



РУКА К РУКЕ

Цель игры: создание положительного эмоционального фона.

Водящий произносит фразу, например: «Рука к руке!» и все участники игры, в том числе и он сам, должны найти себе пару и соприкоснуться со своим партнером руками. Тот, кто не успел найти себе свободного партнера, становится водящим.

Варианты команд: «Спина к спине», «Нос к носу», «Плечо к плечу» и т. п.



ОТГАДАЙ

*Цель игры: научить работать в команде,
внимательно слушать друг друга.*

Дети делятся на три команды. Одна отходит в сторону и договаривается, какой предмет они взяли с собой в путешествие. Затем возвращается и говорит: «В поезд взяли мы предмет. Угадаете или нет? Хором вы не говорите, лучше вы у нас спросите».

Команды по очереди начинают задавать наводящие вопросы:

— Какого размера этот предмет? Какой формы этот предмет? Какого цвета этот предмет?

Отгадавшая предмет команда становится водящей.

Примечание. Следите за соблюдением очередности, старайтесь, чтобы дети давали ответы-сравнения («Как радуга», «Можно спрятать в карман» и т. п.).



ПРАЗДНИК ВЕЖЛИВОСТИ

(автор — Е. О. Смирнова)

Цель игры: научить проявлять внимание к окружающим, использовать в речи вежливые слова.

Ведущий объявляет о начале праздника вежливости и спрашивает детей, знают ли они, что вежливые люди — это люди, которые никогда не забывают благодарить окружающих.

Дети гуляют по комнате, подходят к любому из участников и благодарят его. Например: «Спасибо тебе за то, что ты дал поиграть мне со своей машинкой...»

Примечание. Обратите внимание детей на то, что подойти следует как можно к большему числу играющих.



Я САМЫЙ!

Цель игры: повышение самооценки ребенка.

Дети стоят в кругу, в центре которого поставлен стул.

Дети идут по кругу и говорят: «Кто сегодня всех умней, всех румяней и белей?» Ведущий отвечает: «Это наша Танечка! Ну-ка, Таня, выбегай! На волшебный стул вставай!»

Тот, кого назвали, встает на стул. Дети по очереди называют положительные качества этого игрока. Например, один ребенок говорит: «Таня красивая!», остальные дети хором скандируют: «Красивая! Красивая! Красивая!»

Затем выбирают следующего участника и игра повторяется.



РАЗГОВОР НА НЕЗНАКОМОМ ЯЗЫКЕ

*Цель игры: 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.



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 издадут 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.



ЛАСКОВЫЕ ИМЕНА

Цель игры: установление положительного контакта между детьми.

Взрослый предлагает детям: «Назови своего соседа ласковым именем так, чтобы ему было приятно».

Примечание. В игре можно использовать какой-нибудь предмет (например, игрушку, цветок и т. п.). Передавая его соседу, ребенок называет того ласковым именем.



УГАДАЙ МЕНЯ

Цель игры: сплочение, установление доверительного контакта между детьми.

Дети сидят на стульях. Водящий с закрытыми глазами ходит по кругу, кладет руки на плечи сидящих и угадывает, кто это. Если он угадал правильно, тот, кого назвали, говорит: «Да, это я... Ванечка».

Примечание. После того как водящему завязали глаза, дети могут тихонечко поменяться местами на стульях.



А Я СЕГОДНЯ ВОТ ТАКОЙ!

Цель игры: научить использовать мимику, пантомимику в общении.

Дети стоят в кругу. Ведущий первым выходит в круг и произносит фразу «А я сегодня вот такой(ая)!», сопровождая ее каким-либо действием и мимикой, отражающими его настроение. (Например, ведущая улыбнулась и развела руки в стороны.) Все дети повторяют это движение и мимику, произнося: «Мария Ивановна сегодня **ВОТ ТАКАЯ!**» Затем в круг выходит следующий ребенок и показывает, какой он сегодня.

Игра продолжается до тех пор, пока каждый ребенок не побывает в кругу.