

## Картотека дидактических игр, влияющих на развитие Soft skills у дошкольников



### SOFT SKILLS



### «Домики – считалки».

Маленький человек входит в жизнь и принимается за свой чудесный труд, постепенно приобретая собственную индивидуальность, соответствующую времени и окружению, он создает свой разум, постепенно выстраивая память, способность понимать и рассуждать. Работая в проекте по формированию навыков soft skills у детей дошкольного возраста, и в поиске новых форм и методов работы с детьми, мною были разработаны несколько дидактических игр. Которые направлены на развитие таких навыков как: пространственное мышление; творческий потенциал личности, воображение, критическое мышление, коммуникабельность, работа в команде, самостоятельность и ответственность, настойчивость в достижении цели. Мы, конечно же, хотим, чтобы наши дети, обладали всеми этими навыками. Поэтому нам сейчас следует позаботиться о том, чтобы направить наше внимание на формирование и развитие таких необходимых навыков для успешной жизни молодого поколения.

Основной формой работы с дошкольниками и их ведущим видом деятельности является игра. Именно игра с элементами обучения, интересная ребёнку, помогает в развитии познавательных способностей дошкольника. Такой игрой и является дидактическая игра. Одной из выбираемых детьми игр является, математическая игра «Домики – считалки».

Данная игра предназначена для детей старшего дошкольного возраста.

#### **Дидактическая игра «Домики – считалки».**

**Цель:** развитие Soft skills у дошкольников, по средствам дидактической игры «Домики – считалки».

**Образовательные:** закреплять навыки количественного и порядкового счета в пределах 10-20, умение соотносить число с цифрой, формирование умения находить различные варианты ответов на поставленные вопросы.

Учить детей выкладывать ответы при помощи палочек.

**Развивающие:** формировать личностные качества ребенка, такие как логическое мышление, внимание, память, речь, воображение, пространственное мышление, творческий потенциал, мелкую моторику рук, настойчивость, терпение, творческий потенциал личности, эмоции, стимулировать мыслительную деятельность посредством проблемных вопросов.

**Воспитательные:** умение слушать и желание оказывать помощь, вызывать эмоциональный отклик.

#### **Игровой материал:**

Игра сшита из фетра (основа 55×40; домики – кармашки 11×11), палочки от мороженого (20шт), карточки с заданиями (9шт), карточки с цифрами 0-20, ламинированные карточки (20шт), фломастеры, фланелевая тряпочка, разрезные карточки (животные, растения, деревья, достопримечательности города, сказки и т.д.), карточки с различными частями животных; карточки с изображениями профессий, одежды, транспорта, посуды и т.д. (любое количество).

#### **Варианты игры:**

1. «Придумай сказку» (работа в паре).

1. Предложить детям на ламинированных карточках при помощи фломастеров нарисовать любого персонажа, а затем придумать сказочный сюжет и рассказать друг другу.

2. Воспитатель называет главного героя сказок, а дети вытягивают по одной карточке и придумывают коллективную сказку, где главный герой встречается с выбранными детьми персонажами.

2. «Собери картинку и составь рассказ»

Разрезать картинки на четыре части, одну часть картинки разложить в кармашки домиков, остальные перемешать. Предложить ребенку взять из любого кармашка часть

картинки и сложить ее до конца. По сложенному пазлу составить свой рассказ и рассказать. Пазл положить в кармашек домика соответствующий цифре в окошке.

### 3. «Придумай животного»

Предложите детям создать необычное существо из имеющихся деталей. Для этого приготовьте палочки и карточки с разными частями животных, разложите их в кармашки домиков, предложите детям взять палочки и карточки из разных кармашков, из этих частей собрать свое сказочное животное и придумать ему свое название.

### 4. «Отгадай загадку»

Загадываем детям загадки, предлагаем вообразить ответ и выложить с помощью палочек, это могут быть различные силуэты животных, автомобилей, предметов быта, насекомых и т.д

- Какой избушке надо сказать:

Повернись к лесу задом,  
ко мне передом? (**Избушка на курьих ножках**)

- Он летит, летит по свету-

Винт большой, а гайки нет. (**Вертолет**)

- Хвост ярким пламенем горит,

Она по воздуху летит.

Прощай любимая планета,

На Марс меня везет. (**Ракета**)

- По песку идет гора,

Воду пьет по два ведра,

Зверь горбатый, добродушный,

И в пустыне очень нужный. (**Верблюд**)

- Самолетик легкий, быстрый,

Над цветком летит душистым.

Крылья, хвостик и глаза,

Это чудо... (**Стрекоза**)

- Я красива и тонка,

Разукрашены бока, а гостей

встречаю, чаем угощаю. (**Чашка**)

- Наступила осень,

Дышат холода,

И горит на клумбе

последняя звезда. (**Астра**)

- Встал пятнистый великан,

Как большой подъемный кран. (**Жираф**)

- Шевелились у цветка все

четыре лепестка,

я сорвать его хотел, он

встрепенул и улетел. (**Бабочка**)

- Летит – жужжит,

сядет – молчит. (**Жук**)

- Снаружи я стальной,

Внутри я водяной,

Я на плите стою,

Всех чаем напою. (**Чайник**)

- Не паровоз, не пароход,

А из трубы дым идет,

Из бруса, деревянный,

Уютный, теплый, славный. (**Дом**)

- Ежик на нее похож, листьев

вовсе не найдешь,

Как красавица, стройна,

А на новый год – важна. **(Елка)**

- Это что за чудеса:

Дует ветер в паруса?

Ни паром, ни дирижабль –

По волнам плывет. **(Корабль)**

- Ей меняю я наряды, спать

кладу, гулять вожу.

Расчешу и если надо, бант

красивый повяжу.

С чем же так играю я,

Подскажите – мне друзья? **(Кукла)**

Грациозна и стройна-

детям нравится она,

- Позволяет сесть верхом,

И тележку повезет-

Ни когда не подведет! **(Лошадка)**

5. Задача

Зачитайте задачу, предложите ребенку разложить задачу по кармашкам домика и ответить на вопрос.

Ослик хочет все знать и поэтому много читает. Он прочитал 4 книжки на прошлой неделе и 1 книжку на этой неделе. Сколько всего книжек прочитал ослик?

6. Задачи-шутки:

Загадываем загадки, при помощи палочек дети выкладывают свои ответы в кармашки в соответствии с цифрой в окошке домика.

1. Сидят *три* кошки, против каждой кошки *две* кошки, много ль всех? (Три.)

2. Шел *один*, нашел *пять* рублей; *трое* пойдут, много ли найдут? (пять рублей.)

3. Из какой посуды нельзя ничего съесть? (Из пустой)

4. У животного 2 правые ноги, 2 левые, 2 ноги спереди, 2 сзади. Сколько у него ног? (Четыре)

5. Сколько орехов в пустом стакане? (Ни сколько)

6. В вазе стояло 3 тюльпана и 7 нарциссов. Сколько тюльпанов стояло в вазе? (В вазе было 3 тюльпана)

7. По морю плыли 9 акул. Они увидели косяк рыб и нырнули в глубину. Сколько плавало акул? (9 акул, только они нырнули)

8. На столе лежало 4 яблока. Одно из них разрезали пополам и положили на стол. Сколько яблок на столе? (4 яблока)

9. 7 мальчиков расчистили по 1 дорожке в саду. Сколько дорожек расчистили мальчики? (7 дорожек)

10. У бабушки Даши внучка Маша, кот Пушок, собака Дружок. Сколько у бабушки внуков? (один)

11. Над рекой летели птицы: голубь, щука, 2 синицы, 2 стрижа и 5 угрей. Сколько птиц? Ответь скорей. (Пять)

12. Горело 7 свечей. 2 свечи погасили. Сколько свечей осталось? (2.)

13. Летела стая гусей. Один гусь впереди, два – сзади. Один гусь между двумя и три гуся рядом. Сколько гусей в стае? (3)

14. Сестра старше брата на 5 лет. На сколько лет она будет старше брата через 7 лет? (на 5 лет)

15. Одно яйцо варят 4 минуты. Сколько минут надо варить 6 яиц? (4 мин)

16. Когда козе исполнится 6 лет, что будет? (Ей пойдет седьмой год)

17. На столе стоят три стакана с вишней. Костя съел один стакан вишни и поставил пустой стакан на стол. Сколько стаканов осталось? (3 стакана)

7. «Назови, одним словом»

Карточки разложить в кармашки домиков, которые представляют собой множество предметов, обобщенных одним словом. Вынимая карточки из кармашков, дети должны собрать их в одну группу, перечислить все предметы, которые на них изображены, объединить одним словом, обосновывая свой ответ.

8. «Придумай свою задачку» (работа парами)

Предложите ребенку самому придумать задачу, используя карточки, палочки, разложенные в кармашках домика и загадать ее своему соседу.

9. «Назови транспорт»

В кармашки домиков разложите карточки с разными видами транспорта (наземный, воздушный, водный, подземный). Вынимая карточку из кармашка домика, предложите ребенку оживить картинку в своем воображении и придумать свою историю, используя картинку с этим видом транспорта.

Играя систематически в данную игру: у большинства процента детей нет затруднений в выполнении того или иного задания. Ребята не совершают ошибок, они не испытывают затруднений в соотношении количественного и порядкового счета, а также включая свое воображение, могут находить различные варианты ответов при помощи палочек и карточек. Тем самым ребята, показывают, что у них повысился эмоциональный уровень, коммуникабельность. Творческий потенциал, воображение, логическое мышление, память, речь, настойчивость в достижении цели, пространственное мышление, внимание. Умение слушать и находить несколько вариантов ответа на поставленные вопросы, работать в команде и оказывать помощь. Данные качества, на мой взгляд, должны пригодиться нашим детям в будущем, и твердо идти к поставленным целям.

### **Игры для развития эмоциональной сферы у ребенка**

#### **«ДАВАЙТЕ ПОЗДОРОВАЕМСЯ»**

Цель: упражнение продолжает знакомство, создает психологически непринужденную атмосферу.

В начале упражнения говорится о разных способах приветствия, реально существующих и шуточных. Детям предлагается поздороваться плечом, спиной, рукой, носом, щекой, выдумать свой собственный необыкновенный способ приветствия для сегодняшнего занятия и поздороваться им. (Для каждого последующего занятия придумывается новый, ранее не использованный способ приветствия!)

#### **«ВСТАНЬТЕ ВСЕ ТЕ. КТО...»**

Цель: упражнение направлено на развитие внимания, наблюдательности, а также продолжение группового знакомства.

Ведущий дает задание: "Встаньте все те, кто ...

- любит бегать,- радуется хорошей погоде,
- имеет младшую сестру,- любит дарить цветы и т.д.

При желании роль ведущего могут выполнять дети.

После завершения упражнения детям задаются вопросы, подводящие итоги игры:

- Сейчас мы посмотрим, кто у нас в группе оказался самым внимательным. Кто из ребят запомнил, кто у нас в группе любит сладкое? У кого есть младшая сестра? и т.д.

Затем вопросы усложняются (включают в себя две переменные):

- Кто у нас в группе любит сладкое и имеет младшую сестру? Каждый вопрос адресуется конкретному ребенку, если он не может ответить сам - ему помогает группа»

#### **«ОПИШИ ДРУГА»**

Цель: развитие внимательности и умения описывать то, что видел, продолжение знакомства.

Упражнение выполняется в парах (одновременно всеми участниками). Дети, стоят спиной друг к другу и по очереди описывают прическу, одежду и лицо своего партнера. Потом описание сравнивается с оригиналом и делается вывод о том, насколько ребенок был точен.

### **«ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ»**

Цель: развитие внимания и наблюдательности, необходимых для эффективного общения.

Каждый ребенок по очереди становится водящим. Водящий выходит из комнаты, За это время в группе производится несколько изменений в одежде, причёске детей, можно пересесть на другое место (но не больше двух-трех изменений; все производимое изменения должны быть видимы). Задача водящего правильно подметить происшедшие изменения.

### **« КАК ТЫ СЕБЯ ЧУВСТВУЕШЬ?»**

Цель: развитие внимательности, эмпатии, умения чувствовать настроение другого.

Упражнение выполняется по кругу.

Каждый ребенок внимательно смотрит на своего соседа слева и пытается догадаться, как тот себя чувствует, рассказывает об этом.

Ребенок, состояние которого описывается, слушает и затем соглашается со сказанным или не соглашается, дополняет.

### **«МОЕ НАСТРОЕНИЕ»**

Цель: развитие умения описывать свое настроение, распознавать настроения других, развитие эмпатии.

Детям предлагается поведать остальным о своем настроении: его можно нарисовать, можно сравнить с каким-либо цветом, животным, состоянием, можно показать его в движении - все зависит от фантазии и желания ребенка.

### **«ПОДАРОК НА ВСЕХ (ЦВЕТИК - СЕМИЦВЕТИК)»**

Цель: развитие чувства коллектива, умения дружить, делать правильный выбор, сотрудничать со сверстниками.

Детям дается задание: "Если бы ты был волшебником и мог творить чудеса, то что бы ты подарил сейчас всем нам вместе?" Или: "Если бы у нас был Цветик-семицветик, какое бы желание ты загадал?" Каждый ребенок загадывает одно желание, оторвав от общего цветка один лепесток.

Лети, лети, лепесток, через запад на восток,

Через север, через юг, возвращайся, сделав круг,

Лишь коснешься ты земли, быть по-моему вели.

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

### **«ПОРТРЕТ САМОГО ЛУЧШЕГО ДРУГА»**

Цель: развитие анализа и самоанализа.

Детям дается задание нарисовать портрет своего самого лучшего друга. Затем проводится беседа:

- Кого ты считаешь своим самым хорошим, самым лучшим другом? Какими качествами обладает этот человек? Хотите ли вы, чтобы вас считали хорошим другом? Что для этого надо делать, как себя вести?

В ходе общего обсуждения формулируются правила радостного общения, которые рисуют в доступной для детей схематичной форме или же записывают их на листе

ватмана печатными буквами (если дети уже умеют читать). Например:

- Помогай друзьям.
- Делись с ними, учись играть и заниматься вместе.
- Останови друга, если он делает что-то плохое. Скажи ему, если он в чем-то не прав.
- Не ссорься, не спорь по пустякам; играй со всеми дружно.
- Не завидуй.
- Если поступил плохо, не бойся признаться в этом, извинись.
- Спокойно принимай советы и помощь других ребят.
- Не радуйся, когда кто-то проигрывает. Если можешь, помоги ему.
- Если проиграл сам, не срывай злость на других, может быть, ты выиграешь в следующий раз.

### **«ЭТЮД НА РАЗЛИЧНЫЕ ПОЗИЦИИ В ОБЩЕНИИ»**

Цель: прочувствование различных позиций в общении.

Детям дается задание разбиться на пары. Общение в парах проходит в диалоговом режиме. Для общения предлагаются интересные и актуальные для детей темы: "Мое любимое животное", "Мой самый радостный день в прошлом месяце" и пр.

Сначала ситуация общения организуется, когда оба ребенка сидят лицом друг к другу, затем один ребенок сидит на стуле, а другой стоит около своего стула (дети меняются местами), затем дети, сидя на стуле спиной друг к другу, продолжают разговор.

После у детей спрашивают о впечатлении, настроении, возникшем в процессе общения. Как больше понравилось общаться? Почему?

### **«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 прикосновение.

Упражнение выполняется в парах с закрытыми глазами, дети сидят напротив друг друга на расстоянии вытянутой руки. Взрослый дает 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 вытяните руки вперед, найдите руки соседа. Ваши руки ссорятся. Опустите руки.
- Ваши руки снова ищут друг друга. Они хотят помириться. Ваши руки мирятся, они просят прощения, вы расстаетесь друзьями.

Обсудите, как проходило упражнение, какие чувства возникали в ходе упражнения, что понравилось больше?

### **«ВОЛШЕБНЫЕ СРЕДСТВА ПОНИМАНИЯ»**

Цель: осознание того, что можно помочь человеку, которому грустно, плохо, что в силах каждого оказать помощь всем нуждающимся в ней, понимание того, что конкретно для этого можно сделать.

- Что вам помогает, когда вам трудно, плохо, когда вы провинились, когда вас обидели?
- Что особенного умеют делать люди, с которыми нам приятно общаться, что их отличает? (улыбка, умение слушать, контакт глаз, добрый ласковый голос, мягкие нерезкие жесты, приятные прикосновения, вежливые слова, умение понять человека).
- Почему эти средства понимания мы можем назвать "волшебными"?
- Можем ли мы с вами применять эти "волшебные" средства, когда?

### **«ЛИЦА»**

Цель: способствует развитию понимания мимических выражений и выражения лица.

Руководитель вывешивает на доске различные картинки, маски:

-радость,- удивление,- интерес,

- гнев, злость, -страх,- стыд,

- презрение, -отвращение,

Задача детей определить, какое чувство выражает маска.

### **«МАСКИ»**

Цель: умение различать мимику, самостоятельно сознательно пользоваться мимикой для выражения своих эмоций.

Каждому из участников дается задание - выразить с помощью мимики горе, радость, боль, страх, удивление... Остальные участники должны определить, что пытался изобразить участник.

### **«РОЛЕВОЕ ПРОИГРЫВАНИЕ СИТУАЦИЙ»**

Цель: упражнение выполняется в парах, оно направлено на конкретную проработку, применение "волшебных " средств понимания, развитие эмпатии, использование уже знакомых средств понимания.

Воспользовавшись "волшебными" средствами понимания, дети должны помочь:

1) плачущему ребенку, он потерял мячик;

2) мама пришла с работы, она очень устала;

3) товарищ в классе сидит грустный, у него заболела мама;

4) ваш друг плачет, он получил плохую оценку;

5) девочка-соседка попросила тебя ей сделать аппликацию... Необходимо подобрать столько ситуаций, чтобы каждый ребенок смог выполнить задание.

### **«РИСОВАНИЕ»**

Цель: развитие эмпатии, творческого воображения.

Детям дается задание: "Нарисуйте доброе животное и назовите его ласковым именем, наградите его каким-нибудь волшебным средством понимания."

Рисование проводится под тихую спокойную музыку, красками или яркими мелками, фломастерами на нелинованных белых листах. Затем устраивается конкурс на самое доброе животное. Победителю вручается грамота.

### **«ХУДОЖНИК СЛОВА»**

Цель: развитие способности описывать наблюдаемое, умения выделять существенные для описания детали, использование приемлемых, необидных слов, расширение активного и пассивного словаря детей.

Каждый ребенок по очереди задумывает кого-то из группы и начинает рисовать его словесный портрет - его внешние особенности (а по возможности и внутренние, психологические), не называя конкретно имени этого человека.

Учитывая уровень развития детей можно предложить им упражнения на ассоциативное восприятие. (На какое животное похож? На какой цветок? На какой предмет мебели? и т.д.)

### **«СДЕЛАЕМ ПО КРУГУ ДРУГ ДРУГУ ПОДАРОК»**

Цель: развитие у детей чувствования друг друга, понимания настроения другого, развитие эмпатии.



Ведущий дает задание каждому сделать своему соседу справа подарок, но не какой-то конкретный подарок, а выдуманный: "Что вы хотели бы подарить именно этому человеку? Подарите тот подарок, который, по вашему мнению, сейчас ему особенно нужен." Подарок можно описать словами или показать жестами.

### **«ИГРУШКА»**

Цель: ролевое проигрывание ситуаций, отработка навыков эффективного взаимодействия, эмпатии, умения сотрудничать.

Упражнение выполняется в парах. Один ребенок из пары - обладатель красивой и очень любимой им игрушки, с которой он очень любит играть. Другой ребенок очень хочет поиграть с этой игрушкой. Его задача уговорить хозяина игрушки дать поиграть с ней. Важно: при выполнении этого упражнения ребенку - хозяину игрушки в руки дается любая игрушка, которую он должен представить как свою самую любимую. Как только хозяин игрушки отдает ее просящему ребенку, упражнение прерывается и у ребенка спрашивают, почему он отдал игрушку.

## **Игры на развитие коммуникативных навыков**

### **Дидактическая игра «Варежки»**

**Описание игры:** для проведения игры нужны вырезанные из бумаги рукавички с различным не закрашенным узором. Количество их пар должно соответствовать количеству пар участников. Каждому ребенку дается одна вырезанная из бумаги рукавичка, и детям предлагается найти свою пару, то есть рукавичку с точно таким же узором. Когда пара одинаковых рукавичек встречаются, дети должны как можно быстрее и самое главное одинаково раскрасить рукавички. Каждой паре выдается только три карандаша разного цвета.

**Цель:** упражнять детей в умении договариваться о совместных действиях, развивать способности к сотрудничеству, воспитывать уважение к чужому мнению.

**Возрастная группа:** старшая группа, подготовительная к школе группа.

### **Клеевой ручеек**

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

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

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

1. Подняться и сойти со стула.
2. Проползти под столом.
3. Обогнуть "широкое озеро".
4. Пробраться через "дремучий лес".
5. Спрятаться от диких животных.

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

### **Слепец и поводырь**

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

Дети разбиваются на пары: "слепец" и "поводырь". Один закрывает глаза, а другой водит его по группе, даёт возможность коснуться различных предметов, помогает

избежать различных столкновений с другими парами, даёт соответствующие пояснения относительно их передвижения. Команды следует отдавать стоя за спиной, на некотором отдалении. Затем участники меняются ролями. Каждый ребенок, таким образом, проходит определённую “школу доверия”.

По 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.

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.

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); прощения (до свидания, до встречи, спокойной ночи).

### **Подарок на всех**

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

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.

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

Дети. Грустное, печальное, скучное.

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

Дети. 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? Давайте поиграем в «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.*

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

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

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

Воспитатель даёт задания:

- Закройте глаза, протяните руки навстречу друг другу, познакомьтесь руками, постарайтесь получше узнать своего соседа, опустите руки;
- снова вытяните руки вперёд, найдите руки соседа, ваши руки ссорятся, опустите руки;
- ваши руки снова ищут друг друга, они хотят помириться, ваши руки мирятся, они просят прощения, вы расстаётесь друзьями.

### **Игры-ситуации**

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

Детям предлагается разыграть ряд ситуаций:

1. Два мальчика поссорились – помири их.
2. Тебе очень хочется поиграть в ту же игрушку, что и у одного из ребят твоей группы – попроси его.
3. Ты нашёл на улице слабого, замученного котёнка – пожалей его.
4. Ты очень обидел своего друга – попробуй попросить у него прощения, помириться с ним.
5. Ты пришёл в новую группу – познакомься с детьми и расскажи о себе.
6. Ты потерял свою машинку – подойди к детям и спроси, не видели ли они ее.
7. Ты пришёл в библиотеку – попроси 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.
14. Дети завтракают. Витя взял кусочек хлеба, скатал из него шарик. Оглядевшись, чтобы никто не заметил, он кинул и попал Феде в глаз. Федя схватился за глаз и вскрикнул. – Что вы скажите о поведении Вити? Как нужно обращаться с хлебом? Можно ли сказать, что Витя пошутил.

### **Коврик примирения**

**Цель:** Развивать коммуникативные навыки и умение разрешать конфликты.

Придя с прогулки, воспитатель сообщает детям, что два мальчика сегодня поссорились на улице. Приглашает противников присесть друг против друга на «Коврик примирения», чтобы выяснить причину раздора и найти путь мирного решения проблемы. Эта игра используется и при обсуждении «Как разделить игрушку».

### **Изобрази пословицу**

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

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

“Слово не воробей – вылетит, не поймаешь”

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

“Нет друга – ищи, а найдёшь – береги”

“Как аукнется, так и откликнется”

### **Разговор через стекло**

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

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

### **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.

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.

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.

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 невыносимо стыдно. Я...».

### **«Зеркало»**

В эту игру можно играть вдвоем с ребенком или с несколькими детьми. Ребенок смотрится в «зеркало», которое повторяет все его движения, жесты, мимику. «Зеркалом» может быть родитель или другой ребенок. Можно изображать не себя, а кого-нибудь другого, «Зеркало» должно отгадать, потом поменяйтесь ролями. Игра помогает ребенку открыться, почувствовать себя более свободно, раскованно.

### **«Лебедь, рак и щука».**

Цель развить внимание ребенка, улучшить координацию его движений, улучшить коммуникативные способности общения в паре, привить «чувство партнера».

В игре могут принимать участие двое. Дети, располагаясь спиной к спине, соединившись руками в локтевых суставах должны достать по сигналу ведущего, причем перед каждым стоит дополнительная задача – перетянуть соперника на свою сторону. Воспитатель смотрит чтобы дети не нанесли себе травмы.

### **Игра «Расследование»**

Цель: развитие процессов внимания, памяти, наблюдательности. Развивает она также и аналитические способности ребенка, ну и, конечно же, коммуникативные навыки.

Для игры все участники закрывают глаза, ведущий выбирает одного из детей и ставит его за чуть прозрачную занавеску. Затем все дети открывают по команде глаза, и ведущий объявляет, что они должны понять, кто стоит за занавеской (фактически, кого среди них не хватает). Вспомнив этого ребенка, дети должны вспомнить как можно больше деталей, связанных с ним – цвет глаз, одежду, дать как можно более точный портрет

отсутствующего. Когда предположения закончатся, ребенок выходит из-за занавески, все могут увидеть и сравнивать, насколько точным было их описание.

### **Игра «Веселая сороконожка»**

Цель: развивать как коммуникативные способности, так и процессы наблюдательности, внимания.

Не забудьте включить детям веселую музыку!

В игру участвует, как минимум, шестеро детей – чем больше, тем лучше. Участники должны стоять друг за другом, положив руки на плечи ребенка впереди. Первый игрок, соответственно, оказывается ведущим, он направляет движение сороконожки. Взрослый регулирует движение сороконожки при помощи ритма и темпа музыки. Если дети успешно справились с этим этапом задания, его можно усложнить, попросив ребят усложнить свое движение разными замысловатыми движениями.

### **Игра «Каравай».**

Дети становятся в круг. Один (самый смелый) ребенок становится в центр круга. Дети начинают движение вправо по кругу со словами: «Как на Настины именины испекли мы каравай, вот такой ширины (растягивают круг в ширину), вот такой вышины (поднимают руки вверх), вот такой ужины (подходят к центру). Каравай, каравай, кого хочешь, выбирай!» Настя говорит: «Я люблю, конечно, всех, но Алину больше всех». Алина становится в центр круга, и дети танцуют в паре. Дети в кругу тоже выполняют танцевальные движения. Игра повторяется.

### **"Испорченный телефон"**

Дети по цепочке передают на ухо друг другу какое-нибудь слово. Последний должен назвать это слово вслух. Затем ребята выясняют, какое слово должны были передать, где "телефон" испортился.

### **"Я знаю пять имен"**

По правилам игры участники подбрасывают мяч вверх или бьют им по земле со словами: «Я знаю пять имен мальчиков (девочек, названий городов, животных, цветов и т.д.) при этом считая: Дима-раз, Вася-два, Лёша-три и т.д.

Когда кидается мяч – произносится только одно имя (название).

Если игрок ошибается или долго думает – мяч передается другому участнику. Побеждает игрок, который дольше всех играл с мячом и ни разу не ошибся.

### **Вышли мыши как-то раз**

Ритмическая игра с высокой степенью эмоционального заражения. Облегчает включение в деятельность. Может использоваться как игра для развития интонационной стороны речи (темп, громкость).

Вышли мыши как-то раз

Посмотреть, который час.

Раз-два, три-четыре,

Мыши дернули за гири.

Вдруг раздался страшный звон –

Убежали мыши вон.

Участники рассказывают стихотворение, сопровождая слова движениями (топают или хлопают ладонями по коленям поочередно правой и левой рукой). Со словами «страшный звон» можно, например, позвонить в колокольчик. Последняя строка произносится в быстром темпе.

### **Правая и левая**

#### **Ритмическая игра на подражание и освоение схемы тела.**

Правая и левая водят поезда.

Правая и левая строят города.

Правая и левая могут шить и штопать.

Правая и левая могут громко хлопать.

Ночь стоит над городом,

Руки так устали,

Правая и левая спят на одеяле.

Рассказывая стихотворение, участники сопровождают его соответствующими движениями: показывают поочередно правую и левую руки и подражают тем действиям, о которых говорится.

#### **Дождь идет - Ритмическая игра на подражание.**

Дождь идет, А мы бежим –  
В домик спрятаться спешим.  
Будет дождь стучать в окно –  
Мы не пустим все равно.

Участники рассказывают стихотворение и выполняют соответствующие движения: хлопают руками, топают ногами, делают «крышу», соединяя руки над головой, стучат указательным пальцем по коленке, мотают головой.

#### **У оленя дом большой**

#### **Ритмическая игра на подражание. Позволяет работать над темпом.**

У оленя дом большой,  
Он глядит в свое окно.  
Заяц по лесу бежит,  
В дверь к нему стучит:  
«Тук, тук, дверь открой!  
Там в лесу охотник злой!»  
«Зайка, зайка, забегай,  
Лапу мне давай!»

Рассказывая стихотворение, участники сопровождают его соответствующими движениями.

Вариант: можно рассказывать и показывать стихотворение несколько раз подряд, постепенно, от раза к разу увеличивая темп.

#### **Речевая игра «Огуречик»**

«Жил-был на свете огуречик. Однажды почтальон Печкин принёс ему телеграмму и прочитал:

Огуречик, огуречик  
Приходи на тот конечик  
Там мышка живёт  
Тебя в гости очень ждёт. .

Взял огуречик телеграмму, еще раз прочитал, задумался, вышел на улицу, а там дерево тихо так шелестит:

Огуречик, огуречик не ходи на тот конечик  
Там мышка живет, тебе хвостик отгрызет.  
Тут и птенчик из гнезда пропищал...  
Медведь из берлоги прорычал...  
Сорока-белобока протараторила...  
Улитка медленно-медленно произнесла...  
А тут разбойники вышли на большую дорогу и громко закричали...

#### **Игра «Липучки»**

Все дети передвигаются по комнате. Двое детей, держась за руки, пытаются поймать сверстников. При этом припевают (приговаривают): «Я - липучка – приставучка, я хочу тебя поймать- будем вместе прилипать!». Каждого пойманного ребёнка «липучки» берут за руку, присоединяя его к своей «липучей» компании. Затем они вместе ловят других детей.

#### **Игра «Змея»**

Дети становятся в разных местах комнаты. Ведущий начинает ходить и приговаривать: «Я змея, змея, змея, я ползу, ползу, ползу. Хочешь быть моим хвостом?» Если ребёнок соглашается, он должен проползти у ведущего между ног и стать сзади. Игра продолжается до тех пор, пока в «змею» не соберутся все желающие.

#### **Игра «Поварята»**

Все встают в круг - это кастрюля. Сейчас будем готовить компот. Каждый участник придумывает, каким фруктом он будет (яблоко, вишня, груша) Ведущий выкрикивает по очереди, что он хочет положить в кастрюлю. Узнавший себя встаёт в круг, следующий участник, вставший, берёт за руки предыдущего. Пока все компоненты не окажутся в круге, игра продолжается. В результате получается вкусный и красивый компот. Таким способом также можно сварить суп или сделать винегрет.

### **Игра «Ветер дует на...»**

Ведущий начинает игру словами «Ветер дует на...». Чтобы участники игры побольше узнали друг о друге, вопросы могут быть следующими: «Ветер дует на того, у кого светлые волосы» - после этих слов все светловолосые собираются рядом в одном месте. «Ветер дует на того, у кого есть...сестра», «кто любит сладкое» итак далее...

### **«Нос к носу»**

Дети свободно располагаются по комнате и двигаются в любом направлении. По команде взрослого, например, «Нос к носу» они становятся по парам и касаются друг друга носами. Команды могут быть разнообразными: «Ладонка к ладонке», «Коленка к коленке», «Ухо к уху» и т.д.

### **Игра «Дотронься до...»**

Все играющие расходятся по команде. Ведущий говорит: «Дотронься до того, у кого длинные волосы» или «Дотронься до того, кто самый маленький» и т.д. Все участники должны быстро сориентироваться, обнаружить у кого есть названный признак и нежно дотронуться.

### **Кинолента**

Цель: развитие невербальных средств общения, развитие памяти.

Количество играющих: группа (6-7 человек).

Описание игры: дети садятся в круг и создают кино «с первого слова». Первый ребенок придумывает слово, второй должен повторить его и добавить одно свое слово, третий — повторить первые два слова и сказать свое, четвертый — повторить первые три слова и сказать четвертое и т. д. Когда все дети проговорят желаемое, они должны показать фильм с помощью пластики и мимики.

Комментарий: вместо показа кино игра может закончиться сочинением сказки или рассказа с использованием предложенных слов. Если же взрослый ставит задачу мышечного раскрепощения детей, развития способности передавать свои чувства и переживания невербально (мимикой и пантомимой), тогда лучше использовать первый вариант окончания игры.

### **Пальцы — звери добрые, пальцы — звери злые**

Цель: развитие эмоциональной сферы, коммуникативных навыков.

Количество играющих: любое.

Описание игры: дети представляют, что их пальчики — добрые кошечки, злые мышки, добрые волчата, злые зайчата и т. д.

Комментарий: взрослый предлагает детям превратить свои пальчики, например, на правой руке — в добрых волчат, а на левой — в злых зайчат. Им надо поговорить друг с другом, познакомиться, поиграть, может быть, поссориться. Если у детей хорошо получается, можно предложить им познакомиться с ручками других детей. Кроме развивающего эффекта игра дает возможность выявить особенности общения детей.

Игра полезна гиперактивным, агрессивным и аутичным детям. Она помогает им ощутить возможности своего тела, найти новые способы налаживания контакта, преодолеть боязнь физического контакта.

### **Если «да» — похлопай, если «нет» — потопай**

Цель: развитие коммуникативных навыков детей, развитие слухового внимания.

Количество играющих: 2 или более человек.

Описание игры: взрослый называет предложения, а дети должны оценить их и показать свое отношение, похлопав в ладоши, если они согласны, или потопав ногами, если утверждение неверно.

«Рома навестил бабушку и так обрадовался, что обиделся на нее».

«Саша отнял игрушку у Пети и побил его, Петя поссорился с ним».

«Лене очень нравился Сережа, поэтому она его побила».

### **Интервью**

Цель: развитие коммуникативных навыков, активного словаря, умения вступать в диалог.

Количество играющих: 3 и более человек.

Необходимые приспособления: стул.

Описание игры: дети выбирают ведущего, а затем, представляя, что они — взрослые люди, по очереди становятся на стульчик и отвечают на вопросы, которые им будет задавать ведущий. Ведущий просит ребенка представиться по имени-отчеству, рассказать о том, где и кем он работает, есть ли у него дети, какие имеет увлечения и т. д.

Комментарий: на первых этапах игры дети часто затрудняются подборе вопросов. В этом случае взрослый роль ведущего берет на себя, предлагая детям образец диалога. Вопросы могут касаться чего угодно, но необходимо помнить, что разговор должен быть «взрослым».

Эта игра помогает познакомиться с детьми, которые только что пришли в группу, а также вовлечь в общение стеснительных детей. Если же дети еще совсем плохо знакомы, правило можно немного изменить: ребенок, поймавший мяч, называет имя предыдущего игрока, затем свое, а далее (если знает) имя ребенка, которому будет кидать мяч.

### **На мостике**

Цель: развитие коммуникативных навыков, моторной ловкости.

Количество играющих: 2 команды.

Описание игры: взрослый предлагает детям пройти по мостику через пропасть. Для этого на полу или на земле чертится мостик — полоска шириной 30-40 см. По условию, по «мостику» должны с двух сторон навстречу друг другу идти одновременно два человека, иначе он перевернется. Также важно не переступить черту, иначе играющий считается свалившимся в пропасть и выбывает из игры. Вместе с ним выбывает и второй игрок (потому что, когда он остался один, мостик перевернулся). Пока два ребенка идут по «мостику», остальные за них активно «болеют».

Комментарий: приступив к игре, дети должны договориться о темпе движения, следить за синхронностью, а при встрече на середине мостика — аккуратно поменяться местами и дойти до конца.

### **Охота на тигров**

Цель: развитие коммуникативных навыков.

Количество играющих: не менее 4 человек.

Необходимые приспособления: маленькая игрушка (тигр).

Описание игры: дети встают в круг, водящий отворачивается к стене и громко считает до 10. Пока водящий считает, дети передают друг другу игрушку. Когда ведущий заканчивает считать, ребенок, у которого оказалась игрушка, закрывает тигра ладошками и вытягивает вперед руки. Остальные дети делают точно так же. Водящий должен найти тигра. Если он угадал, то водящим становится тот, у кого была игрушка.

Комментарий: трудности могут возникнуть во время игры у аутичных детей, потому им можно разрешить сначала присмотреться к тому, как играют другие дети.

Можно потренировать детей в умении сдерживать эмоции, не проявлять их внешне. Это достаточно трудно для детей-дошкольников. Но в игровой форме этому можно научить (игры, подобные «Море волнуется ...», «Царевна-Несмеяна»).

### **Сиамские близнецы**

Цель: развитие коммуникативных навыков, умения согласовывать свои действия, развитие графических навыков.

Количество играющих: кратное двум.

Необходимые приспособления: перевязочный бинт, большой лист бумаги, восковые мелки.

Описание игры: дети разбиваются на пары, садятся за стол очень близко друг к другу, затем связывают правую руку одного ребенка и левую — другого от локтя до кисти.



Каждому в руку дают мелок. Мелки должны быть разного цвета. До начала рисования дети могут договориться между собой, что они будут рисовать. Время на рисование — 5-6 минут. Чтобы усложнить задание, одному из игроков можно завязать глаза, тогда «зрячий» игрок должен руководить движениями «незрячего».

**Комментарий:** на первых этапах игры временные ограничения можно снять, чтобы игроки могли получить опыт взаимодействия в паре без посторонних помех. В процессе игры взрослый может сопровождать действия участников комментариями по поводу необходимости договора в паре для достижения лучшего результата. После игры с детьми проводится беседа об их ощущениях, возникших в процессе рисования, было ли им комфортно, что им мешало, а что помогало.

### **Давай поговорим**

**Цель:** развитие коммуникативных навыков.

**Количество играющих:** 2 или больше человек.

**Описание игры:** играют взрослый и ребенок (или дети). Взрослый начинает игру словами: «Давай поговорим. Я бы хотел стать ... (волшебником, волком, маленьким). Как ты думаешь, почему?». Ребенок высказывает предположение и завязывается беседа. В конце можно спросить, кем бы хотел стать ребенок, но нельзя давать оценок его желанию и нельзя настаивать на ответе, если он не хочет по каким-либо причинам, признаться.

**Комментарий:** эта игра полезна для замкнутых и застенчивых, так как в игровой форме учит ребенка не бояться общения, ставит в ситуацию необходимости вступления в контакт.

На начальных этапах дети могут отказываться задавать вопросы или вступать в игру. Тогда инициативу на себя должен взять взрослый.

Важный момент! В игре взрослый должен находиться на одном уровне с ребенком, а в случае трудностей — ниже него.

### **Клубочек**

**Цель:** развитие коммуникативных навыков.

**Количество играющих:** группа детей.

**Необходимые приспособления:** клубок ниток.

**Описание игры:** дети садятся в полукруг. Взрослый становится в центре и, намотав на палец нитку, бросает ребенку клубочек, спрашивая при этом о чем-нибудь (как тебя зовут, что ты любишь, чего ты боишься). Ребенок ловит клубочек, наматывает нитку на палец, отвечает на вопрос и задает вопрос, передавая клубок следующему игроку. Если ребенок затрудняется с ответом, он возвращает клубок ведущему.

**Комментарий:** эта игра помогает детям увидеть общие связи между ними, а взрослому помогает определить, у кого из детей есть трудности в общении. Она будет полезна малообщительным детям, также ее можно использовать в группах малознакомых участников.

Ведущим может быть выбран и ребенок.

Когда все участники соединились ниточкой, взрослый должен зафиксировать их внимание на том, что все люди чем-то похожи и это сходство найти достаточно легко. И всегда веселее, когда есть друзья.

### **Газета**

**Цель:** развитие коммуникативных навыков, преодоление тактильных барьеров.

**Количество играющих:** четверо, или кратное четырем.

**Необходимые приспособления:** газета.

**Описание игры:** на пол кладут развернутую газету, на которую встают четыре ребенка. Затем газету складывают пополам, все дети должны снова встать на нее. Газету складывают до тех пор, пока кто-то из участников не сможет встать на газету. В процессе игры дети должны понять, что для победы им нужно обняться — тогда расстояние между ними максимально сократится.

**Комментарий:** эта игра помогает детям преодолеть робость перед телесным контактом, снимает «мышечный панцирь», делает их более открытыми. Особенно это важно для замкнутых и робких детей, а также для детей, перенесших какие-то травмы.

Игра будет проходить интереснее, если дети будут действовать по команде. Другими словами, на газету они должны стать после определенного сигнала, а между ними они могут свободно двигаться по комнате. После того как дети станут на газету, взрослый должен зафиксировать их расположение, дать детям возможность почувствовать поддержку соседа.

### **Живая картина**

Цель: развитие выразительности движений, произвольности, коммуникативных навыков.

Количество играющих: любое.

Описание игры: дети создают сюжетную сценку и замирают. Изменить позу они могут лишь после того, как водящий угадает название «картины».

Комментарий: несмотря на то, что основная цель игры — создание «живой картины», акцент в ней делается на развитие умения договариваться, находить общий язык. Эта игра будет особенно полезна детям, испытывающим трудности в общении (конфликтным, агрессивным, застенчивым, замкнутым). Взрослому лучше занимать позицию наблюдателя. Его вмешательство требуется только в случае ссоры детей.

### **Войди в круг — выйди из круга**

Цель: развитие эмпатии, отработка способов поведения в одиночестве, совершенствование навыков межличностной коммуникации.

Количество играющих: не больше 10 человек.

Описание игры: дети выбирают водящего и становятся в круг, очень тесно прижимаясь друг к другу (ногами, туловищами, плечами) и обхватывая друг друга за талию. Водящий остается за кругом. Он всеми силами пытается пробраться в круг — уговаривает, толкается, старается разорвать цепь. Если водящему удастся пробиться в центр круга, все его поздравляют, а пропустивший становится водящим.

Комментарий: взрослый следит, чтобы детине проявляли агрессию, помогает водящему, если ему приходится совсем туго. В такой игре ребенок получает бесценный опыт общения с разными людьми, когда нужно в одной ситуации проявить уступчивость, попытаться уговорить человека, а в другой, наоборот, проявить твердость и настоять на своем.

### **Старенькая бабушка**

Цель: развитие коммуникативных навыков, доверия, эмпатии, развитие моторной ловкости.

Количество играющих: 8-10 человек.

Необходимые приспособления: платки для завязывания глаз.

Описание игры: дети разбиваются на две команды — бабушки (дедушки) и внуки (внучки). «Старичкам» завязывают глаза — они очень старенькие, поэтому ничего не видят и не слышат и их надо непременно отвести к врачу. Идти придется через улицу с сильным движением. Проводить бабушек и дедушек должны их внуки (внучки) постаравшись, чтобы их не сбила машина.

Затем мелом рисуют улицу, а несколько детей становятся «машинами», бегая по «улице» туда-сюда. Задача внуков — не только перевести «старичков» через дорогу, но и показать доктору (его роль играет кто-то из детей), и купить лекарство в аптеке, а затем привести домой.

Комментарий: перед началом игры можно побеседовать с детьми о необходимости оказания помощи пожилым людям, бабушкам и дедушкам. Нужно потренироваться в принятии характерной позы.

В процессе игры взрослый регулирует взаимоотношения между играющими. «Бабушки (дедушки)» должны довериться внукам, «машины» должны соблюдать правила.

**Ау!**

Цель: развитие интереса к сверстникам, слухового восприятия.

Количество играющих: 5-6 человек.

Описание игры: один ребенок стоит спиной ко всем остальным, он потерялся в лесу. Кто-то из детей кричит ему: «Ау!» — и «потерявшийся» должен угадать, кто его звал.

Комментарий: игра косвенно стимулирует интерес детей друг к другу через игровое правило. Эту игру хорошо использовать в процессе знакомства детей друг с другом. Ребенку, стоящему спиной ко всем остальным, легче преодолеть барьер в общении, побороть тревогу при знакомстве.

### **Небоскреб**

Цель: развитие умения договариваться, работать в команде.

Количество играющих: 5-6 человек.

Необходимые приспособления: складной метр; 2-3 деревянных кубика (можно разного размера) на каждого ребенка.

Описание игры: дети садятся в круг, а в центре круга им необходимо построить небоскреб. Дети по очереди кладут свои кубики (по одному за ход). При этом они могут обсуждать, куда лучше положить кубик, чтобы небоскреб не упал. Если упадет хоть один кубик, строительство начинается сначала. Взрослый, наблюдающий за ходом строительства, периодически измеряет высоту постройки.

Комментарий: взрослый в данной игре занимает место стороннего наблюдателя. Он может вмешаться в ход игры только в случае возникновения неконструктивного конфликта. Дети должны самостоятельно попытаться найти общий язык, преследуя игровую цель: построить как можно более высокую башню, более или менее устойчивую.

В конце игры взрослый может провести аналогию между башней и командной работой, поясняя детям, что дружба и умение приходить к единому решению — это та основа, которая может удерживать башню от падения, а группу — от развала.

### **Игры для развития критического мышления у детей.**

#### **Игра "Данетка".**

Суть этой замечательной игры для всех заключается в том, что ведущий загадывает слово или рассказывает условия какой-то совершенно необычной ситуации, а игроки (дети или взрослые) должны разгадать слово или объяснить ситуацию, задавая такие вопросы, на которые можно дать один из пяти ответов: "да"; "нет"; "и да и нет"; "об этом нет информации"; "это не существенно".

Вопросы в "данетке" формулируются непосредственно в процессе игры.

Цель "данеток" - научить детей задавать сильные вопросы, научить отыскивать критерии классификации любых объектов окружающего мира, научиться слушать других, быть внимательным (не повторять вопросы).

#### **Достоинства "данеток"**

1. У игры "Данетка" нет ограничений по возрасту. Эта игра достаточно азартна и интересна детям и взрослым. Вся хитрость в выборе действительно интересного объекта для данной категории играющих.

2. Игра "Данетка" абсолютно проста в проведении. Например: "Я загадал растение средней полосы. За десять вопросов определите растение, которое я загадал".

3. Легко варьировать уровень трудности игры. Например, исходная ситуация: "Я загадал одного из героев сказки "Семеро козлят"" - это просто.

#### **Визуальные "данетки".**

На столе раскладывают много предметов или картинок. Задают вопрос: "Какой предмет я загадал?" Возможные отсекающие вопросы:

- Предмет лежит в правой половине стола? "Да".
- Предмет лежит в верхней четверти стола? "Нет" и т. д.

Сократив поле поиска по "территориальному" признаку, можно использовать видовые признаки: форма, цвет, вес.

Самое простое - это задумать героя известного детям литературного произведения, - сказки, стихотворения, басни, даже песни (Татьяна Ларина, Буратино, Черномор, Иванушка-дурачок).

1. Испекли его для людей, а съела его лиса. (Колобок)

2. Сначала она его сильно полюбила и объяснилась в любви, а он ответил отказом, потом он ее полюбил, объяснился в любви, но она ответила отказом. (Евгений Онегин)

3. Сначала он ее поймал, поговорил и отпустил. Потом она сама к нему приплывала, делала подарки, но обиделась и уплыла. (Золотая рыбка)

4. Сначала его сделали, чтобы съесть, но не съели, потом он убежал и его съели. (Колобок)

6. Кто-то похвастался и остался без завтрака. ("Ворона и Лиса" И. А. Крылов)

7. Четверо зверей-музыкантов забрались друг на друга и сильно напугали разбойников. (Бременские музыканты)

8. Все лягушки квакают. Но одна лягушка квакнула так, что шлепнулась с большой высоты в болото. В чем дело? (Лягушка-путешественница)

Темы для "данеток" и возможные продолжения игры.

Какой овощ я задумал?

- Это корнеплод? (Морковь, свекла, редис)

- Это листовой овощ? (Капуста, салат)

- Это плодовой овощ? (Помидоры, огурцы)

Какое имя я загадал?

- Это мужское имя?

- Имя начинается с гласной?

- В нашей группе есть такое имя?

Какую часть одежды я задумал?

- Это верхняя одежда?

- Это мужская одежда?

Какую сказку я задумал?

- Это русская сказка?

**Игра "Картинки-загадки".**

Из группы детей выбирается один водящий, остальные садятся на стулья, они должны отгадывать. Учитель имеет большую коробку, в которой лежат маленькие картинки с изображением различных предметов (можно использовать картинки от детского лото).

Водящий подходит к учителю и берет одну из картинок. Не показывая ее остальным детям, он описывает предмет, нарисованный на ней. Дети предлагают свои версии. Следующим водящим становится тот, кто первый отгадал правильный ответ.

**Игра "Угадай игрушку".**

Выбирается один водящий, который выходит на 2-3 минуты из комнаты. В его отсутствие из детей выбирается тот, кто будет загадывать "загадку". Этот ребенок должен жестами и мимикой показать, какую игрушку он задумал. Например, задумана игрушка "зайка". Ребенок прыгает, "грызет морковку" и т. д. Водящий должен отгадать игрушку, выбрать ее, взять в руки и громко назвать. Остальные дети хором говорят: "Правильно!" или "Неправильно!".

Если ответ правильный, выбирается другой водящий и другой ребенок, который будет загадывать "загадку". Если ответ неправильный, показать "загадку" предлагается другому ребенку, и так до тех пор, пока не будет получен правильный ответ.

**Игра "Перечисли предметы".**

Из группы детей выбирается один водящий. Он выходит из комнаты на 2 минуты. В это время на стол в комнате кладутся 7 предметов и задумывается ситуация. Например, дети задумывают ситуацию "Я иду гулять", тогда на столе должны лежать 7 предметов из одежды.

Приглашается водящий, ему рассказывается ситуация и разрешается в течение 1-2 минут осмотреть стол. Затем он поворачивается к столу спиной, а лицом к группе детей и начинает перечислять вещи на столе. После каждого правильного ответа группа говорит: "Правильно!", после неправильного - "Неправильно!". Если водящий перечислил не все предметы, группа говорит, какие предметы он забыл.

**Игра "Придумай загадку".**

Из группы детей выбирается водящий. В его задачу входит придумать загадку. Группа должна эту загадку отгадать. Далее другой ребенок придумывает загадку и т. д. Дети 6-ти лет любят придумывать загадки, игра проходит оживленно.

Примечание: игра подходит и для индивидуальных занятий с ребенком.

### **Игра "Кто кем (чем) будет?"**

Игра хороша тем, что можно играть и компанией и вдвоем с ребенком где угодно. Задавайте друг другу вопросы, следите, чтобы малыш, отвечая на вопрос, грамотно склонял имена существительные.

Кем будет яйцо? (может быть птенцом, крокодилом, черепахой, змеей.)

- - цыпленок - петухом;
- - мальчик - мужчиной;
- - теленок - коровой или быком
- - бумага - книгой
- - снег -водой
- - вода - льдом
- - семечко - цветком
- - мука - блинчиками
- и т. д.

Игра-наоборот: "Кто кем был?".

- лошадь - жеребенком
- цветок - семенем

### **Игра "Жили-были."**

Игра на развитие мышления, смекалки, закрепление знаний об окружающем мире. Играть можно вдвоем с ребенком или компанией, задавая вопросы по очереди.

Смысл игры объяснять долго - мы просто приведем примеры.

Для деток поменьше вопросы простые, для более старших посложнее - со "степенью трудности" определитесь сами.

Взрослый задает вопрос "Жил-был цыпленок, что с ним потом стало?" - "Он стал петушком".

"Жила-была тучка, что с ней потом стало?" - "Из нее дождик пролился"

"Жил-был ручеек, что с ним стало?" - "Зимой замерз", "Засох в жару".

"Жило-было семечко, что с ним потом стало?" - "Из него цветок вырос"

"Жил-был кусочек глины, что с ним потом стало?" - "Из него сделали кирпич (вазу.).

### **Игра "Третий лишний".**

В этой игре дети учатся классифицировать предметы по признакам, заданным в условиях.

Детям 3-5 лет условия более простые.

Например:

Взрослый говорит три слова - сова, ворона, лиса. Ребенок должен быстро в уме проанализировать эти три слова и определить, что все три слова относятся к живой природе, однако, сова и ворона - птицы, а лиса - нет. Следовательно, лиса здесь лишняя.

Еще примеры для младших дошкольников:

- - молоко, сок, хлеб - все три слова означают съедобное. Но молоко и сок - пьют, а хлеб кушают.
- - машина, лошадь, трамвай;
- - шапка, платок, сапоги;
- - роза, береза, ёлка.

Для детей 5-7 лет задания усложняются:

- - дождь, снег, река;
- - врач, турист, шофер;
- - тень, солнце, планета;
- - мороз, вьюга, январь;
- - камень, глина, стекло;
- - дверь, ковер, окно;
- - море, река, бассейн.

### **Игра "Какое что бывает?".**

Играя в эту игру, дети научатся сравнивать, обобщать свойства предметов и, наконец, понимать значение таких понятий как высота, ширина, длина; классифицировать предметы по форме, размеру, цвету. Сначала вопросы задает взрослый, а ребенок отвечает. Потом нужно дать возможность ребенку проявить себя.

Примеры:

- - Что бывает высоким? (дерево, столб, человек, дом). Здесь уместно спросить, что выше - дерево или дом; человек или столб.
- - Что бывает длинным? (коротким)
- - Что бывает широким (узким)?
- - Что бывает круглым (квадратным)?

В игру можно включать самые разные понятия: что бывает пушистым, мягким, твердым, острым, холодным, белым, черным и т.д.

#### **Живое - неживое.**

Знакомим ребенка с понятиями "одушевленный" и "неодушевленный".

Сначала объясняем, что все живые предметы мы называем "КТО", а неживые "ЧТО".

Приводим несколько примеров.

Затем играем в вопросы и ответы. Можно использовать книжки с сюжетными картинками.

Что растет? Кто растет?

Кто летает? Что летает?

Кто плавает? Что плавает?

Кто самый большой? Что самое большое?

И т.д.

#### **"Кто это?" знакомимся с профессиями.**

Для игры хорошо иметь карточки с изображением людей разных профессий и инструментов.

- 1 вариант: Задаем вопросы: кто лечит больных? Кто учит детей в школе? Кто готовит обед? Кто работает на тракторе? Кто разносит письма и газеты? Кто шьет платье?
- 2 вариант: Вопросы: что делает дворник? Что делает доктор? Что делает электромонтер? Что делает учитель? Что делает шофер? Что делает маляр? Что делает парикмахер?
- 3 вариант: Придумываем загадки. Например: этот человек работает на улице, у него есть метла, лопата.
- 4 вариант: "Кому что нужно?" Что нужно почтальону? Что нужно парикмахеру? И наоборот: кому нужны ножницы? Кому нужна иголка?

#### **Отгадай предмет по его частям.**

В эту игру можно играть в двух вариантах.

Первый вариант - с использованием карточек с картинками. Участникам игры раздаются карточки с изображением различных предметов - мебель, овощи, животные, транспорт и т.д. Ребёнок, не показывая свою карточку другим игрокам, и не говоря, что именно нарисовано, называет части предмета. Тот, кто первым догадается, о чем идет речь, забирает карточку себе и получает одно очко.

Второй вариант - без карточек. Смысл игры остается тот же. Этот вариант хорош тем, что играть можно вдвоем с ребенком где угодно. Например, по дороге в детский сад, сидя в очереди к врачу и т.п.

Примеры:

Четыре ноги, спинка, сиденье.

Цифры, стрелки.

Буквы, картинки, листы.

Ствол, ветки, листья.

Корень, стебель, листья, лепестки.

Экран, кнопки, электрический шнур, пульт.

Носик, ручка, крышка, электрический шнур.

Лапы, хвост, ошейник.

Лапы, хвост, хобот.

На первый взгляд все кажется слишком просто? Но на самом деле не все дети могут описывать предметы. Попробуйте!

### **Отгадай предмет по описанию.**

Условия игры те же, что и в предыдущей. Но задача здесь сложнее. Нужно не только найти правильные определения предметов, но и правильно согласовать по родам прилагательные и существительные, а также знать такие понятия как мебель, овощи, фрукты, насекомые, домашние и дикие животные и т.п.

Дикое животное, живет в лесу, большое, лохматое, любит мед.

Дикое животное, хитрая, рыжая, с пушистым хвостом.

Насекомое, с разноцветными крыльями, похожа на цветок.

Транспорт, большой, тяжелый, с крыльями и хвостом.

Овощ, красного цвета, круглый, его кладут в салат и в борщ.

Сладкая, маленькая, в красивой бумажке.

## **Игры на развитие креативного мышления**

### **Задания на развитие беглости**

1. У твоего друга плохое настроение. Придумай, как его улучшить. (У мамы испортилось настроение, у бабушки... Придумать варианты поднятия).
2. Какие вещи могли бы стать более удобными, если бы их уменьшили в размерах? (Пр.: подъемный кран – понадобился бы гараж поменьше и пр.). Какие хотелось бы увеличить? (Пр.: игольное ушко, шоколадку).
3. Назовите как можно больше слов, которые начинаются на «при-» (прибежать, приложить...), на «за-», на «ко-». Придумайте слова, которые заканчиваются на «-ик», «-ёк» и т. п.

### **Упражнения на гибкость мышления**

1. «Новый образ». Назовите два объекта – например, ЯБЛОКО и ЕЛКА. Перечислите вместе с детьми по три признака каждого (яблоко – сочное, краснобокое, растет на ветке; елка – растет в лесу, имеет иголки, зеленая). Возьмите по одному признаку этих объектов, объедините и придумайте новый образ. Один из вариантов: если объединить «сочное – имеет иголки», получим КАКТУС. Предложите детям следующую пару слов.
2. Договоритесь с ребенком, что каждое слово можно нарисовать в виде несложного рисунка. Сочините ему «письмо» из двух-трех рисованных предложений, а он пусть нарисует вам свое сообщение.
3. Предложите дошкольнику по-своему завершить известную сказку (Колобок, Теремок и т.д.)

### **Игры на развитие оригинальности**

1. Придумать пять названий для вкусного пирожного (джема, мороженого). Самыми оригинальными, как правило, бывают последние варианты.
2. Поиграйте в «Волшебную подзорную трубу». Пусть некая труба будет направлена на планету (на город, на папину работу...), а дошкольник перечислит, что он видит.
3. *Инструкция:* Нарисуй значок, который бы как можно больше рассказывал о тебе. Когда значок будет готов, попроси трех человек посмотреть на значок и на его основе рассказать о тебе.

### **Задания на детализацию**

1. Нарисуйте несколько одинаковых кружков (полукругов, стрелок). Предложите ребенку на основе каждого создать рисунок.
2. *Инструкция:* Представь, что твой велосипед (Мишка, конструктор) заговорил. Что бы он тебе рассказал?
3. Покажите ребенку сюжетную картинку. Пусть он расскажет, что сейчас происходит на картинке, а затем пофантазирует, что было до этого сюжета, и как будут далее развиваться события.

### **«Описываем различные свойства предметов».**

Описать любой предмет или игрушку.

Вопросы: какого цвета? Из чего сделана? Для чего предназначена? и т.д.

Усложнение: рассказать сказку или историю об этом предмете.

Например: «Яблоко. Какое оно? В каких сказках, известных тебе, речь идет о волшебном яблоке? Расскажи эти сказки».

"Попробуй придумать какую-нибудь новую сказку или историю, где речь идет о яблоке или о яблоках.

### **«Продолжаем знакомство со свойствами предметов».**

Прячем игрушку. Описываем ее ребенку (внешний вид, свойства спрятанного предмета).

Ребенок должен назвать, что это за предмет (игрушка).

### **«Кто летает?»**

Задача: выделить существенные признаки предметов. Задание: если ведущий называет кого-либо или что-либо, умеющее летать - дети разводят руки в сторону, если нет - не поднимают руки.

### **«Съедобное – несъедобное». (с мячом).**

«Я буду называть предметы: яблоко, апельсин, сыр, мяч, окно, кукла, мел, лук, книга и т.д.

Если названный предмет съедобный, то вы должны поймать брошенный мяч, если несъедобный - мяч не ловим».

### **Знакомимся с признаками предметов с помощью загадок.**

«Мохнатенькая, усатенькая, молоко пьет, песенки поет». «Спереди - пяточок, сзади - крючок, посередине - спинка, а на спине – щетинка». «Нет ног, а хожу, рта нет, а скачу, когда спать, когда вставать, когда работу начинать». «Голубой платок, алый колобок, по платку катается, людям улыбается». «Комочек пуха, длинное ухо, прыгает ловко, любит морковку». «Без крыльев летят, без ног бегут, без паруса плывут».

**Знакомство со способами применения или использования предметов.** Перечислить как можно больше способов применения предмета.

Пример: "Газета используется для чтения. Ты можешь придумать другие способы ее использования?" (варианты задания: тетрадь, консервы, банка, ведро, лопата, табуретка).

### **«Ищем одинаковые свойства предметов».**

Задания:

- В мешочек положить несколько мелких вещей. Определить на ощупь, что это за вещи. Есть ли среди предложенных вещей одинаковые.
- Среди нескольких игрушек или вещей отыскать одинаковые.
- «Ищем различные свойства предметов».

Необходимо найти предмет, фигуру, отличающуюся от других. Определить, чем отличается предмет или фигура.

### **«Сравнение предметов».**

1). Сравнить предметы между собой, искать четыре сходства и различия. Материал: геометрические фигуры: треугольник, квадрат, круг, прямоугольник; 4-х цветов и 2-х размеров. (16 геометрических фигур больших 4-х видов и 4-х цветов; 16 геометрических фигур маленьких 4-х видов и 4-х цветов).

- подобрать фигуры, отличающиеся одним признаком;
- фигуры, отличающиеся двумя признаками;
- тремя признаками (подбери самые непохожие).

2). "Сравнение слов".

Для сравнения даем пары слов:

- муха и бабочка;
- дом и избушка;
- стол и стулья;
- книга и тетрадь;
- вода и молоко;



топор и молоток;  
пианино и скрипка.

Вопросы: Ты видел муху? А бабочку? Похожи муха и бабочка или нет? Чем они похожи? А чем отличаются друг от друга?

3). Сравнение предметов.

**Игра "На кого похож?"** (вербально) На какого животного похож кролик? (зайца). В чем их сходство и различие? Какое дерево похоже на ель? (сосна). В чем их сходство и различие?

По каким признакам можно отличить оленя от других животных? и т.д.

**«Классификация»**

1). Разложить предметные картинки по группам.

2). Разложить предметные картинки с изображениями животных на группы: те, кто живет в воде; кто живет в лесу, те, кто живет в жарких странах.

3) Из набора карточек выбрать то,

а) что можно есть (съедобное);

б) что сделано человеком;

в) те, на которых изображено 6 (9,7,5) предметов и т.д.

4) Сложить в одну коробку все шишки, а в другую - все ракушки.

5) Положи в одну коробку маленькие ракушки (пуговицы), а в другую - большие.

б) Сложить в одну кучку длинные палочки, а в другую - короткие.

7) Из всех пуговиц выбрать только круглые.

8) Рассортировать пуговицы по цвету. В одну кучу - красные, в другую - зеленые и т.д. (аналогично ленты).

**Классификация по известным признакам:** те, что не видны непосредственно, но появляются при взаимодействии предметов друг с другом.

а) выбрать предметы, которые тонут;

б) выбрать предметы, которые не тонут;

в) выбрать предметы, которые могут разбиться т.д.

**Игра.**

Приготовить 15 различных предметов.

Например: чашка, тарелка, сумка, хлеб, сахар, полотенце, вилка, ложка, носовой платок, кухонная дощечка, скалка, гвоздь, крючок, ключ, карандаш.

Отобрать:

металлические предметы, съедобные, тяжелые, мягкие, белые, круглые, длинные, деревянные, маленькие, прямоугольные, которые можно повесить за нитку.

**«Слово на ладошке»**

«Я найду слова везде, и на небе, и в воде, на полу, на потолке, на носу и на руке. Вы не слышали такого? Не беда! Играем в слова!» Давайте поищем слова в...воде (рыбы, водоросли, ракушки, камешки.).

**«Обобщение-исключение».**

1). Поиск лишней картинка

2). Последовательность работы:

«3 лишней» (с картинками);

«4 лишней» (с картинками);

«3 лишней» (на словесном материале);

«4 лишней» (на словесном материале). Вопрос: «Почему лишняя?» «Как можно одним словом назвать оставшиеся предметы?»

**Мышление и фантазия.**

1). Материал: две карточки из детского лото, на которых изображены предметы. Каждый ребенок придумывает предложение, которое содержит название 2-х задуманных предметов.

2). Две картинки, на которых изображены предметы. Придумать слово, находящееся между 2-х задуманных предметов и служащих как бы переходным мостиком между ними.

### **Вопросы для развития мышления.**

1. Почему вода в холодильнике замерзает?
2. Почему зимой включают отопление?
3. Для чего нужны печки и плиты?
4. Откуда мы узнаем, сколько время?
5. Зачем нам книги?
6. Что делают ножницами?
7. Что (кто) может летать?

### **Игры на развитие умения работать в команде, договариваться**

#### **«Помоги другу»**

*Цель игры: развитие партнерских отношений, взаимопомощи, умения работать в команде.*

Дети делятся на пары. Одному из них завязывают глаза. На полу между двумя стульями расставлены крупные игрушки. Одному ребенку из пары необходимо провести партнера с завязанными глазами от одного стула к другому так, чтобы ни одна игрушка не была сбита.

#### **«Разговор через стекло»**

*Цель игры: научить использовать мимику и жесты в общении.*

Дети делятся на пары. Ведущий дает задание: «Представьте себе, что один из вас зашел в магазин, а другой остался на улице, но забыл сказать товарищу, что необходимо купить в магазине. Попробуйте с помощью жестов договориться о покупке. Голос использовать нельзя, потому что в магазине очень толстое стекло и через него ничего не слышно».

*Примечание.* Начинать игру стоит с работы одной пары, остальные дети наблюдают. Затем следует обсудить, правильно ли играющие поняли друг друга и что им помогло догадаться.

#### **«Кто лучше слышит»**

*Цель игры: научить работать сообща, сосредотачиваясь на слуховой информации.*

Дети делятся на две команды. Дети в первой команде закрывают глаза и слушают.

Дети из второй команды по очереди издают различные звуки: шуршат бумагой, стучат карандашом по столу, барабанят пальцами, звонят в колокольчик, кто-то произносит: «Ау» и т.п. Затем дети первой группы открывают глаза и по очереди перечисляют звуки, которые они услышали. Затем команды меняются местами.

*Примечание.* Важно, чтобы дети во время игры не разговаривали и издавали звуки по очереди.

#### **«Заколдованная тропинка»**

*Цель игры: научить работать в команде, оказывать поддержку товарищам.*

Один из детей – ведущий, он показывает остальным участникам, как пройти по тропинке через заколдованный лес. Дети должны в точности повторить его маршрут.

Тот из детей, кто сбился с пути, превращается в «елочку». Задача команды – спасти его, расколдовать. Для этого необходимо сказать ему что-то приятное, обнять, погладить.

#### **«Путешествие»**

*Цель игры: научить договариваться, подчинять свои желания общим интересам.*

Дети делятся на пары. Ведущий говорит: «Мы отправляемся сегодня в путешествие!» Дети в паре договариваются, куда они отправляются, и по сигналу ведущего (хлопок в ладоши) вместе озвучивают свое решение.

Варианты продолжения игры: «Мы возьмем с собой в путешествие...», «Этот предмет (...) цвета», «По дороге мы встретили...».

*Примечание.* Когда дети хорошо освоят умение работать в парах, можно разбивать их на более многочисленные группы (по 3, 4, 5 человек).

#### **«Разговор на незнакомом языке»**

*Цель: учить работать в команде, понимать интонацию говорящего.*

Дети сидят на стульях. Выбирается ведущий, которому дети будут задавать различные вопросы, например: «Ты сегодня дома завтракал?», «У тебя есть дома книжка про...?», «Хочешь со мной поиграть?».

Ведущий должен ответить на непонятном языке («та-та-та», «пра-мо-мо» и т.п.), используя интонацию в голосе так, чтобы спрашивающий ребенок мог понять его ответ.

### **«Паучки и комары»**

*Цель игры: создание эмоционально-положительного фона.*

Все дети - комарики, они под спокойную музыку двигаются по игровой комнате. Два ребенка, взявшись за руки, изображают паучков. Задача паучков – двигаясь под музыку, запятнать как можно большее количество комариков. Те дети, до которых дотронулся паучок, садятся на стулья. Когда все комарики пойманы, выбирается следующая пара паучков и игра возобновляется.

### **«Броуновское движение»**

*Цель игры: научить работать в команде.*

Дети сидят на ковре в кругу. Ведущий вкатывает в круг мяч, который дети начинают перекатывать друг другу, не останавливаясь. Затем постепенно количество мячей увеличивается: одновременно дети катают в кругу 2, 3, 4, 5 мячей.

*Примечание.* Важно, чтобы мячи не выкатились за пределы круга. Количество мячей зависит от возраста и навыков детей.

### **«Что мы делали не скажем, а покажем»**

*Цель игры: научить договариваться.*

Вся группа делится на команды по 4-6 человек.

Каждой команде взрослый шепотом дает задание – разыграть сценку, которую затем участники покажут всей группе. Дети в команде договариваются, кто какое движение будет показывать, репетируют, а затем все по очереди представляют свои сценки. Задача остальных участников – угадать, что же им показали.

*Примечание.* Примерные темы для инсценировки: накрываем на стол, сажаем цветы, убираем игрушки и т.д.

### **«Скульптура»**

*Цель игры: научить работать в парах, согласовывать действия.*

Участники разбиваются на пары. Ведущий предлагает им договориться, кто из них будет скульптором, а кто «глиной», какого сказочного персонажа будет лепить скульптор. Затем скульптор начинает лепить, бережно прикасаясь к «глине». «Глина» - очень послушный материал, поэтому во всем слушается скульптора, но не может говорить. Когда скульптор закончит свою работу, он оживляет свою скульптуру. Та начинает двигаться так, чтобы другие дети смогли догадаться, что это за сказочный герой. Затем дети меняются ролями.

### **«Заводные игрушки»**

*Цель игры: научить взаимодействовать в парах.*

Дети делятся на пары: один из них – заводная игрушка, второй – ее хозяин.

Дети по команде педагога начинают двигаться по комнате. Ребенок – игрушка следит за руками хозяина и в точности повторяет все его движения. Затем пары меняются местами.