

Клеевой ручеёк

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

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

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

1. Подняться и сойти со стула.
 2. Проползти под столом.
 3. Обогнуть “широкое озеро”.
 4. Пробраться через “дремучий лес”.
 5. Спрятаться от диких животных.
- Непременное условие для ребят: на протяжении всей игры они не должны отцепляться друг от друга.

Нос к носу

Цель: игра для создания положительного настроения и

внимательного отношения друг к другу.

Содержание. Дети двигаются под музыку по всему периметру комнаты. По команде взрослого, например, «нос к носу» они становятся по парам и касаются друг друга носами. Опять звучит музыка, дети двигаются до следующей команды воспитателя. «Ладонка к ладонке», «Коленка к коленке», «Ухо к уху» и т.д.

Руки знакомятся, руки ссорятся, руки мирятся

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

Содержание. Игра выполняется в парах с закрытыми глазами, дети сидят напротив друг друга на расстоянии вытянутой руки. Воспитатель даёт задания. Закройте глаза, протяните руки навстречу друг другу, познакомьтесь руками, постарайтесь лучше узнать своего соседа, опустите руки;

снова вытяните руки вперёд, найдите руки соседа, ваши руки ссорятся, опустите руки; ваши руки снова ищут друг друга, они хотят помириться, ваши руки мирятся, они просят прощения, вы расстаётесь друзьями.

Слепец и поводырь

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

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

По окончании игры воспитатель просит ребят ответить, кто чувствовал себя надёжно и

уверенно, у кого было желание полностью довериться своему товарищу. Почему?

Волшебные водоросли

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

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

Вежливые слова

Цель: развитие уважения в общении, привычка пользоваться вежливыми словами.

Содержание. Игра проводится с мячом в кругу. Дети бросают друг другу мяч, называя вежливые слова. Назвать только слова приветствия (здравствуйте, добрый день, привет, мы рады вас видеть, рады встречи с вами); благодарности (спасибо, благодарю, пожалуйста, будьте любезны); извинения (извините, простите, жаль, сожалею);

прощания (до свидания, до встречи, спокойно).

Подарок на всех

Цель: развить умение дружить, делать правильный выбор, сотрудничать со сверстниками, чувства коллектива.

Содержание. Детям даётся задание: “Если бы ты был волшебником и мог творить чудеса, то что бы ты подарил сейчас всем нам вместе?” или “Если бы у тебя был Цветик-Семицветик, какое бы желание ты загадал?”. Каждый ребёнок загадывает одно желание, оторвав от общего цветка один лепесток.

Лети, лети лепесток, через запад на восток,

Через север, через юг, возвращайся, сделав круг,

Лишь коснёшься ты земли, быть, по-моему, вели.

Вели, чтобы...

В конце можно провести конкурс на самое лучшее желание для всех.

Волшебный букет цветов

Цель: Учить проявлять внимание к окружающим, устанавливать доброжелательные отношения,

замечать положительные качества других и выражать это словами, делать комплименты.

Оборудование: Зеленая ткань или картон, вырезанные лепесточки для каждого ребенка.

Содержание. Воспитатель (показывает на лежащий на полу кусок ткани). Это зеленая полянка. Какое у вас настроение, когда вы смотрите на эту полянку? (Грустное, печальное, скучное)

Воспитатель. Как вы думаете, чего на ней не хватает? (Цветов)

Воспитатель. Не веселая жизнь на такой полянке. Вот так и между людьми: жизнь без уважения и внимания получается мрачной, серой и печальной. А хотели бы сейчас порадовать друг друга? **«Комплименты».**

Дети по очереди берут по одному лепесточку, говорят комплименты любому ровеснику и выкладывают его на полянке. Добрые слова должны быть сказаны каждому ребенку.

Воспитатель. Посмотрите ребята, какие красивые цветы выросли от ваших слов на этой полянке. А сейчас какое у вас настроение?

Дети. Веселое, счастливое.

Воспитатель таким образом, подводит к мысли, что нужно внимательней относиться друг к другу и говорить хорошие слова.

Игра-ситуация

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

Содержание. Детям предлагается разыграть ряд ситуаций

1. Два мальчика поссорились – помири их.
2. Тебе очень хочется поиграть в ту же игрушку, что и у одного из ребят твоей группы – попроси его.
3. Ты нашёл на улице слабого, замученного котёнка – пожалей его.
4. Ты очень обидел своего друга – попробуй попросить у него прощения, помириться с ним.

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

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

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

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

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

10. Ребёнок плачет – успокой его.

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

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

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

Изобрази пословицу

Цель: развить умение использовать невербальные средства общения.

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

“Слово не воробей – вылетит, не поймаешь”

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

“Нет друга – ищи, а найдёшь – береги”

“Как аукнется, так и откликнется”

Разговор через стекло

Цель: развить умение мимику и жесты.

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

Закорючка *Цель:* Развивать уважение в общении. Учитывать интересы других детей.

Воспитатель предлагает детям волшебный фломастер, который

превращает простые закорючки в разные предметы, животных, растения. Первый игрок берет фломастер и рисует на листе небольшую закорючку. Затем предлагает этот лист следующему игроку, который дополнит закорючку так, чтобы получился какой-нибудь предмет, или животное, или растение. Потом второй игрок рисует для следующего игрока новую закорючку и т.д. В конце определяют победителя игры

Пресс-конференция

Цель: развить умение вежливо отвечать на вопросы собеседников, кратко и корректно формулировать ответ; формировать речевые умения.

Содержание. Все дети группы участвуют в пресс-конференции на любую тему (например: “Твой выходной день”, “Экскурсия в зоопарк”, “День рождения друга”, “В цирке” и др.). Один из участников пресс-конференции “гость” (тот, кому будут заданы все

вопросы) – садится в центр и отвечает на любые вопросы детей.

Пойми меня

Цель: развить умение ориентироваться в ролевых позициях людей и коммуникативных ситуациях.

Содержание. Ребёнок выходит вперёд и придумывает речь из 4-5 предложений, Дети должны догадаться, кто говорит (экскурсовод, журналист, воспитатель, литературный герой) и в какой ситуации возможны подобные слова. Например, “И вот все вышли на старт. 5,4,3,2,! – старт! (Ситуация – соревнование спортсменов, говорит спортивный комментатор).

Без маски

Цель: развить умения делиться своими чувствами, переживаниями, настроением с товарищами.

Содержание. Перед началом игры воспитатель говорит ребятам о том, как важно быть честным, открытым и откровенным по отношению к своим близким, товарищам.

Все участники садятся в круг. Дети без подготовки продолжают высказывание, начатое воспитателем. Вот примерное содержание незаконченных предложений:

«Чего мне по-настоящему хочется, так это...»;

«Особенно мне не нравится, когда...»;

«Однажды меня очень напугало то, что...»;

«Помню случай, когда мне стало стыдно. Я...»

Сбрось усталость

Цель: снижение мышечного и эмоционального напряжения.

Подготовка: чтобы игра стала своеобразным ритуалом, помогающим детям снять усталость, напряжение, необходимо поговорить с ними о том, что такое усталость.

Содержание. Дети стоят, широко расставив ноги, немного согнув их в коленях. Тело согнуто, руки свободно опущены, голова склонилась к груди, рот приоткрыт. Дети слегка покачиваются в

стороны, вперёд, назад. По сигналу взрослого надо резко тряхнуть головой, руками, ногами, телом. Взрослый говорит: «Ты стряхнул свою усталость, чуть-чуть осталось, повтори ещё».

Бабушка Маланья

Цель: игра, направленная на формирование уверенного поведения, повышения самооценки.

Содержание. В этой игре водящий должен придумать какое-нибудь оригинальное движение, а все остальные — его повторить. На ребёнка, изображающего «Маланью» можно надеть платочек или фартучек, он становится в круг. Дети начинают петь песню, сопровождая её выразительными движениями.

У Маланьи, у старушки жили в маленькой избушке семь сыновей (движения за руки по кругу). Все без бровей. Вот с такими ушами, вот с такими носами, вот с такими усами, вот с такой бородой, вот с такой головой (движения: останавливаются и с помощью жестов и мимики изображают то, о

чём говорится в тексте: закрывают брови руками, делают круглые глаза, большой нос и уши, показывают усы).

Ничего не ели, целый день сидели (присаживаются на корточки).

На неё глядели и делали вот так...(повторяют за «Маланьей» любое смешное движение).

Движения могут быть самые разнообразные: можно сделать рожки, попрыгать, поплясать, сделать руками длинный нос и т. д. Движение должно повторяться несколько раз, чтобы дети могли войти в образ и получить удовольствие от игры.

Маленькое привидение

Цель: игра, направленная на формирование навыка выражать негативные эмоции приемлемым способом.

Содержание. Взрослый говорит: «Ребята сейчас мы будем играть роль маленьких добрых привидений. Нам захотелось немного похулиганить, и слегка напугать друг друга. По моему хлопку вы будете руками делать вот

такое движение (взрослый приподнимает согнутые в локтях руки, пальцы растопырены) и произносит страшным голосом звук «У». Если я буду тихо хлопать, вы будете тихо произносить звук «У», если я буду громко хлопать, вы будете пугать громко. Но помните, что мы добрые привидения и хотим только слегка пошутить. Затем взрослый хлопает в ладоши.

Замри

Цель: игра на развитие навыков волевой регуляции, умение подчиняться правилам.

Содержание. Дети прыгают в такт музыки (ноги вместе – в стороны, сопровождая прыжки хлопками над головой и по бёдрам) Внезапно музыка обрывается. Играющие должны застыть в позе, в которой их застала пауза. Если кому-то из участников не удалось, он выбывает из игры. Играют до тех пор, пока останется лишь один участник.

Зеркало

Цель: игра, направленная на развитие умения различать

эмоциональное состояние окружающих.

Содержание: Детям предлагается приставить, что они пришли в магазин зеркал. Одна половина группы «зеркала», другая разные «зверюшки». «Зверюшки», ходят мимо «зеркал», прыгают, строят рожицы, а «зеркала» должны точно отражать движения и эмоциональное состояние «зверюшек».

После игры взрослый обсуждает с детьми, какое настроение приходилось отображать зеркалу чаще, в каких случаях было легче или труднее копировать образец.

Хор животных

Цель: игра направлена на взаимодействие отдельных объединений детей, сплочению детских коллективов.

Содержание: Детям предлагается исполнение песенки «В лесу родилась ёлочка» не словами. А звуками животных, изображённых на картинках. Начинают уточки: «Кря-кря-кря!» Продолжают коровки: «Му-му-му-му!». Затем

можно подключится ведущему и гостям (родители, педагоги) поющими как котята: «Мяу-мяу-мяу!» Ведущий по очереди показывает на каждую из групп, она продолжает пение. Потом говорит: «Поём все вместе» и общий хор животных заканчивает песню.

Радио

Цель: игра для создания положительного настроения и внимательного отношения друг к другу.

Содержание: Дети садятся в круг. Ведущий садится спиной к группе и объявляет: «Внимание, внимание! Потерялся ребёнок (подробно описывает кого-нибудь из группы участников - цвет волос, глаз, рост, одежду...) пусть он подойдёт к диктору». Дети внимательно смотрят друг на друга. Они должны определить, о ком идёт речь, и назвать имя этого ребёнка. В роли диктора радио может побыть каждый желающий.

Цифры

Цель: игра направлена на развитие чувства единства, сплоченности,

умение действовать в коллективе, снятие телесных барьеров.

Содержание. Дети свободно двигаются под весёлую музыку в разных направлениях. Ведущий громко называет цифру, дети должны объединиться между собой, соответственно названной цифре: 2- парами, 3-тройками, 4-четвёрками. В конце игры ведущий произносит: «Все!». Дети встают в общий круг и берутся за руки.

Передай сигнал

Цель: игра для преодоления защитных барьеров, отгораживающих сверстников друг от друга.

Содержание. Дети берутся за руки. Ведущий посылает сигнал стоящему рядом с ним ребёнку через пожатие руки, сигнал можно передавать влево и вправо, разговаривать нельзя. Когда сигнал придёт снова к ведущему, он поднимает руку и сообщает о том, что сигнал получен. Затем предлагает детям передать сигнал с закрытыми глазами. Игра

проводится 3-4 раза. Главное условие-общение без слов.

Картинная галерея

Цель: развитие внимания, умение анализировать полученную информацию.

Оснащение: картины, названия которых известны детям.

Содержание. Играющие садятся на пол или стульчики, образуя круг.

Воспитатель показывает им картины. Каждый участник загадывает одну из них, которая больше понравилась. Затем выбирается водящий. Он произносит «Все картины хороши, Но одна лучше!»

Остальные участники с помощью вопросов пытаются угадать, какая картина понравилась водящему.

Ребенок, который первым назовет загаданную картину, становится водящим, игра возобновляется.

Солнышко

Цель: формирование ощущения причастности к группе.

Содержание. Ведущий (взрослый) поднимает вверх правую руку и предлагает всем опустить ладошку на его руку по кругу и громко сказать: «Здравствуйте!». Этот ритуал помогает настроить участников на игру и без особого труда построить их в круг.

Комплименты

Цель: создание благоприятной атмосферы непосредственного, свободного общения и эмоциональной близости.

Содержание. Правило не повторяться. Дети, глядя в глаза друг друга, желают соседу что-то хорошее, хвалят, обещают, восхищаются и передают фонарик (сердечко, солнышко, цветок) из рук в руки. Принимающий, кивает головой и говорит: «Спасибо. Мне очень приятно».

Зайчик и лиса.

Цель: учить слышать, понимать и соблюдать правила игры.

Оснащение: маска лисы.

Содержание. С помощью считалки выбирается водящий – «лиса». «Лиса» садится за куст. Остальные

дети «зайчики» собираются около одной из стен комнаты. Педагог произносит:

Раз, два, три, четыре, пять!

Вышли зайчики гулять.

«Зайчики» выбегают на середину комнаты и прыгают. Педагог выдержав паузу говорит:

Вдруг лисица выбегает,

Зайку серого хватает.

На последнем слове «лиса» выбегает и пытается поймать «зайца» который не успел вернуться к стене. Пойманный ребенок становится водящим, а игра возобновляется.

Травинка.

Цель: развивать контроль за движениями и умение работать по инструкции.

Содержание. С помощью считалки выбирается «наблюдатель».

Остальные дети «травинки». Задача наблюдателя выбрать лучшую травинку (ребенка, который будет внимательно слушать, правильно и точно выполнять задания).

Педагог, с небольшими остановками, дает задания:

- Медленно поднимите руки через стороны вверх.
- Потянитесь, как травинка тянется к солнечному свету.
- Опустите руки, глазами нарисуйте солнышко, которое греет травинку.
- Поднимите руки, покачайтесь, как травинка на ветру из стороны в сторону, взад и вперед.
- Ветер усиливается и все сильнее раскачивает травинку.
- Затем ветер стихает а травинка замирает.

«Наблюдатель» выбирает лучшую «травинку». Выбранный ребенок становится «наблюдателем», игра повторяется.

Горная тропинка

Цель: воспитывать доверительные отношения друг к другу, развивать ответственность за другого человека.

Оснащение: веревка или мел.

Содержание. Педагог предлагает детям, послушав басню С. Маршака «Два барана», ответить на вопросы:

1. Как вы думаете, почему произошло несчастье с баранами?

2. Какие, качества погубили баранов?
3. Подумайте и скажите, был ли выход из создавшейся ситуации?
4. Как, на ваш взгляд, следовало бы поступить баранам?

Затем с помощью мела или веревок ограничивается «пропасть» шириной 2 м, «мостик» и «тропинка» шириной 25-30 см.

Педагог разделяет детей на пары и говорит:

- Представьте, что мы высоко в горах. Впереди – пропасть, через которую вам предстоит перебраться.

Вы пойдете навстречу друг другу по узкой тропинке и встретитесь на очень узком мостике. Помните, что главное - не свалиться в пропасть самому и не дать упасть своему другу.

По команде педагога пары участников поочередно выполняют задание.

Выигрывает пара, которая, по мнению большинства детей, наиболее удачно преодолела

препятствие. Учитывается и оценивается активность детей, степень внимания к своему партнеру, взаимопомощь, а также время выполнения задания.

Морская фигура – «замри»

Цель: развить умение действовать совместно и осуществлять само- и взаимоконтроль за деятельностью.

Оснащение: «волшебная палочка».

Содержание. С помощью считалки выбирается водящий - «морской царь». Он будет следить за неподвижностью «морских фигур» и касанием «волшебной палочки» удалять (предлагать сесть на пол) тех, кто пошевелится.

Дети бегают по комнате, изображая руками движения волн.

Педагог или водящий произносит: - Море волнуется - раз. Море волнуется - два. Море волнуется - три. Морская фигура на месте замри!

Дети останавливаются и замирают в любой позе, которую стараются удержать до тех пор, пока педагог не скажет: «Отомри!»

«Морской царь» выбирает нового водящего, игра возобновляется.

Поступки

Цель: развивать умение выражать словами отношение к поступкам других, находить оптимальные выходы из сложных ситуаций. Учить задавать открытые и закрытые вопросы и отвечать на них.

Оснащение: магнитная доска, магниты, мел; пары сюжетных картинок с изображением приемлемых и неприемлемых взаимоотношений в системах:

Взрослый – ребенок,
Ребенок – ребенок,
Ребенок – природа.

Содержание. Один из детей – водящий, остальные «наблюдатели» и «советчики».

Педагог вертикальной линией разделяет доску пополам. В левой части доски пишет знак «-», в правой «+». Водящему предлагается найти картинку с изображением плохого поступка, прикрепить её под знаком «-» и обосновать свой

выбор, далее водящему необходимо подобрать парную картинку, на которой изображен хороший поступок и прикрепить его под знаком «+» и пояснить своё решение. «Наблюдатели» и «советчики» следят за ходом работы и высказывают своё мнение.

Звери на болоте

Цель: воспитывать доверительные отношения друг к другу, развивать ответственность за другого человека.

Оснащение: листы бумаги.

Содержание. Педагог делит детей на пары, в каждой из которых один участник получает три листочка, а другой один.

Педагог говорит:

- Представьте, что все превратились в зверей и оказались в болоте. Выбраться из него можно только парами и только с помощью листочков. Тот, у кого листочков больше, помогает товарищу выбраться из болота.

По команде педагога пары участников поочередно выполняют задание. Педагог оценивает

взаимопомощь и взаимовыручку во время прохождения «болота».

Что случилось?

Цель: учить определять эмоциональное состояние и отражать его с помощью речи.

Оснащение: магнитная доска, магниты; картинки: веселый крокодил, грустный львенок, злой (сердитый) мышонок, испуганный слоненок, обиженный пингвин, удивленный филин.

Содержание: Один из детей – водящий, остальные – «наблюдатели» и «советчики».

Педагог предлагает водящему выбрать любую картинку, прикрепить ее к магнитной доске и ответить на вопросы:

1. Кто это?
2. Какое у него настроение?
3. Какие чувства (эмоции) он испытывает?
4. Почему? Что с ним случилось?
5. Что ты ему посоветуешь?

«Наблюдатели» и «советчики» слушают ответы на вопросы и высказывают свое мнение.

Затем водящий меняется, упражнение возобновляется.

Пантомимические этюды

Цель: учить определять эмоциональное состояние и отражать его с помощью выразительных движений.

Содержание. Педагог предлагает детям пройти так, как в их представлении ходят:

- маленькая девочка в хорошем настроении;
- старик;
- уставший человек;
- смелый человек и т.д.

Вначале дети выполняют каждое задание одновременно, затем поочередно.

Собери чемодан.

Цель: развивать слуховое восприятие и память, проявлять внимание к собеседнику.

Содержание. Участники садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Воспитатель говорит:

- Представьте себе, что мы отправляемся в путешествие. Давайте собирать чемодан. Подумайте, что можно взять с

собой в дорогу. Первый «путешественник» называет предмет, который он возьмет с собой, второй повторяет то, что сказал первый, а затем называет свой предмет. Третий припоминает, что взял второй «путешественник» и добавляет свой предмет и так далее. Помните, что повторяться нельзя.

в упражнение можно усложнить, попросив детей повторять название всех предметов, которые прозвучали до них.

Эхо

Цель: развивать слуховое восприятие и память.

Содержание. Первый вариант.

Воспитатель читает детям любое стихотворение, а они повторяют последнее слово каждой строчки.

Второй вариант.

Воспитатель разделяет детей на две команды. Одна из команд – «выдумщики», другая – «эхо».

Команда «выдумщиков» советуется и решает, кто и какое слово назовет по определенной теме. Затем игроки этой команды поочередно

произносят задуманные слова и спрашивают команду «эхо»: «Какое слово сказал Витя (Коля и т.д.)? Команда «эхо» должна дружно отвечать на вопросы команды – соперницы.

Затем команды меняются местами, игра возобновляется.

Взаимное цитирование

Цель: создание благоприятной атмосферы непосредственного, свободного общения и эмоциональной близости, внимание, слуховую память.

Содержание.

Играющие садятся на стульчики или на пол, образуя круг.

Воспитатель говорит:

- Давайте поиграем в такую игру. Я два раза стучу ладонями по коленям и дважды произношу свое имя «Лена – Лена», а затем хлопаю в ладоши над головой, называя кого-нибудь другого, например: «Ваня-Ваня». Ваня, услышав свое имя, сначала стучит по коленям два раза, называя себя «Ваня – Ваня» а потом хлопает в ладоши и называет кого-нибудь другого, например: «Катя-

Катя». Теперь Катя перенимает ход и так далее. Постарайтесь не смотреть на того участника, которого вы называете. Произносите его имя, например, глядя куда-то вверх.

Кто ты?

Цель: учить слышать, понимать и соблюдать правила игры.

Содержание. Каждый участник придумывает себе какое-нибудь смешное прозвище (например, метла, пузырек, расческа, ручка, игрушка и др.) Затем с помощью считалки выбирается водящий. Он начинает задавать вопросы игрокам. Отвечая на них, игрок должен употреблять только придуманное им слово, при этом сохраняя серьезное выражение лица.

Например, водящий подходит к тому, кто назвал себя «метлой» и строго предупреждает:

- Кто ошибается,
- Тот попадает!

- Кто засмеётся, тому плохо придется!

Далее следует диалог, например:

- Кто ты?

- Метла.

- А что ты ел сегодня утром?

- Метлу.

- А на чем ты приехал в детский сад?

- На метле. И так далее.

Когда вопросы закончатся или же игрок ошибается (рассмеётся), водящий меняется.

Что в сундучке?

Цель: развитие внимания, умение анализировать полученную информацию.

Оснащение: сундучок, различные предметы.

Содержание. Педагог ставит на стол сундучок, внутри которого находится какой – либо предмет. С помощью считалки выбирается водящий. Он заглядывает в сундучок. Остальные участники задают вопросы водящему о цвете, форме, назначении предмета, лежащего в сундучке. Водящему нужно отвечать на все вопросы словами «да» или «нет».

Ребенок, который первым назовет то, что находится в сундучке, становится водящим. Педагог

кладет в сундучок другой предмет, игра возобновляется.

Азбука почемучек

Цель: развивать умение работать с информацией через установление логических и причинно следственных связей.

Оснащение: алфавит.

Содержание. Играющие садятся на пол или стульчики, образуя круг.

Педагог говорит:

- Вам нужно задать вопрос так, чтобы первое слово вашего вопроса начиналось с одной из букв алфавита. Задавать вопросы будем по очереди. Участник, который собьется или забудет последовательность букв в алфавите, выбывает из игры. Например:

А: абрикос – это фрукт или овощ?

Б: банан, какого цвета? И т.д.

Интервью

Цель: развитие умения принимать на себя роль, выполнять её в соответствии с характеристикой героя.

Оснащение: микрофоны (по количеству пар участников)

Содержание. Педагог разделяет детей на две команды. Одна команда – «эксперты», другая – «журналисты».

Педагог говорит:

- Каждому «журналисту» нужно выбрать себе «эксперта» и взять у него интервью по знакомой нам теме, например: «Город, в котором я живу».

Пожалуйста, играйте свои роли так, чтобы ваше поведение и речь были бы как у настоящих журналистов и экспертов. Кто начнет первым?

Педагог выступает в роли наблюдателя.

Выигрывает пара, которая, по мнению большинства детей, наиболее удачно сыграла свои роли.

Оценивается степень внимания к партнеру, культура общения, артистизм.

Пум – пум - пум.

Цель: развитие внимания, умение анализировать полученную информацию.

Содержание. Играющие садятся на пол или стульчики, образуя круг.

Педагог говорит:

- Сейчас мы поиграем в игру «Пум – пум – пум» . «Пум – пум – пум» - так мы будем называть любой загадочный предмет.

Затем выбирается водящий, который загадывает предмет. Остальные участники задают ему вопросы.

Например:

- Почему ты загадал этот «Пум – пум – пум»?

- Для чего «Пум – пум – пум» нужен?

- Этот «пум-пум-пум» большой или маленький? И так далее.

Водящий должен отвечать на вопросы играющих полным предложением.

Ребенок, который первым назовет загадочный предмет, становится водящим, игра возобновляется.

Скажи по – другому

Цель: учить слышать, понимать и соблюдать правила игры

Оснащение: фишки.

Содержание. Играющие садятся на пол или стульчики, образуя круг.

Педагог говорит:

- Я буду произносить предложения, в каждом из которых буду голосом выделять слово. Ваша задача заменить это слово другим, по значению словом.

Будьте внимательны – смысл предложения не должен измениться.

Примеры предложений:

- Девочка торопится в школу:

- Мама смотрит в окно:

- Вчера Толя был грустным;

- Сегодня Толя весело хохочет. И так далее.

Ребенок, который первым дал верный ответ, получает фишку.

Выигрывает тот, кто к концу игры соберет больше фишек.

Объясни Незнайке!

Цель: развитие умения выслушивать мнение своих товарищей, соблюдать очередность, не бояться высказываться. Развитие мыслительных процессов, логического мышления.

Оснащение: кукла Незнайка, фишки.

Содержание. Играющие садятся на пол или на стульчики образуя круг. Педагог спрашивает, детей, какие пословицы они знают. Затем говорит:

- Незнайка не понимает того, о чем говориться в пословицах. Давайте ему поможем.

Педагог называет пословицы, а дети стараются их объяснить, привести подходящие примеры. Ребенок, который дал верный ответ получает фишку. Выигрывает тот, кто к концу игры собрал больше фишек.

Делаем выводы.

Цель: развивать умение работать с информацией через установление логических и причинно следственных связей, а также умозаключений.

Оснащение: сюжетные картинки:

«Плывет катер», «Плывёт рыба», «Плывёт облако».

«Идёт человек», «Идёт дождь», «Идёт трамвай».

«Носик у чайника», «Носик у девочки», «Носик на ботинке».

«Бежит собака», «Бежит ручей», «Бежит вода из крана».

Содержание. Педагог говорит:

- послушайте три предложения. Бежит собака, бежит ручей, бежит вода из крана. Что общего в этих предложениях? Давайте попробуем объединить эти предложения, нам нужно сделать вывод.

Дети при помощи педагога должны составить следующее предложение: «Собака, ручей, вода из крана могут бежать». Выбирается водящий, который делает вывод по другим картинкам, а «консультанты», при необходимости помогают.

Плохое настроение.

Цель: учит детей находить адекватные методы взаимодействия для избежания конфликтов, выражать эмоции приемлемыми методами.

Содержание. Педагог объясняет детям, что у каждого человека может быть плохое настроение., и что окружающим нужно постараться понять его причину и научиться правильно реагировать

на плохое поведение и высказывание человека.

Затем педагог говорит:

- Один мальчик пришел в детский сад в плохом настроении и сердито сказал своему другу: «Я не буду с тобой играть».

Его друг подумал немного и спросил: «Ты имеешь ввиду, что тебе хочется недолго побыть одному?»

У мальчика улучшилось настроение, потому что друг не стал с ним спорить, ругаться, не обиделся, а просто постарался его понять.

После этого выбирается водящий, который будет изображать ребенка в плохом настроении. Остальные дети пытаются правильно реагировать, начиная любое высказывание со слов:» Ты имеешь в виду, что ...»

Моё начало – твой конец.

Цель: учить понимать смысл сообщений, выделять основную идею высказывания, продолжать мысль собеседника.

Оснащение: игрушки.

Содержание. Педагог разделяет детей на две команды. Участникам одной команды нужно придумать начало истории про игрушку, игрокам другой команда – её конец. По окончании команды меняются местами.

Это и хорошо, и плохо.

Цель: учить детей излагать свои мысли точно, кратко, без искажения смысла.

Оснащение: двухцветный карандаш.

Содержание. Участники садятся на пол или на стульчики, образуя круг. Педагог предлагает детям считать двухцветный карандаш «волшебной палочкой» с двумя полюсами, один из которых будет обозначать «хорошо», а другой - «плохо». Выбирается тема, по которой участники будут выделять «хорошее» и «плохое». Дети передают по цепочке карандаш, поворачивая его, то одной то другой стороной вверх, в зависимости от своих высказываний.

Например, при обсуждении темы «Лес», карандаш повернут в верх, стороной обозначающей «хорошо».

Ребенок говорит: «Лес – это хорошо, потому что он очищает воздух». Затем он передает карандаш следующему участнику, перевернув его другой стороной, обозначающей «плохо». Теперь участник должен объяснить, почему лес – это плохо. Например, он может сказать: «В лесу можно заблудиться». И т.д.

Я начну, а вы продолжите.

Цель: развивать умение отвечать на вопросы, правильно формулировать свою речь.

Оснащение: рассказ Н.Носова «На горке».

Содержание. Участники садятся на пол или стульчики, образуя круг. Вначале педагог читает детям рассказ Н.Носова «На горке», а затем произносит незаконченные предложения. Дети поочередно их заканчивают, используя образные слова и выражения.

Например:

Был ясный день, снег на солнце ... (сверкал, искрился, переливался, блестел).

Миша сел на санки и помчался с горы ... (пулей, вихрем, так, что дух захватило)

Санки перевернулись, и мальчик ... (шлепнулся, бухнулся в снег, полетел кубарем)

Коле очень хотелось, чтобы горка получилась. Он трудился... (не покладая рук, без усталости, в поте лица).

Магазин игрушек.

Цель: развивать умение понимать друг друга, вникать в суть полученной информации.

Содержание. Педагог разделяет детей на две команды. Первая команда – «покупатели», вторая – «игрушки»

Каждый участник второй команды загадывает, какой игрушкой он будет, а затем принимает «застывшую» позу, изображая расставленный в магазине товар.

«Покупатель» подходит к какой – либо «игрушке» и спрашивает: «Кто ты?»

После этого вопроса участник второй команды начинает имитировать действия, характерные

для загаданной им игрушки. «Покупателю» нужно отгадать и назвать игрушку, которую ему показывают.

Путешествия Буратино.

Цель: развивать умение работать с информацией через установление логических и причинно следственных связей, а также умозаключений.

Оснащение: кукла «Буратино», фишки.

Содержание. Участники садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Воспитатель показывает детям игрушку и говорит:

- Ребята, к нам в гости заглянул Буратино. Он побывал во многих детских садах. Слушайте Буратино и постарайтесь отгадать, в каких комнатах детского сада он побывал и когда (зимой, летом, утром, или вечером) это было.

Примеры:

- Зашел Буратино в комнату, где дети:

1. засучивают рукава,
намыливают руки,
вытираются;
 2. расстегивают пуговицы,
снимают и складывают
одежду, потягиваются,
успокаиваются, отдыхают,
спят;
 3. пляшут, поют, слушают,
притопывают, кружатся,
кланяются;
1. маршируют, приседают,
пролезают, спрыгивают.
- Был Буратино в детском саду,
когда дети:
§ приходят, здороваются,
переобуваются, заходят в группу;
§ одеваются, прощаются, уходят;
§ купаются, загорают, ходят
босиком;
§ лепят снеговиков, катаются на
санках, на лыжах;
Ребенок, который первым отгадал и
дал верный ответ, получает фишку.
Выигрывает тот, кто к концу игры
собрал больше фишек.

Угадай и нарисуй

Цель: развивать умение понимать друг друга, вникать в суть полученной информации.

Оснащение: простые карандаши и листы бумаги. (По количеству участников)

Содержание. Дети сидят за столом. Воспитатель загадывает загадки. Дети должны отгадать их. Затем, не называя отгадок, нарисовать их.

Примеры загадок:

Под сосною у дорожки,

На спине иголки,

Что стоит среди травы?

Длинные да колкие

Ножка есть, но нет сапожек, А

свернется он в клубок -

Шляпка есть –нет головы.

Нет ни головы ни ног.

(Гриб), (ежик)

По окончании рисования начинается обсуждение.

Дети объясняют, как им удалось или почему не получилось разгадать ту или иную загадку.

Я бросаю тебе мяч.

Цель: научить устанавливать обратную связь при взаимодействии друг с другом.

Оснащение: мяч.

Содержание. Дети стоят в кругу и перебрасывают друг другу мяч, называя по имени того участника, кому хотят его бросить. При этом ребенок, бросающий мяч, говорит: «Я бросаю тебе конфетку (цветок, яблоко и т.д.)»

Ребенок, получивший мяч, должен ответить, сделав какой – либо вывод, например : «Спасибо, ты знаешь, я люблю сладкое».

Почему? А потому!

Цель: развивать умение оценивать других с позиции доброжелательности, учитывая личные особенности слушателя.

Оснащение: фишки.

Содержание. Воспитатель приводит примеры «каверзных» вопросов. Затем сами дети задают такие вопросы друг другу. Например:

- Почему кошка часто умывается?

- Может слон жить без хобота? И др.

Ребенок, который дал доказательный и правдоподобный ответ, получает фишку.

Выигрывает тот, кто к концу игры собрал больше фишек.

Бывает – не бывает.

Цель: развивать умение логически мыслить, фантазию, воображение.

Оснащение: любые предметные картинки, например: крокодил, тучка, цыпленок, луна и др.

Содержание. С помощью считалки выбирается пара детей. Один из пары берет картинку и придумывает к ней какую – либо небылицу. Второй участник должен доказать, что так не бывает. Первый ребенок противоречит, доказывая, что такое может случиться.

Варианты диалогов детей:

- Крокодил летает.

- Крокодил не летает, у него не крыльев.

- Нет летает, его везут в самолете.

- Тучка упала на землю.

- Тучка плывет по небу, она не может упасть.

- Нет, тучка упала дождем.

Затем выбирается другая пара, игра возобновляется.

Не бывает....

Цель: развивать ассоциативное мышление, формировать понимание фантазийности предполагаемого.

Оснащение: фишки

Содержание. С помощью считалки выбирается водящий. Он приводит какое – либо утверждение, с его точки зрения неправдоподобное.

Например:

- Дети учат взрослых.

- Отменили «тихий час». И т.п.

Остальные участники должны придумать условия, при которых это утверждение станет возможным. За верный ответ ребенок получает фишку. Выигрывает тот, кто к концу игры соберет больше фишек.

Но зато я.....

Цель: Умение отстаивать свою позицию, видеть положительное в окружающем.

Оснащение: мяч.

Содержание. Участники становятся в круг и перебрасывают друг другу мяч.

Ребенок, бросивший мяч, говорит какую –либо фразу о себе, которая начинается словами: «Я не ...».

Ребенок, получивший мяч, должен ответить, начиная со слов: «Но зато я...».

Например: Я не забываю чистить зубы по вечерам. Но зато я, мою руки перед едой.

Магазин.

Цель: развивать логическое мышление, учить перефразировать сказанное, уловив его главный смысл.

Оснащение: различные предметы, игрушки, продукты.

Содержание. С помощью считалки выбирается водящий - «продавец», остальные дети - «покупатели».

На «прилавке магазина» раскладываются различные «товары». Один из «покупателей» не называя предмет, описывает его и рассказывает, для чего он ему нужен, что из него можно приготовить и т.д.

«Продавец» должен догадаться, какой именно «товар» нужен «покупателю». Затем водящий меняется, игра повторяется.

Опиши друга.

Цель: развивать наблюдательность, внимание к окружающим людям.

Содержание. С помощью считалки выбирается пара детей. Они встают спиной друг другу и по очереди описывают прическу, одежду и лицо своего партнера. После этого описание сравнивается с оригиналом и делается вывод о том, насколько был точен каждый игрок. Затем выбирается другая пара, игра возобновляется.

Библиотека.

Цель: развивать слуховое восприятие память, описательная речь.

Оснащение: книги, хорошо известные детям.

Содержание. С помощью считалки выбирается водящий. – «Библиотекарь», остальные дети – «читатели».

Один из «читателей» описывает содержание нужной книги, не

называя её. По его описанию «библиотекарь» должен догадаться, о какой книге идет речь, и «выдать ее читателю»

Знакомство.

Цель: развивать умение ориентироваться в ролевых позициях.

Оснащение: картинки с изображением сказочных персонажей.

Содержание. С помощью считалки выбирается водящий, который рассматривает картинку, не показывая её детям. После этого водящий должен описать изображение, начиная со слов «Я хочу вас познакомить с моим лучшим другом...»

Ребенок, который первым догадался, какой сказочный персонаж изображен на картинке, становится водящим, игра возобновляется.

Угадай, кто это.

Цель: развитие умения перерабатывать полученную информацию. Развивать

наблюдательность к окружающим людям.

Содержание. Все встают в круг. С помощью считалки выбирается водящий- «рассказчик» Он проходит в центр круга и начинает описывать кого – либо из детей: внешность, одежду, характер, склонность к тем или иным занятиям и т.д. Остальные участники должны угадать, о ком идет речь.

Ребенок, который первым дал правильный ответ, выводит в круг загаданного участника, и они вместе с «рассказчиком» взявшись за руки, шагают под песню, исполняемую остальными детьми:

Встаньте, дети,

Встаньте в круг,

Встаньте в круг,

Встаньте в круг.

Я твой друг и ты мой друг,

Добрый, добрый друг !

Затем угадавший становится «рассказчиком», игра возобновляется.

Построим город

Цель: развитие умения конструктивного взаимодействия, умение договариваться, планировать действия.

Оснащение: конструктор.

Содержание. С помощью считалки выбирается двое детей – «архитектор» и «начальник стройки». Задача «архитектора» - рассказать «начальнику стройки», какой город нужно построить. Например:

- В этом городе планируется семь строек. В центре города должна быть двухэтажная больница. Справа от больницы - улица, в начале которой три пятиэтажных дома. Слева – одноэтажный магазин. За больницей – трехэтажная школа. Перед больницей – библиотека.

«Начальник стройки», учитывая личностные особенности детей, распределяет роли и объясняет каждому участнику, что и почему он будет строить. Например: Коля и Алеша будут строить дом, потому что у них это хорошо получается. Таня с Леной и Людой построят

библиотеку, потому что они любят книжки читать....

Когда строительство будет закончено, «начальник стройки» благодарит всех за работу, а «архитектор» оценивает правильность выполнения заданной постройки.

Телевизор.

Цель: Развитие умения активно слушать, принимать условия игры, брать на себя ролевое поведение (интонацию, мимику, жесты – ведущего).

Оснащение: «телевизор» (окно в ширме или стульчик со спинкой)

Содержание. С помощью считалки выбирается «ведущий телепередачи». Остальные участники – «телезрители» - делятся на две команды и выходят из комнаты.

Педагог предлагает ребенку сыграть роль ведущего передачи «Новости» («В мире животных», «Музыка на TV» и др.) Когда ребенок подготовится, в комнату приглашается одна из команд «телезрителей».

«Ведущий» комментирует события, которые характерны для этой телепередачи.

«Телезрители» должны угадать название телепередачи.

Затем дети меняются ролями, игра возобновляется.

Диалоги.

Цель: умение устанавливать доброжелательные отношения, замечать положительные качества других и выражать это словами.

Содержание. Участники разбиваются на пары.

Воспитатель предлагает каждой паре побеседовать на тему «Мое любимое время года» («Лучший день» «День рождения» и др.) и запомнить, о чем рассказал партнер.

В течение 3 -5 минут участники общаются.

Затем по условному сигналу разговоры прекращаются, и дети меняются парами. Им дается второе задание –рассказать друг другу то, что услышали от предыдущих собеседников.

Доброе животное

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

Содержание. Ведущий тихим таинственным голосом говорит: «Встаньте, пожалуйста, в круг и возьмитесь за руки. Мы — одно большое доброе животное. Давайте послушаем, как оно дышит. А теперь подышим вместе! На вдох делаем шаг вперед, на выдох — шаг назад. А теперь на вдох делаем два шага вперед, на выдох — два шага назад. Так не только дышит животное, так же ровно и четко бьется его большое доброе сердце, стук — шаг вперед, стук — шаг назад, и т. д. Мы все берем дыхание и стук сердца этого животного себе».

Паровозик

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

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

Дракон кусает свой хвост

Цель: сплочение группы.

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