Игра 1

1. «Ролевая гимнастика»

Цели: Учить раскованному поведению, развивать актёрские способности, помогать почувствовать состояние другого существа.

Содержание игры: подобрать короткие и хорошо известные детям стихотворения.

Предложить рассказать стихотворение:

1. Очень быстро, «с пулемётной скоростью».

2. Как иностранец.

3. Шепотом.

4. Очень медленно, «со скоростью черепахи».

Пройти, как: трусливый зайчик, голодный лев, младенец, старичок, …

Попрыгать, как: кузнечик, лягушка, козлик, обезьянка.

Сесть в позе: птички на ветке, пчелы на цветке, наездника на лошади, ученика на уроке, …

Нахмуриться, как: рассерженная мама, осенняя туча, разъярённый лев, …

Рассмеяться, как:  добрая волшебница, злая волшебница, маленький ребёнок, старичок, великан, мышка, …

1. Конкурс летних загадок

Солнце печет, липа цветет, рожь колоситься, золотится пшеница. Кто скажет, кто знает, когда это бывает? летом

Утром бусы засверкали, всю траву собой заткали, а пошли искать их днем, ищем – ищем – не найдем. Роса

Что за чудо – красота! Расписные ворота показались на пути! В них не въехать, не войти. Радуга

Над тобою, надо мною пролетел мешок с водою, наскочил на дальний лес- прохудился и исчез. Дождевая тучка

Стоит кудряшка, белая рубашка, сердце золотое. Что это такое? Ромашка.

Эй, звоночки, синий цвет, с язычком, а звону нет. Колокольчик.

1. «Мои хорошие качества»

Цели: учить преодолению застенчивости; помогать осознавать свои положительные качества; повышать самооценку.

Содержание игры: каждый ребёнок в течение нескольких минут должен вспомнить свои лучшие качества. Затем все садятся в круг и по очереди рассказывают о себе. ( Дать возможность высказаться всем желающим и не заставлять, если кто-то отказывается.)

1. Игра «Музыкальный конкурс».

1. «Я лучше всех умею …»

Цели: учить преодолевать застенчивость, формировать чувство уверенности, повышать самооценку.

Содержание игры: дети садятся в круг ведущий даёт задание вспомнить, что у каждого из участников лучше всего получается ( например, петь, танцевать, вышивать, выполнять гимнастические упражнение, …). Затем дети по очереди показывают это действие жестами.

1. Знаешь ли ты?

Валентина Терешкова – космонавт

Александра Пахмутова – композитор

Агния Барто – поэтесса

София Ротару – певица

Ирина Слуцкая – фигуристка

Екатерина Андреева – ведущая на ТВ

1. «Волна»

Цели: учить концентрировать внимание; управлять своим поведением.

Содержание игры: детям предлагается изобразить море, которое, в зависимости от погоды может быть самым разным.

Ведущий даёт команду «Штиль!» Все дети замирают. По команде «Волна!» дети выстраиваются в линию и берутся за руки. Ведущий указывает силу волны, а дети приседают и с интервалом 1-2 секунды встают, не отпуская рук. Игра заканчивается командой «Штиль!» (предварительно можно побеседовать о художниках – маринистах, показать репродукции картин Айвазовского).

1. Мини поле чудес 6 букв

Весенний цветок – мимоза

Мимика лица – улыбка

1. «Мимическая гимнастика»

Цели: учить понимать соответствующую настроению мимику; осознавать своё эмоциональное состояние.

Содержание игры: детям предлагается при помощи мимики выполнить ряд простых упражнений, которые помогут научиться правильно выражать некоторые эмоции: удивление, страх, обиду, злость, печаль, радость, восторг. Эмоции можно изобразить на карточках и положить рубашкой вверх. Ребёнок вытаскивает карточку и изображает данную эмоцию. Дети должны отгадать эмоцию.

Когда дети хорошо освоят мимику,  можно добавлять жесты и воображаемую ситуацию. Например, ребёнок вытащил карточку с эмоцией «радость». Он не только изображает радость, но и помещает себя в конкретную ситуацию: нашёл подарок под ёлкой, хорошо нарисовал  портрет, увидел самолёт в небе, ….)

1. Экспресс – вопросы
2. Птица – символ мира голубь
3. «Холодная» конфета леденец
4. Кукла в кукле матрешка
5. Музыкальный инструмент папы Карло шарманка
6. Косолапый герой сказок медведь
7. Кукла, мечта каждой девочки Барби
8. Райское наслаждение, под толстым слоем шоколада Баунти
9. «Сладкая парочка» Твикс
10. Любимая крыса Шапокляк Лариска
11. Уличная ваза урна
12. Волшебник изумрудного города Гудвин
13. Разрешающий свет светофора зеленый
14. Птица, которая приносит детей аист
15. «Смешной» месяц апрель
16. На что меняют шило мыло
17. Три, три, три. Что будет? Дырка

Игра 2.

1. «Слушаем тишину»

Цели: снять мышечное напряжение; упражнять в концентрации внимания; учить управлять своим эмоциональным состоянием.

Содержание игры: по сигналу ведущего дети начинают прыгать и бегать по комнате, топать и хлопать. По второму сигналу дети должны быстро сесть на корточки или на стулья и прислушаться к тому, что происходит вокруг. Затем можно обсудить, какие звуки детям удалось услышать.

1. Кто принес эти телеграммы из сказок?

Я от дедушки ушел, я от бабушки ушел. Скоро буду у Вас! Колобок

Спасите! Нас съел серый волк! Волк и семеро козлят

Простое яичко уже снесла. Курочка Ряба

Живу без всякой славы, средь зеленой дубравы у семи богатырей. Сказка о царе Салтане.

1. «Броуновское движение»

Цели: способствовать сплочённости коллектива; учить работать в группе, общаться со сверстниками, принимать совместно решения.

Содержание игры: участники свободно двигаются по помещению. По сигналу ведущего им необходимо объединиться в группы. Количество человек в группе зависит от того, сколько раз ведущий  хлопнет в ладоши (можно показать карточку с цифрой). Если число участников в группе не совпадает с объявленным, группа должна сама решить, как выполнить условие игры.

1. Вопросы по сказкам
2. В какой сказке главный герой путешествовал в бочке? Кто он? Гвидон «Сказка о царе Салтане»
3. Сколько лет рыбачил старик в сказке о рыбаке и рыбке? 30 лет и 3 года
4. Кем были сестры жены царя Салтана? Ткачиха и повариха
5. От кого спас Гвидон царевну лебедь? От коршуна
6. В кого превратился Гвидон в последний раз, когда ужалил свою тетушку Бабариху в нос? В шмеля
7. Кем хотела быть старуха в последний раз, когда рыбка оставила ее у того же корыта? Владычецей морской
8. «Котёл»

Цели: способствовать сплочению коллектива; снятию состояния агрессии; учить контролировать своё эмоциональное состояние; развивать координацию движений, ловкость.

Содержание игры: «Котёл» - это ограниченное пространство в группе (например, ковёр). Участники на время игры становятся «капельками воды» и хаотично двигаются  по ковру, не задевая друг друга. Ведущий произносит слова: «вода нагревается!», «вода становиться теплее!», «вода горячая!», «вода кипит!», … . Дети в зависимости от температуры воды меняют скорость движения. Запрещается сталкиваться  и выходить за пределы ковра. Те, кто нарушает правила, выходят из игры. Победителями становятся  самые внимательные и ловкие.

1. Викторина о грибах

Какие лесные растения могут заменить мясо? Грибы белые и шампиньоны

Может ли гриб съесть дом? Да, домовой гриб разрушает древесину.

Какие птицы едят грибы? Глухари

У какого гриба много названий? Гриб дождевик, дедушкин табачок, пшикалка, галкина баня.

Какие грибы появляются первыми? Сморчки

Какие грибы лечат? Гриб чага, растет на березах. Лечит язву желудка, опухоли.

1. «Передай по кругу»

Цели: способствовать формированию дружного коллектива; учить действовать согласованно; развивать координацию движений и воображение.

Содержание игры: дети садятся в круг. Педагог передаёт по кругу воображаемый предмет: горячую картошку, льдинку, лягушку, песчинку, и т. д. С более  старшими детьми можно играть не называя предмета. Предмет должен пройти весь круг и вернуться к водящему не изменившись (картофелина не должна остыть, льдинка – растаять, песчинка – потеряться, лягушка – ускакать).

1. Мини поле чудес 6 букв

Это дерево долгожитель, оно живет до 500 лет. У него один из самых толстых стволов. В окружности до 40 метров. Баобаб.

Эти растения могут накапливать в своих мясистых стеблях до 3 тонн воды. Столько вмещает автомобильная цистерна. Некоторые виды этих растений могут обходиться без воды до 2 лет. Кактус.

1. «Пианино» релаксационное упражнение

Цели: снятие мышечного и психологического напряжения; установление межличностных контактов; развитие мелкой моторики.

Содержание упражнения: все садятся в круг, как можно ближе друг к другу. Правую руку кладут на колено соседа справа, а левую на колено соседа слева. По кругу, по очереди производить пальцами движения,  имитирующие игру на пианино (гаммы).

1. «Создание рисунка по кругу»

Цели: установление межличностных контактов; создание в группе благоприятного микроклимата; развитие мелкой моторики и воображения.

Содержание игры: все сидят в кругу. У каждого участника лист бумаги и карандаш или ручка. За одну минуту все что-нибудь рисуют на своих листах. Далее передают лист соседу справа, а получают лист от соседа слева. Дорисовывают что-нибудь за одну минуту и опять передают лист соседу справа. Игра идет пока лист не вернётся к хозяину. Затем все рассматривают и обсуждают. Можно устроить выставку.

Игра 3.

1. «Вторжение»

Цели: способствовать сплочению коллектива, снятию чувства страха и агрессии; воспитывать  взаимовыручку; развивать ловкость и быстроту.

Содержание игры: на пол выкладывается покрывало . Дети «садятся в космические корабли и прибывают на любую планету». Затем они свободно гуляют по планете. По сигналу ведущего «Вторжение!», дети должны быстро укрыться от инопланетян все вместе под одним покрывалом. Те, кто не поместились, выбывают из игры.

1. Вопросы по истории

Отрезок времени в 100лет. Век.

В каком веке вы живете? В 21 веке.

1380 – в этом году произошла Куликовская битва. Какой это век? 14 век.

В 1147г. Была основана Москва. Какой это был век? 12 век.

Отличительный знак государства, города, сословия, изображенный на монетах, печатях. Герб.

Наследственное имя семьи, которое прибавляется к личному имени. Фамилия.

1. «Найди и промолчи»

Цели: развитие концентрации внимания; воспитание  стрессоустойчивой личности; воспитание чувства товарищества.

Содержание игры: дети, стоя, закрывают глаза. Ведущий кладёт предмет на видное для всех место. После разрешения водящего, дети открывают глаза и внимательно разыскивают его взглядом. Первый, кто увидел предмет, не должен ничего говорит ь или показывать, а молча садится на своё место. Так поступают и другие. Не нашедшим предмет, помогают так: все смотрят на предмет, а дети должны увидеть его, проследив за взглядом остальных.

1. Мини поле чудес 8 букв

Небольшой грызун, роющий сложные норы, в которых живут группами. Песчанка.

Жук крупного размера, скатывающий из навоза шарики. Скарабей.

7 букв

Пресмыкающиеся с длинным хвостом, Который оно может отбросить в моент опасности. Ящерица.

Крупное млекопитающиеся, способное долгое время обходиться без пищи и воды. Верблюд.

5 букв

Небольшой грызун с пушистым хвостом, живущий на деревьях. Белка.

Крупное млекопитающиеся с красивыми ветвистыми рогами. Олень.

1. «Акулы и  матросы»

Цели: способствовать сплочению коллектива; снятию состояния агрессии; учить контролировать своё эмоциональное состояние; развивать координацию движений, ловкость.

Содержание игры: дети делятся на две команды: матросы и акулы. На полу чертится большой круг – это корабль. В океане около корабля плавает много акул. Эти акулы пытаются затащить матросов в море, а матросы стараются затащить акул на корабль. Когда акулу полностью затаскивают на корабль, она тут же превращается в матроса, а если матрос попадает в море, то он превращается в акулу. Перетягивать друг друга можно только за руки. Важное правило: одна акула – один матрос. Никто больше не вмешивается.

1. «Коровы, собаки, кошки»

Цели: развитие способности к невербальному общению, концентрации слухового внимания; воспитание бережного отношения друг к другу; развитие умения слышать других.

Содержание игры. Ведущий говорит: «Пожалуйста, встаньте широким кругом. Я подойду к каждому и шёпотом скажу на ушко название животного. Запомните его хорошенько, ток как потом вам нужно будет стать этим животным. Никому не проговоритесь о том, что я вам прошептала». Ведущий по очереди шепчет каждому ребёнку: «Ты будешь коровой», «Ты будешь собакой», «Ты будешь кошкой». «Теперь закройте глаза и забудьте человеческий язык. Вы должны говорить только так, как «говорит» ваше животное. Вы можете, не открывая глаз, ходить по комнате. Как только услышите «своё животное», двигайтесь ему навстречу. Затем, взявшись за руки, вы идёте уже вдвоём, чтобы найти других детей, «говорящих на вашем языке». Важное правило: не кричать и двигаться очень осторожно». Первый раз игру можно провести с открытыми глазами.

1. Загадки

Никого не родила, а все матушкой зовут. Земля.

Железный нос в землю врос, роет, копает, землю разрыхляет. Плуг.

Овсом не кормят, кнутом не гонят, А как пашет – 5 плугов тащит. Трактор.

Вырос в поле дом, полон дом зерном, стены позолочены, ставни заколочены, ходит дом ходуном на стебле золотом. Колос.

По черному пашу, по зеленому смотрю, а по золотому режу. Пахота, рост, уборка урожая.

Сто один брат, все в один ряд – вместе связанные стоят. Сноп.

1. «Разведчики»

Цели: развитие  зрительного внимания; формирование сплочённого коллектива: умение работать в группе.

Содержание игры: в комнате расставлены «препятствия» в произвольном  порядке. «Разведчик» медленно идёт через комнату, выбранным маршрутом. Другой ребёнок, «командир», запомнив дорогу, должен провести отряд тем же путём. Если командир затрудняется в выборе пути, он может попросить помощи у отряда. Но если он идёт сам, отряд молчит. В конце пути, «разведчик может указать на ошибки в маршруте.

1. «Властелины кольца»

Цели: обучение координации совместных действий; обучение поиску способов коллективного решения проблемы.

Содержание игры: потребуется кольцо диаметром 7-15 см (моток проволоки или скотча), к которому привязаны на расстоянии друг от друга три нитки длиной 1.5 – 2м каждая. Три участника становятся по кругу, и каждый берёт в руки нитку. Их задача: действуя синхронно, опустить кольцо точно на мишень – например, лежащую на полу монетку.  Варианты: глаза открыты, но переговариваться нельзя. Глаза закрыты, но можно переговариваться.

1. «Тень»

Цели: развитие двигательной координации, быстроты реакции; установление межличностных контактов.

Содержание игры; один участник становится путником, остальные его тенью. Путник идёт через поле, а за ним на два шага сзади – его тень. Тень старается точь-в-точь скопировать движения путника. Желательно чтобы путник совершал движения: собирал грибы, срывал яблоки, перепрыгивал через лужи, смотрел вдаль из-под руки, балансировал по мостику и т. д