас получилась пирамида, а всё потому, что мы умеем любить и сами любимы.

Игра «Разноцветный букет»

Цель: учить детей взаимодействовать друг с другом, получая от этого радость и удовольствие.

Ход игры. Каждый ребёнок объявляет себя цветком и находит себе другой цветок для букета, объясняя свой выбор, затем все букетики объединяются ив один большой «букет» и устраивают хоровод цветов.

Игра «Волшебный стул»

Цель: развитие эмпатии, умения выражать положительные эмоции. **Ход игры.** Один из детей садится в центр на «волшебный стул», остальные говорят ему ласковые слова, комплименты. Можно погладить говорящего, обнять, поцеловать.

Игра «Волшебные заросли»

Цель: снятие телесных барьеров, развитие умения добиваться своих целей приемлемыми способами общения.

Ход игры. Каждый участник (по очереди) пытается проникнуть в центр круга, образованного тесно прижавшимися друг к другу «волшебными зарослями» - всеми остальными участниками. Водоросли понимают человеческую речь и чувствуют прикосновения, они могут расслабиться и пропустить участника в центр круга, а могут и не пропустить его, если их плохо «просят».

Затем следует обсуждение: когда водоросли расступились, а когда нет, от чего это зависело?

Игра «Сороконожка»

Цель игры: научить детей взаимодействию со сверстниками, способствовать сплочению детского коллектива.

Ход игры: Воспитатель рассаживает детей на полу и говорит: «Представляете, как сложно жить сороконожке, ведь у него 40 ножек! Всегда есть опасность запутаться. Давайте поиграем в сороконожку. Встаньте друг за другом на четвереньки и положите руки на плечи соседа. Готовы? Теперь начинаем двигаться вперёд. Сначала медленно, чтобы не запутаться. А теперь — чуть побыстрее.» Воспитатель помогает детям построиться, направляет движения сороконожки. Затем говорит: «Ох, как устала наша сороконожка, она буквально падает от усталости с ножек». Дети, попрежнему, держа соседей за плечи, падают на ковёр.

Можно усложнить задачу согласованным преодолением препятствий, усложнением движений «сороконожки» (присесть, попрыгать на одной ножке, проползти); основная цель остаётся прежней: остаться при этом целостной «сороконожкой».

Игра « Липучка»

Цель: способствовать снятию мышечного напряжения, развитию умения взаимодействовать со сверстниками, сплочению детской группы.

Ход игры. Все дети двигаются по комнате. Двое детей, держась за руки, пытаются поймать сверстников. При этом приговаривают: «Я липучка-приставучка, я хочу тебя поймать». Каждого пойманного ребёнка «липучки» берут за руку, присоединяя к своей компании. Затем ловят в свои «сети» других. Когда все дети станут «липучками», они под спокойную музыку танцуют в кругу.

Игра «Горячая картошка»

Цель: игра помогает прочувствовать и понять, что иногда неудача бывает неизбежна и что с ней надо уметь справиться. Одновременно игра показывает, как легко помочь тому, кто в беде.

Ход игры.

Инструкция детям:

«Сядьте на пол в круг. У меня для нашей игры приготовлена картофелина. Но она особенная. Вам надо представить, что картофелина очень горячая. Поэтому мы должны передавать её друг другу очень очень быстро. Если она у кого-то в руках задержится, то он может обжечь пальцы. Что тогда? Ещё у нас в игре есть стопчасы. Ими будет один из вас, кто сидит за кругом к нам спиной и время от времени, когда захочет, кричит «Стоп!». Если мы услышим «Стоп!», картошку передавать нельзя, она остаётся у кого-то в руках, и он «обжигается». Ай-яй-яй! Это же настоящая беда! Но, к счастью, мы можем утешить своего товарища. Те, кто сидит рядом, обнимут его за плечи и мягко покачают из стороны в сторону, пока ребёнок с картофелиной не скажет: «Дальше». И мы снова быстробыстро передаём картофелину из рук в руки, пока стоп-часы снова не прокричат «Стоп!».

Игра «От спины к спине»

Цель: Помочь детям установить хороший контакт друг с другом, объединиться для решения совместной задачи.

Ход игры. Дети разбиваются на группы по 8 человек и становятся в тесный плотный круг, плечом к плечу. Потом опускаются на четвереньки, по-прежнему тесно прижавшись плечами. Воспитатель кладёт пластмассовую «летающую тарелку» на одного из них. Играющие должны передавать тарелку друг другу спинами, без помощи рук. Когда тарелка сделает полный круг, всем вместе надо выкрикнуть «Ура!».

Игра «Сижу-посижу»

Цель: сплочение группы

Ход игры. Дети сидят на стульчиках по кругу. Водящий с завязанными глазами ходит по кругу и приговаривает:

Братцы, сестрицы, Примите меня. Братцы, сестрицы! Возьмите меня.

Все отвечают: «Иди к нам!» А водящий садится к кому-нибудь на колени, приговаривая: «Сижу-посижу. У кого?». Ему нужно угадать, у кого на коленях он сидит. Если угадает, водящим становится тот, у кого он сидел на коленях.

Игра «Воздушная кукуруза»

Цель: развитие двигательной координации, создание положительных эмоций.

Ход игры. В этой игре чётное количество участников. В их распоряжении очень маленькое игровое поле. Каждый складывает руки на груди и прыгает, как воздушная кукуруза. При этом он уклоняется от встреч с остальными. Если два зерна столкнулись, значит они «склеились» и должны прыгать вместе. Игра окончена, если остались прыгать только «парочки».