**ИГРЫ для утреннего сбора.**

Чем позитивнее утро, тем продуктивнее пройдёт день. И если творчески к этому подойти, то можно настроить детей на положительное общение, тем самым создав условия для формирования хорошего настроения, а также, что немаловажно, условия для речевого развития.

На примере нашей группы хочу сказать, что хороший групповой сбор должен быть сродни производственной летучке и проводиться быстро, легко и по-деловому полезно. Именно поэтому игры и прочие формы выглядят как игры, а не как учебные действия. Что это может быть? Любые игры, не требующие большой подвижности, например, пальчиковые, словесные, игры-фантазии, игры-цепочки, игры-шутки.

Если же это пение, слушание, то, пожалуйста, пусть это будут песни и мелодии, которые помогут детям почувствовать себя ком­фортно, легко и весело (а не то, что вы обязаны разучить для ближай­шего утренника или отрепетировать для театральной постановки). Безусловно, и недавно выученная песня может прозвучать на утреннем круге, но только в том случае, если она сама просится на язык.

Хорошо использовать элементы тренинга, например, психогим­настику. Это даст возможность и весело поиграть, и подготовить детей к эмоционально яркому воспроизведению образа в театральной постановке.

Но это должны быть именно элементы тренинга, в котором уча­ствуют все и свободно выражают мимикой и жестами своё видение «расстроенного зайца», «испуганной мыши», «гордого петуха» или «обиженной подушки».

Хочу представить несколько игр, которые мы используем на утренних сборах.

**СВЯЗУЮЩАЯ НИТЬ**

Дети сидят в кругу, передают или перебрасывают друг другу клубок ниток так, чтобы все могли взяться за распущенную нить. Передача клубка сопровождается высказываниями о том, что ребята чувствуют, хотят для себя, могут пожелать другим. Когда клубок вернётся к ведущему, дети натяги­вают нить, закрывают глаза, пред­ставляя, что они одно целое.

**Я ПРЕВРАЩАЮСЬ.**

Придумать своё окончание или своё начало к предложению: «Я превращаюсь в ...». Например: «Я превращаюсь в облачко и лечу по небу», «Я превращаюсь в шоколадку и таю на солнышке» и т.п.

**Кто я?**

Цель игры состоит в том, чтобы не только придумать какое- либо состояние для себя, но и постараться изобразить его мимикой, жестами, движениями.

Я чувствую, что я кусочек льда. Я таю от тепла.

Я стакан воды. Меня сейчас выпьют.

Я прекрасный цветок. На меня села пчёлка.

Я словно буква «О». Я могу кататься по дорожке.

Я могу быть ветерком. Я улетаю в дальние края.

Я горячий чайник. Не трогайте меня, а то обожгу.

**Как…**

Игра способствует расширению поведенческого репертуара ребёнка, учит распознавать проявления разных настроений у себя и окружающих. Такие задания могут придумывать сами дети.

Например:

Рассказать известное стихотворение по-разному: шёпотом, скороговоркой, со скоростью улитки, как маленький ребёнок.

Улыбнуться, как кот на солнышке, как довольная обезьянка.

Нахмуриться, как осенняя туча (рассерженная мама, голодный волк и т.п.).

**ИНТЕРВЬЮ.**

Ведущий по очереди передаёт «микрофон» каждому из детей и просит назвать себя и ответить на вопросы. Ведущим может быть и ребёнок. Темы интервью могут быть разными - как связанными, так и не связанными с темой про­екта. Например: Что ты успел сделать по этой теме? Что тебе больше всего понравилось? С кем тебе приятно работать вместе? Что ты любишь делать в свобод­ное время? Есть ли у тебя старший брат? и т.д.

**СНЕЖНЫЙ КОМ**

Ведущий первым называет своё имя (или любое слово). Каж­дый последующий участник игры повторяет его и называет своё. Последний ребёнок повторяет имена (слова) в порядке их представления и называет своё имя (слово).

**ТЕЛЕГРАММА.**

Дети сидят в кругу, один из них говорит: «Я посылаю телеграмму Антону» и пожимает руку соседу, тот пожимает руку следующему и так дальше по кругу, пока «телеграмма» не дойдёт до Антона. После чего Антон сообщает: «Телеграмму по­лучил» (если рукопожатие дошло до него) или «Телеграмму не получил» (в ситуации, когда рукопожатие «потерялось» по пути к нему).

**ПОСЛУШАЙ ТИШИНУ.**

Предложить детям 1-2 минуты посидеть в полной тишине. За это время они должны попытаться услышать как можно больше звуков и затем рассказать о них. Например: «Я слышала, как чирикает воробей», «Я услышала, как шумят машины».

**ЧТО Я СЛЫШУ.**

Слушаем погоду: стук капель по стеклу, завывание ветра, хруст снега, раскаты грома, шорох сухих листьев и т. д.

Слушаем звуки улицы: гудок машины, детский смех, рёв про­летающего самолёта, лай со­бак, скрип тормозов, пение птиц, мяуканье. Рассказываем: кто что сумел услышать.

**НОС-НОС, РОТ...**

Ведущий говорит: «Нос, нос, нос, нос, рот». При первых словах он касается рукой носа, а потом вместо рта дотрагивается до другой части головы. Сидящие около ведущего дети должны делать всё не так, как они слышат, но так, как они видят, то есть так, как делает ведущий.

**ХОРОШО – ПЛОХО.**

Обсуждаем вместе: мороженое - это хорошо или плохо? Быстро ехать - хорошо или плохо? Сло­мался лифт... Заболел кто-то... Наступила зима...

Ответы могут оказаться раз­личными, и это даёт повод для дальнейшего обсуждения.

**ЗАЧЕМ.**

Просто задаём «нелепые» вопросы: «Зачем дерево? Зачем стол? Зачем спим? Зачем карман? Зачем каблук? Зачем пуговицы?»

- и получаем неожиданные от­веты.

**ПОКАЖИ СВОЁ НАСТРОЕНИЕ.**

Эту игру можно проводить по- разному. Например, предложить одним детям показать мимикой и жестами, какое у них сейчас на­строение, а другим – разгадать его. Вариант: даём одному ребёнку картинку с нарисованным «настроением», он пытается воспроизвести его на своём лице, а остальные отгадывают, что же он изображает.

**ЛАСКОВЫЕ СЛОВА.**

Попробуем придумать ласко­вые слова друг для друга; для ёжика; для трубочиста; для медве­дицы; для камешка, для сосновой шишки, для забора.

**НАЗОВИ ЗВУК В СЛОВЕ.**

Ведущий называет слово, а дети - первый звук этого слова.

**ЖИВЫЕ СЛОВА.**

До начала группового сбора раздаём детям карточки с буква­ми. Каждому ребёнку - по одной. Предлагаем составлять из букв слова. Один ребёнок поднимает свою букву, а остальные стараются встроиться так, чтобы получилось слово. Сначала это может получать­ся медленно, затем всё быстрее и быстрее. Например: «О» - окно, оса, Оля.

**ЗАМЕНИ ЗВУКИ.**

Детям нужно подобрать слово в рифму, изменив одну-две буквы.

Назовем мы книжку «том»,

Для жилья построим ... (дом).

По реке плывут плоты.

Зреют на ветвях... (плоды).

Соловей выводит трель.

Слесарь в сеть включает ...

(дрель).

Вот тележка. Это тачка.

Дом в саду зовётся ... (дачка).

Я в тетрадке ставлю точку.

Мама любит свою ... (дочку).

**ЗАБАВНЫЙ ЗООПАРК.**

Воспитатель: «Мы будем за­селять зоопарк, привезём разных зверей и птиц. В этой части зоо­парка будут жить животные, назва­ние которых начинается на букву «К», (корова, козёл, коза, крокодил, кенгуру). В другой части - живот­ные, название которых начинается на букву «М» и т. д.

*Вариант игры*: от прикосно­вения волшебной палочки все превращаются в разных животных - изображают их мимикой и жеста­ми. Ведущий старается догадать­ся, какие это животные.

**ВОЛШЕБНАЯ ПАЛОЧКА.**

По прикосновению волшебной палочки качество или свойство превращается в противоположное. Например, Фея говорит: «Снег был белый, а стал...», «Яблоко было зеленым, а стало ...», «Ты был ма­леньким, а станешь...».

**ПОДАРИ СЛОВЕЧКО.**

Предложите детям по цепочке подарить друг другу словечко. Возможно, каждое последующее должно начинаться с последней буквы предыдущего.

Возможно, это будут слова, подходящие по смыслу или противоположные по значению. Ориентируйтесь на подготовленность своих детей. Например, «Банка – апельсин – нос – сапог – гусь» и т.д.

**ВОЛШЕБНАЯ КОРОБОЧКА.**

Поставим в центре круга кра­сивую коробку. Предлагаем детям догадаться: что же в ней лежит? Высказывать свои соображения и задавать вопросы можно в течение всего группового сбора или только в определённое время. Откроем коробку в самом конце сбора.

**ПРИКИДКА.**

В прозрачную пластиковую банку положим несколько мелких предметов (кубиков, камешков, желудей, монеток). Детям предла­гается попытаться угадать, сколько предметов в банке. Названные числа записываем в общую та­бличку с указанием имён. В самом конце сбора открываем банку и пересчитываем количество пред­метов. Победит тот, кто точнее всех определил число предметов.

**Да – нет.**

Ведущий (воспитатель, роди­тели, ребёнок) задаёт вопросы: «Вы хорошие дети? Это вы разбили окно?» Ребята должны ответить хором и правильно.

.