**Игры и упражнения для развития навыков общения**

**ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ УМЕНИЯ ВХОДИТЬ В КОНТАКТ**

**«Давайте знакомиться».**

Дети становятся парами лицом друг к другу и под музыку двигаются боковым галопом. По окончании звучания музыки смотрят сверстнику в глаза, подают руку и называют свое имя.

**Варианты: 1.**Дети стоят в два крута лицом друг к другу. Продвигаясь по кругу вперед, производят замену партнера.

**2.**На сильное звучание музыки разбегаются по залу, по сигналу находят себе партнера, смотрят в глаза, называют его имя, снова становятся в круг. (Грамзаписи: «Парная пляска» карельская народная мелодия; «Гульба», белорусская пляска; «Плясовая», муз. Т .Ломовой и др.).

**«Разведчики».** Каждый ребенок «связывается» глазами с кем-то в группе. При этом нельзя пользоваться жестами, словами. Когда возникают пары партнеров, им можно дать любое задание: поменяться местами, задать друг другу вопрос, пожать руку и т.д.

**«Ласковое имя».** Дети стоят по кругу, передавая друг другу эстафету (цветок, «волшебную палочку»). При этом называют друг друга ласковым именем (например, Танюша, Танечка, Аленушка, Димуля и т.д.). Воспитатель обращает внимание детей на ласковую интонацию.

**«Приятные слова».**

Дети сидят в кругу и передают эстафету («волшебную палочку»). При этом надо посмотреть в глаза партнеру справа и сказать ему что.-то хорошее.

**«Встань, на кого смотрю».**

Воспитатель «связывается» глазами с кем-либо из детей. Тот, на кого смотрит воспитатель, встает. Задание завершается словом «Спасибо». В роли ведущего может быть ребенок.

**«Посмотрим в глаза и улыбнемся».**

Звучит мажорная мелодия. Дети свободно передвигаются по групповой комнате, подходят друг к другу, смотрят в глаза, дотрагиваются друг до друга.

**ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ИНТЕРЕСА И ВНИМАНИЯ К ПАРТНЕРУ ПО ОБЩЕНИЮ**

**«Кто говорит?».**

Дети стоят в полукруге. Один ребенок - в центре, спиной к остальным. Дети задают ему вопросы, на которые он должен ответить, обращаясь по имени к задававшему вопрос. Он должен узнать, кто обращался к нему. Тот, кого ребенок узнал, занимает его место.

**«Угадай, кто это?».**

Упражнение выполняется в парах. Один ребенок (по договоренности) закрывает глаза, второй - меняется местом с ребенком из другой пары. Первый на ощупь определяет, кто к нему подошел и называет его имя. Выигрывает тот, кто сможет с закрытыми глазами определить нового партнера.

**«Узнай, о ком говорю».**

Дети стоят в полукруге. Кто-то (по желанию или по считалке) садится спиной ко всем членам группы. Он описывает по памяти внешний облик кого-либо из детей группы. Остальные узнают, кого описал ведуший. Тот из детей, кто первый узнал, о ком идет речь, становится ведущим.

**«Подарки».**

Дети свободно сидят на ковре. Каждый высказывается, что бы он хотел подарить сидящему рядом. Называется то, что могло бы по-настоящему обрадовать сверстника, которому сделали такой подарок. Тот, кому «подарили подарок», благодарит и объясняет, почему бы он порадовался этому подарку.

**«Радио».**

Дети садятся полукругом так, чтобы хорошо видеть друг друга. Воспитатель смотрит на детей и запоминает цвет их платья, какие-нибудь характерные детали одежды и т.п. Затем поворачивается спиной к группе и объявляет: «Алло, алло! Потерялась девочка (идет описание кого-либо из детей группы). Пусть он (она) подойдет к воспитателю.» Все дети слушают и смотрят друг на друга. Они должны определить, о ком идет речь и назвать воспитателю имя этого ребенка. В роли диктора радио может быть кто-либо из детей.

**ИГРЫ НА СОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ НЕРЕРБАЛЬНЫХ НАВЫКОВ ОБЩЕНИЯ.**

**«Немой рассказ».**

Одному ребенку дается картинка с простым сюжетом. Он должен мимикой и жестами передать содержание нарисованного. Остальные угадывают, что нарисовано на картинке.

**«Зоопарк».**

Каждый из участников представляет себе, что он — животное, птица, рыба. Воспитатель дает 2-3 минуты для того, чтобы войти в образ. Затем по очереди каждый ребенок изображает это животное через движение, повадки, манеру поведения, звуки и т.п. Остальные дети угадывают это животное.

**«Отгадай загадку».**

Дети делятся на несколько подгрупп. Они предварительно договариваются, какую загадку они покажут. Загадку можно загадать только с помощью мимики и пантомимики. Затем каждая группа по очереди показывает свою загадку, остальные отгадывают.

**«Кто так работает?»**

Каждый ребенок подражает разным людям, которые выполняют различную работу (например, движениям портного, вдевающего нитку в иголку; шофера, ведущего машину; плотника, вбивающего гвозди и пр.). Дети угадывают, кто кому подражает.

**«Пантомима».**

Выполняются пантомимические упражнения на заданную тему:

- внести бревно и распилить его;

- внести в комнату ковер и повесить его на стену;

- утешить обиженного;

- перейти по узкой доске через большую лужу и т.д.

**«Заколдованный ребенок».**

Один ребенок выполняет роль «заколдованного», на вопросы детей отвечает жестами (указывает на различные предметы, показывает направление). Детям необходимо понять, о чем говорит «заколдованный» ребенок. Выигрывает тот, кто наиболее выразительно «отвечал» на вопросы жестами.

**«Заводные игрушки».**

С помощью считалочки выбираются продавец и покупатель. Остальные дети - заводные игрушки. Они принимают статичную позу. В магазин приходит покупатель, здоровается и выбирает игрушку. Ту, которую он выбирает, продавец «заводит» звуком «т-р-р)». Заведенная игрушка выполняет какое-либо действие (например, если ребенок представляет, что он петушок, он кукарекает, если - автомашина, то изображает соответствующие движения или звук и т.п.).

**«Оркестр».**

Детям предлагается поиграть в оркестр. Выбирается ведущий на роль дирижера. Остальные выступают в роли музыкантов оркестра. Дети договариваются, какое произведение будет исполниться. По указке дирижера звучит воображаемая музыка, музыканты солируют по очереди каждый на своем инструменте (скрипке, трубе и т.д.). Количество детей в оркестре небольшое (4-6 человек). Роль дирижера выполняется по очереди.

«Как говорят части тела».

Воспитатель дает ребенку разные задания. Покажи:

- как говорят плечи «Я не знаю»;

- как говорит палец «Иди сюда»;

- как ноги капризного ребенка требуют «Я хочу!», «Дай мне!»;

- как говорит голова «Да» и «Нет»;

- как говорит рука «Садитесь!», «Повернитесь!», «До свидания».

Остальные дети должны отгадать, какие задания давал воспитатель.

**«Превращение предмета».**

Детям предлагается «превратить» любой предмет в нечто другое, но не с помощью слов, а через целесообразные движения (действия). Например, линейку — в расческу (причесываться), в мороженое (есть), в зубную щетку (выдавливать пасту и чистить зубы) и т.д. В качестве предмета может быть использован стакан, тетрадь, карандаш, стул, мяч. «Превращать предмет» можно в индивидуальном и коллективном порядке. Не участвующие дети могут отгадывать.

**«Покажем сказку».**

Воспитатель подбирает грамзапись (например, «Жил-был у бабушки серенький козлик», рус. нар. песня и др.), детали костюмов (шапочки козлика и волка, платочек, передник). Дети разбиваются на подгруппы по 4-5 человек. Распределяют роли (бабушка, козленок, волк) и начинают выполнять движения в соответствии с динамикой звучания песни. «Зрители» решают, какая группа лучше передала образы персонажей сказки.

**«Мы идем гулять».**

Воспитатель обращается к детям: «Мы идем с вами на прогулку. Стоит дождливый день. Что мы наденем? Покажите». Дети показывают, как и что они будут надевать. Берут в руки зонтики. Воспитатель продолжает: «Вышли на улицу, идет дождь». Дети показывают движениями, как они ежатся, раскрывают зонтики и осторожно идут по лужам: мягко, на носочках, большие лужи обходят через маленькие перепрыгивают. Воспитатель говорит: «Мы идем по улице и увидели драчуна. Как мы на него посмотрим? (Дети неодобрительно хмурятся) А вот мальчик помогает пожилой женщин перейти улицу (дети одобрительно кивают головой). Перешли и мы улицу, и пошли к магазину, а на витрине лежат лимоны (дети морщатся), а на этой витрине красивые игрушки, посмотрите (дети улыбаются). Наша прогулка заканчивается, возвращаемся в школу. Дождь прошел, закроем зонтики (дети имитируют это движение). Пришли в школу, раздеваемся (дети показывают, как снимают одежду)».

**«Испорченный телефон».**

Дети сидят на стульях, расставленных в ряд. Начинает ведущий (им может быть воспитатель или кто-нибудь из детей), который тихо (на ухо) говорит какое-либо слово рядом сидящему, тот передает его следующему и т.д. Слово должно дойти до последнего игрока. Ведущий спрашивает у последнего: **«Какое слово ты услышал?»**

Если тот скажет слово, предложенное ведущим, значит, телефон исправен. Если же слово не то, водящий спрашивает всех по очереди (начиная с последнего), какое они услышали слово. Так узнают, кто напутал, «испортил телефон». Провинившийся занимает место последнего в ряду.

**«Слушай хлопки».**

Дети идут по кругу. Когда ведущий хлопнет в ладоши один раз, дети должны остановиться и принять позу «иста» (стоять на одной ноге, руки в стороны). Если ведущий хлопнет два раза, играющие должны принять позу «Лягушки» (присесть, пятки вместе, носки и колени в стороны, руки между ногами на полу). На три хлопка играющие возобновляют ходьбу.

**«Кто быстрее займет место».**

Дети сидят на стульях по кругу. Ведущий стоит в центре и подаст различные команды: «Меняются местами девочки», «Меняются местами мальчики», «Меняются местами Тани», «Меняются местами девочки в юбочках» и т.п.). Во время смены мест ведущий старается занять чье-то место. Оставшийся без места становится ведущим. Упражнение выполняется в подгруппах по 10-12 человек.

**«Воробьи - вороны».**

Играющие делятся на 2 команды, которые становятся друг против друга. Одна команда называется «Воробьи», а другая – «Вороны».

Та команда, которую называет ведущий, ловит, другая - ловит и убегает до определенной черты, на 2-3 шага сзади стоящей команды. Ведущий говорит медленно: «Во-о-оро-о-о...». И в это - момент готовы и убегать и ловить обе команды. Именно этот момент противоречивой готовности и важен в упражнении. Ведущий заканчивает паузу: «ну!». «Вороны» бросаются ловить убегающих за черту «Воробьев». Сигналы

подаются то для «воробьев», то для «ворон». В конце игры подводится итог выигрышам каждой команды.

**«Пожалуйста!»**

Все участники игры вместе с ведущим становятся в круг. Ведущий показывает разные движения (физкультурные, танцевалыше, шуточные), играющие должны их повторять лишь в том случае, если он к показу добавит слово «пожалуйста».

Кто ошибается, выбывает из игры.

**«Игра с мячом».**

Дети стоят в кругу. В центре - ведущий, у него в руках мяч. Бросая мяч кому-то, ведущий задает вопрос (например: «Какое сейчас время года?» и др.). Тот, кому бросили мяч, отвечает на вопрос и возвращает мяч ведущему. Вариант: бросающий мяч называет какое-либо существительное, ловящий - глагол («птица» - «летает», «рыба» - «плавает», «змея» - «ползает»).

**«Возьми и передай!»**

Дети сидят на стульях, расставленных по кругу. Воспитатель «рисует» руками воображаемый предмет и передает его кому-либо из детей. Ребенок, получивший его, выполняет с ним любое действие (например, подбрасывает вверх и ловит воображаемый мяч). Затем он передает этот предмет ребенку, сидящему рядом, тот выполняет свои действия с воображаемым предметом.

Передача воображаемого предмета происходит по кругу. В игре участвуют 6-8 человек. В процессе игры предметы могут меняться либо ведущим, либо кем-то из детей.

**«Руки - ноги».**

Дети стоят врассыпную. Они выполняют простые движения под команду воспитателя: по одному хлопку поднимают руки, по двум — встают. Если руки уже подняты, а звучит один хлопок, то их нужно опустить, а если дети уже стоят, то по двум хлопкам, они должны сесть. Воспитатель может менять последовательность и темп хлопков.

**«Четыре стихии».**

Дети сидят по кругу. Ведущий договаривается с ними: если будет произнесено слово «земля», все должны опустить руки вниз, если слово «вода» - вытянуть руки вперед, «воздух» - поднять руки вверх, «огонь» - произвести вращение руками в лучезапястных и локтевых суставах. Кто ошибается, считается проигравшим.

**«Зеваки».**

Дети идут по кругу, держась за руки. По сигналу ведущего останавливаются, делают четыре хлопка, поворачиваются кругом и продолжают движение. Направление меняется после каждого сигнала. Не выполнивший правильно задание выходит из игры.

**«Плетень».**

Из числа играющих детей выбирается девочка Катя, а остальные участники игры становятся цепочкой и берутся за руки. По сигналу воспитателя «Раз, два, три - веди!» первый в цепочке ребенок — ведущий - ведет всех детей по кругу и, переходя на легкий бег, закручивает цепочку в спираль. Выполняя эти движения, дети произносят слова:

Вейся, вейся, плетень, завивайся, плетень,

Завернись кружком, будто камешком...

Завернув кружок в спираль, играющие останавливаются и произносят слова дальше:

По дороге Катя шла, клубок ниточек нашла. Клубок маленький, нитки аленьки. Клубок катится, нитка тянется...

Выполняя движения по содержанию текста, Катя подходит к последнему игроку в цепочке, берет его за руку и ведет по кругу, разматывая спираль. Цепочка снова образует круг. Катя выходит в середину круга и произносит, слова:

Я клубочек размотала, стала ниточка видна,

Я за ниточку взяла, откусила, порвала...

По окончании слов Катя подходит к любому из детей и размыкает круг, становясь ведущей в цепочке. Все дети должны следовать за ведущей и согласованно выполнять движения по содержанию текста

**ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ УМЕНИЯ ВЕСТИ ДИАЛОГ**

**«Разговор по телефону».**

Упражнение выполняется в парах. Дети ведут диалог по телефону на соответствующую тему. Тему задает воспитатель (например, поздравить с днем рождения, пригласить в гости, договориться о чем-то и т.д.).

**«Диалог».**

Подбираются произведения (стихи, рассказы), построенные на принципах диалога. Дети распределяют роли и читают произведения от лица героя, передавая интонационно характерные особенности героев.

**Разговор клоунов**

- Где купили вы, сеньор, этот красный помидор?

- Вот невежливый вопрос! Это собственный мой нос.

**В гостях у королевы**

Где ты была сегодня, киска?

У королевы у английской.

Что ты видала при дворе?

Видала мышку на ковре.

**Кисонька-мурысонька**

- Кисонька-мурысонька,

- Где была? - Где вода?

- Коней поила. - Быки выпили.

- Где кони? - Где быки?

- За ворота ушли. - За гору ушли.

-Где ворота? - Где гора?

- Огонь сжег. - Черви источили.

- Где огонь? - Где черви?

- Вода залила. - Утки склевали.

**Лис и мышонок**

- Мышонок, мышонок, отчего у тебя нос грязный?

- Землю копал.

- Для чего землю копал?

- Норку делал.

- Для чего норку делал?

- От тебя, лис, прятался.

- Мышонок, мышонок, я тебя подстерегу.

- А у меня в норке спаленка.

- Кушать захочешь - вылезешь.

- У меня в норке кладовочка.

- Мышонок, мышонок, я ведь твою норку разрою.

- А я от тебя в норочку – и был таков.

**ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ УМЕНИЯ СОГЛАСОВЫВАТЬ СВОИ ДЕЙСТВИЯ С ЧЛЕНАМИ ГРУППЫ**

**«Зеркало».**

Дети становятся лицом друг к другу. Один совершает какие-либо действия (например, хлопает в ладоши, наклоняется в сторону, улыбается и т.д.), а другой пытается его зеркально повторить

**«Эхо».**

Дети отвечают на звуки ведущего дружным эхом. Например, на хлопок воспитателя участники группы отвечают дружными хлопками. Ведущий может подавать другие сигналы: серию хлопков в определенном ритме, постукивание по столу, стене, коленям, притопывание и т.д. Упражнение может выполняться в подгруппе (4-5 человек) или со всей группой детей. При выполнении небольшими подгруппами одна подгруппа оценивает слаженность действия другой.

**«Групповой рисунок».**

Дети сидят за большим столом. У каждого ребенка лист бумага и набор цветных карандашей. По первому сигналу воспитателя дети начинают рисовать какой-либо сюжет. По следующему сигналу все участники одновременно передают свои рисунки сидящему слева, при этом получая справа начатый соседом рисунок. Ребенку необходимо продолжить рисунок до очередного сигнала воспитателя.

**«Не столкнись».**

Группа делится на две подгруппы. Участники подгруппы становятся в затылок друг другу, держась руками за плечи впереди стоящих, и под музыку начинают движение, «извиваясь змейкой», при этом они должны стараться избежать столкновения.

**«Эстафета».**

Дети по одному встают и садятся друг за другом в едином ритме, так, чтобы, как только сел предыдущий, встает следующий. Нельзя подталкивать друг друга, обращаться к другому с советами, иначе ведущий остановит эстафету.

Варианты: можно вставать через одного человека, одновременно по одному с каждого края, или вставание заменить передачей хлопков.

**«Тропинка».**

Дети делятся на команды с одинаковым количеством участников. Каждая команда берется за руки, образуя два круга. По сигналу воспитателя дети начинают движение по кругу в правую сторону. Затем ведущий дает зада ни с, которое выполняется обеими командами. Если ведущий говорит: «Тропинка!», участники каждой команды становятся друг за другом, кладут руки на плечи впереди стоящего, приседают, наклоняя голову чуть-чуть вниз. Если ведущий говорит: "Копна!", все участники игры направляются к центру своего круга, соединив руки в центре. По слову «Кочки!» все участники игры приседают, положив руки на голову. Кто быстрее и правильнее выполнит задание, тот получает очко. Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество очков.

**«Встать по пальцам».**

Все дети сидят. Воспитатель поднимает несколько пальцев на одной или обеих руках, считая вслух до трех. Должно встать столько детей, сколько было показано пальцев. Вариант: дети разбиваются на небольшие подгруппы и соревнуются на скорость реакции и правильность выполнения задания.

**«Сторож».**

Дети договариваются сообща, какие действия они будут изображать. Подойдя к домику сторожа, произносят\* слова:

Здравствуй, сторож.

Здравствуйте, дети. Где вы были?

Мы не скажем, а что делали - покажем.

Сторож должен отгадать, что делали дети (играли, шили, рубили лес, косили, купались в реке, собирали грибы, пололи грядки и др.)- Как только он угадает, дети убегают, а сторож старается их догнать. Каждый раз дети придумывают новые действия.

**«Кого назвали, тот ловит мяч».**

Дети образуют круг, стоя друг от друга на расстоянии вытянутых в сторону рук. В центр круга становится водящий, у его ног лежит мяч. Водящий выполняет ряд движений (повороты, приседания, прыжки и др.), дети повторяют их. Внезапно водящий называет имя одного из игроков и бросает ему мяч. Тот, чье имя назвали, должен ловить мяч, а остальные дети разбегаются по площадке. Ребенок, поймавший мяч, становится водящим. Если названный ребенок не поймал мяч, игра повторяются сначала.

**«Разведчик и командир».**

В комнате расставлены стулья в произвольном порядке. Один ребенок (разведчик) идет через комнату, обходя стулья с любой стороны, а другой ребенок (командир), запомнив дорогу, должен провести отряд тем же путем. В ходе игры дети меняются ролями. Выигрывает тот, кто сможет точно выполнить свое задание.

**«Расставить посты!»**

Дети маршируют друг за другом. Впереди идет командир. Когда командир хлопнет в ладоши, идущий последним ребенок должен немедленно остановиться. Так командир расставляет всех детей в задуманном им порядке (линейка, круг, по углам и т.д.). В роли командира могут быть дети или воспитатель.

**«Ходить след в след».**

Задание заключается в подстраивании к партнеру, идущему впереди. Ставить ногу можно только в освободившийся «след». Так идет вся цепочка. Можно придумать, что идем через болото, грязь или через ручей по камням. Идущему сзади нельзя наступать на пятки впереди идущего, а дожидаться, когда «след» освободится полностью. Упражнение может выполнять только небольшая группа участников другие дети следят за точностью выполнения. Выигрывает тот, кто ни разу не упал в «болото» или «лужу».

**«Неваляшка».**

Дети стоят в кругу с вытянутыми руками, плотно прижавшись плечами друг к другу. Один участник, находящийся в центре круга, изображает куклу- неваляшку. Он расслабился и покачивается из стороны в сторону. Дети в кругу руками поддерживают его.

**«Кто больше соберет игрушек».**

Воспитатель создает игровое поле - обширное пространство с разбросанными мелкими предметами. Дети разбиваются по три человека и берутся за руки так, чтобы стоящий в середине держал одного партнера за правую руку, а другого — за левую. По сигналу воспитателя дети должны собрать как можно больше предметов двумя свободными руками в тройке. Ребенок, стоящий в середине и держащий партнеров за руки, может помогать ногами. В ходе игры дети меняются местами. Тройка, разорвавшая руки, выбывает из игры. В конце игры подсчитывается количество собранных игрушек. Побеждает та команда, которая собрала наибольшее число предметов.

**«Сделай фигуру».**

Дети держат в руках стулья. По команде ведущего («Круг», «Квадрат», «Овал», «Прямоугольник», «Треугольник») дети выстраивают стулья в виде заданной фигуры. После этого ведущий исправляет ошибки. Усложнение: можно ограничить время на построение фигуры (1-3 минуты).

**«Угадай и покажи».**

Одному ребенку завязывают глаза, второй становится перед ним в определенной лозе (например, на одной ноге, с поднятыми руками и пр.). Ребенок с завязанными глазами нащупь определяет, как стоит второй ребенок, и принимает его позу. Если он сделает правильно, выбирается другая пара детей.

**«Тумба, тумба, где ключи?»**

Создается игровое поле, где дети располагаются в определенном месте (в очерченном круге, сидят на стуле) на расстоянии 2-3 шагов друг от друга. Ведущий подходит к игроку с вопросом: «Тумба, тумба, где ключи?» Ему отвечают: «Вон там!» и отсылают в другое место игрового поля. В то время, как водящий задает свой вопрос одной «тумбе», остальные меняются местами, а водящий пытается занять свободную тумбу. Оставшийся без места становится ведущим.

**«Слепец и поводырь».**

Дети в парах: один «слепец», другой – «поводырь», он водит «слепца» по комнате, помогает избежать столкновений с другими парами, дает соответствующие пояснения относительно их передвижения. В процессе игры дети меняются ролями.

**«Удержать листок».**

Дети стоят в парах, им предлагается удерживать листок бумаги - лбами без помощи рук, передвигаясь по групповой комнате. Побеждает та пара, которая более длительное время удерживает листок.

**ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ СПОСОБНОСТИ ЭФФЕКТИВНО ВЗАИМОДЕЙСТВОВАТЬ В ОБЩЕНИИ**

**«Созвучные слова».**

Дети стоят в кругу, поочередно бросая друг другу мяч. Ребенок, бросивший мяч первым, произносит какое-либо слово, например «мяч». Тот, кто ловит, отвечает созвучным словом (например, «грач») и перебрасывает третьему и т.д. Если ребенок не успел подобрать слово, он выбывает из игры.

**«Сочиняем песню».**

Воспитатель предлагает послушать детям знакомое четверостишье. Дети, разбившись на подгруппы (по 4-5 человек), должны придумать свою мелодию к этим словам и исполнить. Часть детей может выполнять роли членов жюри. Они слушают исполнение, обсуждают и выбирают лучший вариант. Победителям можно вручить диплом или приз.

**«Споем песню».**

Дети разбиваются на небольшие подгруппы (4-5 человек). Каждая подгруппа договаривается, какую песню будет исполнять. По сигналу ведущего каждая группа начинает петь задуманную песню. Очередность исполнения определяет ведущий по своему желанию. Выигрывает та подгруппа, которая смогла вовремя вступить и слаженно спеть песню.

**«Мы плетем цепь».**

Игру начинает двое детей, которые стоят друг к другу лицом. Они берутся за руки и с песней идут по кругу (предварительно договорившись, кого из детей позовут в игру).

Двое: Цепь, цепь, цепь, Мы плетем цепь. А мы цепь не плетем. Сплетаемся сами...

Один: Мало нас, мало нас, Приходи, Марина, к нам.

**РАЗНОЕ ОТНОШЕНИЕ**

Игру следует начать так: «К разным людям мы относимся по-разному. Представь, что вчера ты забыл в школе очень нужную книгу (подумай какую) и тебе необходимо ее найти. Для этого ты должен спросить о ней по очереди у друга, учителя и ученика, с которыми ты давно не разговаривал. Как ты будешь спрашивать, каким тоном? Подумай.

**СКВОРЕЦ**

Эта игра поможет детям научиться позитивно, не нанося психологических травм другим людям, разрешать конфликты.

Сюжет игры заключается в том, что в «скворечнике» поздней осенью поселяются три «воробья». За время зимы они обжились в своем домике, обустроили его. Им хорошо и уютно жить вместе.

Но вот пришла весна, и из теплых краев возвратились три «скворца». Они подлетели к своему домику и увидели, что он занят «воробьями».

Далее детям предоставляется возможность действовать самостоятельно. Игра заканчивается, как только «воробьи» и «скворцы» придут к какому-нибудь общему решению. Оно может быть следующим:

- «скворцы» выгонят «воробьев» из скворечника;

- птицы соглашаются жить вместе;

- «скворцы» помогают найти «воробьям» другой домик и обустроиться там, а также договариваются, что зимой «воробьи» могут вновь его занять;

- «скворцы» улетают, увидев, что их дом занят.

(свой вариант).

В заключение игры важно сделать вывод, что в конфликте всегда необходимо увидеть и понять позицию другого и искать способ разрешения сложившейся ситуации вместе.

**ХОРОШИЙ ВРАЧ**

Предложите ребенку подумать, как должен поступать хороший врач в следующих ситуациях:

- К врачу на прием пришла мама с малышком, который очень боится укола и плачет.

(Вариант решения: врач должен поговорить с мальчиком, угостить его конфетой, рассказать сказку, а затем уже сделать укол.);

- К врачу пришел старик, который не согласен с тем, как врач его лечит.

(Вариант решения: врач должен внимательно выслушать его, спокойно высказать свое мнение, а затем показать книги по медицине, которые подтверждают правильность выбранного лечения, и предложить ему прочесть их.);

- Перед кабинетом врача ругаются несколько больных;

• Медсестра часто опаздывает на работу;

• Медсестра плохо моет медицинские инструменты.

Пусть ребенок выберет одну ситуацию и придумает небольшую сценку-диалог, которую вы разыграете вместе.

**УЧИМСЯ ЗАБОТИТЬСЯ**

Попросите ребенка подумать, как бы он поступил в следующих ситуациях, как проявил бы свою заботу. Пусть он выберет одну из ситуаций и вы вместе инсценируете ее.

Мама заболела. (Вариант решения: надо уложить ее в постель, принести чай с малиновым вареньем или медом; открыть форточку, чтобы в комнате был свежий воздух, и поставить маме градусник.);

День рождения бабушки;

Младший брат капризничает;

В гости пришел друг;

Папа вернулся с работы уставший;

У кого-то из членов семьи (друга, учителя) плохое настроение;

Тебя (твоего брата или сестру, друга) отругали родители;

Твой друг плохо учится.

**НА КОРАБЛЕ**

Это групповая игра. Поделите детей на три группы: одна - матросы, другая - капитаны, третья - пассажиры. Затем предложите каждой группе свою ситуацию. Например:

корабль натолкнулся на подводный камень;

один из пассажиров упал за борт;

капитан тяжело заболел;

у одного из пассажиров пропал ребенок.

Каждая группа должна ответить, как следует вести себя капитану, матросу или пассажиру корабля, чтобы на корабле не возникло паники.

**ДОБРАЯ СКАЗКА**

Попросите ребенка представить, что однажды во всех сказках герои стали хорошими, совершающими добрые поступки. Пусть он -выберет две известные сказки и составит из них одну таким образом, чтобы отрицательные персонажи двух сказок совершали в общей сказке только добрые поступки (например, сказку про Красную Шапочку и сказку про трех поросят). Однажды Красная Шапочка пошла к бабушке. По дороге она встретила волка, который работал лесным врачом. Волк рассказал ей, что идет в домик к поросятам, потому что они заболели гриппом.

Красная Шапочка тоже захотела навестить поросят и пошла к ним вместе с Волком. Волк дал поросятам лесную микстуру из ягод малины и листьев мяты, и им стало лучше.

Затем Волк предложил Красной Шапочке проводить ее к бабушке, потому что было уже темно. Бабушка очень волновалась, что Красной Шапочки долго нет. Она думала, что ее внучка заблудилась в лесу, и от волнения у нее началось сильное сердцебиение. Когда Волк и Красная Шапочка пришли, Волк дал бабушке несколько мятных таблеток, чтобы она успокоилась. Потом они вместе стали пить чай с пирожками и брусничным вареньем. На прощание бабушка подарила Волку банку вкуснейшего джема и попросила отнести в подарок трем поросятам вкусных пирожков.

**ПРЕСС-КОНФЕРЕНЦИЯ**

Эта игра будет интересной, если в ней примет участие как можно больше детей.

Выберите того, кто будет давать ответы на вопросы «журналистов». Рядом за столом вместе с ним садится «ведущий», желательно взрослый, напротив располагаются пять - шесть «журналистов», которые задают вопросы, когда им предоставят слово. Вопросы должны касаться разных сторон жизни ребенка: школы, класса, учителей, семьи, его интересов и т. д.

Если вопрос окажется некорректным, ребенку будет сложно на него ответить, «ведущий» имеет право отклонить его. «Журналист», перед тем как задать вопрос, должен встать и назвать газету или журнал, который он представляет. Вопросы задаются четко и в вежливой форме. Ответы должны быть ясными и полными.

**ТЕАТР-ЭКСПРОМТ**

В этом театре заранее известны лишь сюжет и действующие лица пьесы. Кто будет исполнять роли, текст и мизансцены, не известно никому. Спектакль создается на глазах у зрителей в процессе чтения заготовленного текста. Лучше всего выбирать короткие сказки (или отрывки из сказок), действие в которых происходит в одном месте. Получив роль, ребенок ждет, когда по сюжету ему надо будет выйти на сцену и самостоятельно (в рамках сюжета) играть свою роль. Таким образом, все присутствующие находятся в крайне напряженном состоянии: что дальше? чем закончится? что скажет герой? В этой игре актуализируются все творческие возможности детей, а сам ребенок находится в центре внимания, самостоятельно действует, ему улыбаются, он не боится быть смешным. В театре экспромта действия детей зависят от поведения участников спектакля, все учатся слушать и понимать товарищей. У ребят развиваются такие качества, как ответственность перед партнерами, коммуникабельность. Вот пример одной из пьес, которую можно разыграть в театре экспромта.

...Ночь. Завывает Ветер. Раскачиваются Деревья. Между ними пробирается Похититель. Он ищет конюшню, где спит Конь... Вот и конюшня. Конь спит, ему что-то снится, он слегка перебирает копытами и тоненько ржет. Недалеко от него пристроился Воробей, он дремлет, иногда открывает то один глаз, то другой. На улице, на привязи, спит Пес... Деревья раскачиваются и шумят, поэтому не слышно, как Похититель пробирается в конюшню. Вот он хватает Коня за уздечку... Воробей зачирикал тревожно... Пес залаял. Похититель уводит Коня. Пес заливается лаем... Выбежала из дома Хозяйка, заохала, закричала. Она зовет мужа... Выскочил из дома Хозяин... Похититель убегает. Хозяин ведет Коня в стойло. Пес лает и прыгает от радости... Воробей летает вокруг. Деревья шумят и раскачиваются. Ветер, завывая, летает между Деревьями... Хозяин гладит Коня, бросает ему сена... Хозяин зовет Хозяйку в дом.. Все успокаивается. Пес ложится на место и засыпает. Дремлет Воробей, стоя засыпает Конь.

**ВООБРАЖАЕМОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ**

Начните игру так: «Сейчас мы отправимся в путешествие. Я буду описывать место, где мы окажемся, а тебе нужно представить, увидеть его мысленно и делать то, что подскажет твоя фантазия.

Берем со стульев рюкзаки, надеваем их. Мы на поляне, на которой растут ягоды и полевые цветы. Ты можешь собирать ягоды, рвать цветы, наслаждаться красотой! Но для начала определи, какой это цветок или ягода, потому что я могу спросить об этом. Учти, что многие ягоды любят прятаться в траве, а значит, не сразу их можно увидеть. Поэтому траву нужно осторожно раздвигать руками. Ну, а теперь мы идем дальше, к лесу. По дороге нам встречается ручей. Через него перекинута доска. Переходи по доске! Не бойся! И вот мы в лесу, где много грибов и малины. Присмотрись сначала. Найди себе место, где можно будет перекусить. Здесь мы отдохнем и перекусим, а потом все уберем за собой. Сейчас я попробую угадать, что ты ешь».

**АРТИСТЫ ПАНТОМИМЫ**

Ребенку необходимо изобразить предметы с присущими им звуками: мотоцикл, часы с кукушкой, дверной замок, напольные часы с боем, мигающую лампочку, испорченный телевизор, горящую свечу, горячий утюг.

**ПРОФЕССИОНАЛЫ**

Пусть ребенок представит себя в роли специалиста той или иной профессии и при помощи пантомимы покажет себя в работе.

**ЖИЗНЬ ВЗРОСЛЫХ**

Попросите ребенка взять интервью у нескольких взрослых. Например, у бабушки или дедушки, старшего брата или сестры, тети или дяди. Можете помочь ребенку, предложив примерные вопросы:

Когда вы впервые почувствовали, что стали взрослым?

Мечтали ли вы стать взрослым, когда были ребенком?

Чем, по вашему мнению, жизнь взрослого отличается от жизни ребенка?

Часто ли вы вспоминаете о своем детстве и когда это происходит?

Сохранились ли у вас какие-нибудь вещи из вашего детства?

Хотели бы вы снова вернуться в детство?

Ребенок должен записать все ответы взрослых и сравнить их, выявляя общие закономерности. Будет хорошо, если в конце он составит рассказ на тему «Мир взрослых».

**ПОДАРКИ**

Один из участников игры придумывает, что он подарит человеку, сидящему рядом. Затем при помощи мимики и жестов показывает этот предмет. Как только сидящий угадал, право загадать переходит к нему. Допускается подсказка, но такая, в которой не содержится название данного предмета, а только его описание.

**ОКНО**

Игра начинается со слов: «Перед тобой окно с очень толстым стеклом, через которое не проникают звуки. Ты хочешь что-то сказать товарищу. Заранее реши, что. Можно артикулировать губами, писать воображаемые буквы на стекле, объяснять на пальцах». Второй участник игры, которым можете быть и вы сами, должен его понять и ответить тем же способом.

**ПУТЕШЕСТВИЕ**

Цветным мелом на полу рисуется несколько пересекающихся «тропинок» разного цвета. Игроки (команда из четырех-пяти человек), выбрав свою «тропинку», стараются как можно быстрее добраться до конца пути, не сбив при этом соседей.

**ЧУДЕСНОЕ ПРЕВРАЩЕНИЕ**

Дети по кругу передают карандаш, мысленно превращая его в любой другой предмет. При этом все остальные участники игры должны понять в какой. Например, ученик подносит карандаш к волосам, и по его движениям все понимают, что это расческа. Когда предмет угадан, участник передает карандаш следующему. Повторяться нельзя.

**СКУЛЬПТОР**

Эта игра рассчитана на пять-шесть человек. Ребятам необходимо по очереди изобразить фонтан, скворечник, скамейку, раскрытое окно, корзину с грибами, разные деревья и цветы.

**Игры на коллективное доверие, внимание, расслабление и создание положительного настроения.**

**МОРЕ, СУША, НЕБО**

В этой игре детям предстоит вспомнить обитателей моря, суши, неба. Они становятся в ряд. Ведущий поворачивается лицом к ним, произносит, например: «Суша!» - и бросает мяч. Тот, кто поймает мяч, должен бросить его ведущему, назвав представителя животного мира, обитающего на суше.

**СЪЕДОБНОЕ-НЕСЪЕДОБНОЕ**

Эта игра проводится по тому же принципу, что и предыдущая. Только на этот раз, бросая мяч, ведущий говорит: «Съедобное!» или «Несъедобное!». Дети в ответ должны назвать соответствующий продукт, фрукт, овощ или предмет.

**ГРОЗА**

Дети становятся в круг. Ведущий говорит им, что перед грозой обычно очень тихо, и просит детей замереть. Затем слышатся отдаленные тихие звуки: дети, глядя на ведущего, трут ладошку о ладошку. Звуки постепенно усиливаются: дети хлопают в ладоши, вначале тихо, потом громче. Вот уже слышна гроза: дети топают ногами. Гроза в разгаре: дети громко топают ногами и хлопают в ладоши. Но вот гроза затихает: все действия повторяются, но уже в обратном порядке.

**УХОДЯЩИЙ ПОЕЗД**

Ведущий начинает игру со слов: «Представьте, что мы находимся в купе поезда, который сейчас тронется. Мы смотрим в окно и видим, что провожающие нас родители машут нам рукой. Давайте помашем и мы им. (Дети машут рукой.) Вот поезд тронулся, колеса крутятся. Давайте ногами изобразим, как это происходит. (Дети двигают по полу поочередно то правой, то левой ногой, продолжая махать рукой.) Нам принесли чай, давайте свободной рукой размешаем в чашке сахар». (Дети выполняю! предыдущие движения, добавляя к ним круговые, имитирующие размешивание сахара в стакане с чаем.).

**СОСЕД, ПОДНИМИ РУКУ!**

Играющие стоя или сидя (в зависимости от yговора) образуют круг. По жребию выбирают водящего, который встает внутри круга. Он спокойно ходит по кругу, затем останавливается напротив одного из игроков и громко произносит: «Руки!» Тот игрок, к которому обратился водящий, продолжает сидеть (стоять), не меняя положения. А оба его соседа должны поднять вверх одну руку: сосед справа - левую, сосед слева - правую, т. е. ту руку, которая находится ближе к игроку, стоящему (сидящему) между ними. Если кто-то из ребят ошибся, т. е. поднял не ту руку или вообще забыл ее поднять, то он меняется с водящим ролями. Играют установленное время. Выигрывает тот, кто наименьшее количество раз будет водящим.

**ВОПРОС СОСЕДУ**

Все садятся в круг, ведущий становится в центре. Он подходит к любому игроку и задает вопрос, например: «Как тебя зовут?», «Где ты живешь?» и т. д. Отвечать должен не тот, кого спрашивают, а его сосед слева. Если ответит тот, кого ведущий спрашивал, он должен отдать фант. После игры фанты разыгрывают.

**НА КУСОЧКИ**

Одной рукой, правой или левой, ребенку необходимо по условию игры разорвать газету на мелкие кусочки, рука при этом вытянута вперед. Свободной рукой помогать нельзя. У кого кусочки будут мельче, тот и выиграл.

**ДЕРЕВЯННЫЕ КУКЛЫ**

Ведущий начинает игру со слов: «Все мы видели деревянных кукол-марионеток, которые управляются ниточками. Если натяжение ниточки слабеет, то руки, голова, корпус, ноги куклы опускаются вниз. А теперь станьте в исходное положение: выпрямите спину, руки и голову поднимите вверх.

На счет «раз» резко опустите голову вниз, «два» - руки от локтя опускаются, «три» - руки полностью расслаблены, «четыре» - нагнитесь вперед, голова и руки расслаблены, «пять» - опуститесь на четвереньки. Теперь ниточки будут натягиваться в обратном порядке, а куклы выпрямляться. Не путайте очередность!»

**ЦВЕТА**

Игроки становятся в круг. Ведущий командует: «Коснитесь чего-нибудь желтого. Раз, два, три». Игроки как можно быстрее стараются взяться за одежду, предмет этого цвета раньше остальных участников. Кто не успел - выбывает из игры. Ведущий снова повторяет команду, но уже с новым цветом. Побеждает оставшийся игрок.

**НА БОЛОТЕ**

Двум участникам дают по два листа бумаги. Они должны пройти через «болото» по «кочкам» - листам бумаги. Нужно положить лист на пол, стать на него двумя ногами, а другой лист положить впереди себя. Переступить на другой лист, обернуться, взять снова первый лист и положить впереди себя. Кто первым придет к финишу - тот победил.

**САМЫЙ ВНИМАТЕЛЬНЫЙ**

Играют три-четыре человека. Ведущий начинает игру так: «Расскажу я вам рассказ в полтора десятка фраз. Лишь скажу я: «Цифра «три» - приз немедленно бери. Однажды щуку мы поймали, распотрошили, а внутри рыбешек мелких увидали, и не одну, а целых... семь. Когда стихи запомнить хочешь, их не зубри - до поздней ночи. Возьми и на ночь повтори разок-другой, а лучше... десять. Мечтает парень закаленный стать олимпийским чемпионом. Смотри, на старте не хитри, а жди команду: раз, два... марш! Однажды поезд на вокзале мне три часа пришлось прождать... (если не успевают взять приз, его забирает ведущий). Ну что ж, друзья, вы приз не брали, когда была возможность брать».

**ВЕРНИ УКРАДЕННОЕ**

Начинается игра со слов ведущего-ребенка: «Сорокам нравятся яркие, блестящие предметы. Если предмет небольшого размера, сорока может унести его в свое гнездо. Представьте, что от сильного ветра сорочье гнездо упало на землю. Вы нашли в нем различные предметы, которые принадлежали вашим знакомым. Нужно вернуть украденные вещи хозяину».

Дети становятся в шеренгу лицом к ведущему. На ладони у каждого лежит небольшой предмет (пуговица, карандаш, булавка и т. д.). Время экспозиции - 10 секунд. Затем все предметы кладут в «гнездо» (шапку). Задача ведущего - запомнить, кому принадлежал «украденный» предмет, и, достав его из «гнезда», вернуть хозяину.

**14 ПРЕДМЕТОВ**

Эта игра поможет ребятам понять, что у каждого человека есть свои ценности и отношение к жизненным ситуациям.

Ведущий подготавливает и собирает вместе несколько предметов, у которых разные сферы применения. Например; магнит, фотопленка, тетрадь, полиэтиленовый пакет, газета, ножницы и т. д. (всего 14 предметов). Все предметы хаотично расположены на столе.

Участники размещаются вокруг стола с предметами, а ведущий предлагает всей группе в течение 10 минут навести порядок, при этом участники не должны общаться вербально. После игры идет обсуждение: почему конечная композиция выглядит именно так? Если порядок удалось навести, то что помогло это сделать? Если нет, то что помешало? Общались ли участники между собой в процессе игры?

**КОЧКИ**

Эта игра проводится на улице. На земле чертится поле 8x8квадратов. Ведущий в начале игры оглашает правила: «Перед вами болото. Любое болото можно перейти по тропинке из кочек. У этого болота тоже есть тропинка, но ее не видно. Зато она есть у меня на карте, в любых спорных ситуациях решающее слово будет принадлежать мне. Ваша задача: найти ту тропинку и перейти болото по ней, соблюдая следующие правила:

- На игровом поле одновременно может находиться один игрок.

- Ходить можно вперед, назад, вправо, влево, по диагонали в любом направлении, но только на одну клетку, т. е. переступать через клетку нельзя.

- Если, делая следующий шаг, дотронулись до клетки ногой, значит уже ступили на нее.

- Если ступили на клетку и нет сигнала от ведущего, значит вы на кочке; если звучит сигнал, значит вы ступили мимо и должны вернуться обратно.

- Если несколько участников или даже почти вся группа уже перебрались на другую сторону, но кто-то оступился, вся группа возвращается.

- Стоять по краям болота нельзя.

- Нельзя рисовать схемы, помечать клетки.

- Нельзя переговариваться.

- Очередность попыток прохождения произвольная.

После оглашения инструкции есть две минуты на обсуждение и выработку стратегии, если она необходима. Время игры не ограничено. Игра заканчивается, когда вся группа перейдет болото.

**Дидактические игры, направленные на общение**

1. **Подвижная игра «Близнецы»**

**Цель:** развивать умение ориентироваться в собственных вкусах и желаниях, устанавливать сходство с различными партнерами по тому или иному признаку.

**Игровое правило:** действовать только по сигналу учителя.

**Ход игры:** Педагог предлагает нарисовать на маленьком листе бумаги то, что дети любят (из еды, из занятий, из игрушек и т.д.). По сигналу учителя дети бегают по группе, по сигналу «Найди друга» — ищут пару — того, с кем совпадают вкусы, интересы. Игра заканчивается тем, что пара (или группа) детей с помощью жестов показывает, что их объединяет. Варианты: дети могут объединяться с противоположными вкусами, с близкими по значению. Постепенно вводятся более сложные задания: о чем любим, поговорить, посмеяться, что любим, читать, какой у меня характер.

1. **Игра — соревнование «Самый лучший»**

**Цель:** формировать умение действовать в соответствии с заданной целью, подбирать вербальные и невербальные средства для усиления коммуникативного воздействия, оценивать коммуникативные умения сверстника.

**Ход игры:** Детям предлагается соревнование на «лучшего клоуна», «лучшего друга», «короля (королевы) вежливости», «защитника животных». Звание присваивается по результатам разыгрывания ситуаций:

• рассмеши царевну Несмеяну;

• попроси игрушку у ребят;

• уговори маму пойти в цирк;

• помирись с товарищем;

• попроси ребят принять тебя в игру;

• насмеши ребят;

• расскажи о щенке, живущем на улице, так, чтобы хотелось его забрать домой.

1. **Дидактическая игра «Позвони мне, позвони»**

**Цель:** развивать умение осуществлять общение в соответствии с поставленной целью, подбирать необходимые вербальные средства, творческое воображение.

**Игровое правило:** сообщение должно быть хорошим, звонивший должен соблюдать все правила «телефонного разговора».

**Ход игры:** Дети стоят по кругу. В центре круга — водящий. Водящий стоит с закрытыми глазами с вытянутой рукой. Дети движутся по кругу со словами:

Позвони мне, позвони, и что хочешь мне скажи.

Можешь быль, а можешь сказку

Можешь слово, можешь два —

Только, чтобы без подсказки

Понял все твои слова. На кого покажет рука водящего, тот ему должен «позвонить» и передать сообщение. Водящий может задавать уточняющие вопросы.

1. **Дидактическая игра «Колдун»**

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

**Ход игры:** «Колдун» заколдовывает детей так, что они «теряют» способность говорить. На все вопросы ребенок отвечает жестами. С помощью вопросов он старается рассказать историю о том, как его заколдовали. Указательным пальцем он показывает направление и предметы, размер и форму предметов, используя жесты их характеризующие, показывает настроение волшебника и свое состояние в момент колдовства. Дети рассказывают словами то, что он показывает.

1. **Игра «Путаница»**

**Цель:** сплочение и бережное отношение друг к другу.

**Ход игры:** Дети встают в круг, держась за руки, и запутываются, ведущий должен их распутать, не разрывая рук.

1. **Игра «Черные шнурки»**

**Цель:** разрядка, возможность для проявления фантазии, возможность увидеть общее.

**Ход игры:** Все сидят на стульях в кругу, ведущий в центре круга предлагает поменяться местами тех, у кого, например, черные шнурки (любой общий предмет).

**Задача:** Всем найти себе место, в том числе и ведущему.

1. **Игра «Паровозик»**

**Цель:** общение.

**Ход игры:** Дети стоят в разных местах. Учитель предлагает 1 человеку собрать паровозик «Вася ты паровозик, собирай состав, вагончики отцеплены, подходи к вагончикам по очереди». Педагог наблюдает к кому в первую очередь подойдет «паровоз», во второй раз и т.д. Действия выполняются под музыку.

1. **«Маленький художник»**

Дети садятся в круг. Педагог предлагает поиграть в художников, но рисовать с помощью слов. В этой игре необходима наблюдательность и внимательность. Посмотрите друг на друга и запомните у кого какие: глаза, волосы, одежда, обувь, украшения, цвета. Дается 3-4 минуты.

Вызывается: 1 человек-художник

1 человек-модель.

Они встают спинами друг к другу и художник «описывает» модель.

**Игры на развитие коммуникативных способностей в средней группе**

**«Разговор с руками»**

**Цель:** отработка эмоций, развитие позитивного самовосприятия.

Возраст: 4-5 лет.

Количество играющих: взрослый и ребенок.

Необходимые приспособления: карандаши, лист бумаги.

**Описание игры:** в нее играют, если ребенок склонен к дракам или разрушению. Взрослый предлагает ребенку обвести контур ладошек, а затем «оживить» их: нарисовать им лица (глазки, ротик, носик и т. д.), можно раскрасить пальчики цветными карандашами. Затем взрослый начинает разговор с пальчиками, расспрашивая их об их привычках и привязанностях, о том, что они любят и что нет. Отвечать может ребенок, но если он молчит, то взрослый сам отвечает за пальчики, рассказывая о том, какие они хорошие, как много они умеют. Потом взрослый говорит: «Но пальчики иногда не слушаются своего хозяина», — и предлагает заключить с непослушными пальчиками «договор», что они в течение 2-3 дней не будут никому причинять боль и ничего ломать, а делать только хорошее: здороваться, мастерить, играть, помогать хозяину одеваться и раздеваться. Для гиперактивных детей назначают меньший срок — 1-2 дня или даже несколько часов. Если ребенок вступает в эту игру, то через оговоренный промежуток времени можно повторить рисование с ним, похвалив пальчики и их хозяина, а также предложив больший срок действия «договора».

**«Тень»**

**Ход:** дети разбиваются на пары: один – человек, другой – тень. Человек делает движения, тень повторяет.

**«Я чувствую»**

**Цель:** развитие внимания к эмоциональным состояниям других.

**Ход:** детям раздаются карточки, ребенок называет настроение, и рассказывает, когда он его испытывает.

**«Крокодил»**

**Цель:** развитие ловкости, наблюдательности, снятие страхов.

Возраст: 4-5 лет.

Количество играющих: 8-10 человек.

**Описание игры:** дети выбирают «крокодила». Выбранный вытягивает руки вперед одна над другой — это пасть крокодила — и ходит по комнате (площадке), напевая песенки, пританцовывая, подпрыгивая. Тем временем дети в пасть кладут руки. В какой-то момент «крокодил» смыкает пасть. Кто не успел выдернуть руку, становится «крокодилом».