***Игр и упражнения для дошкольников***

***Игры, развивающие социальные навыки***

**«Группа в обручах»**

**Цель.** Способствовать становлению сотрудничества в группе. Формировать умение контролировать свои движения. Поощрять инициативу.

**Материал.** Обручи – по одному для каждого участника, аудиозапись с небыстрой маршевой музыкой.

**Количество участников:** от 4 до 10.

**Основной вариант.** Каждый ребенок берет себе обруч и с его помощью прикрепляется к другому участнику – и так до тех пор, пока вся группа не окажется сцепленной обручами. Соединившись, таким образом, дети стоят тихо в ожидании звучания музыки и затем стараются двигаться так, чтобы сохранить цепочку.

**Замечания.** Ведущий может подсказать участникам разные способы сцепления: за плечи, за руки, ноги, голову, туловище и пр.

**Другие варианты.** Участники могут, сбившись в кучку, образовать очень маленькую группу в обручах или, разойдясь, как можно дальше друг от друга, длинную цепочку. Они могут также проявить фантазию и придать группе остроконечную или круглую форму.

Вместо обручей можно использовать небольшие лоскуты (каждый примерно 20 кв. см).

Когда «группа в обручах» будет образована, каждому участнику хорошо дать небольшой инструмент, чтобы он подыгрывал звучащей музыке

**«Танец шляпы»**

**Цель.** Поощрение сотрудничества в группе. Активизировать способности концентрировать внимание. Развивать умение осознавать себя в группе. Воспитывать ответственность и заботливость.

**Количество участников:** от 4 до 8.

**Основной вариант.** Группа садится в круг. Когда начинает звучать музыка, участники передают шляпу по кругу, по очереди надевая её на голову соседа. Музыка прерывается – ведущий просит участника, у которого в этот момент оказалась шляпа, показать какое-то движение, с тем, чтобы все остальные его повторили. Музыка начинает звучать вновь, и игра продолжается.

**Замечания.** Ведущему следует следить за тем, чтобы передача шляпы происходила именно через надевание, а не стягивание её с соседа.

Темп музыки может влиять на скорость передачи шляпы.

***Игры, развивающие социальные и коммуникативные навыки***

**«Группа в обручах»**

**Цель.** Способствовать становлению сотрудничества в группе. Формировать умение контролировать свои движения. Поощрять инициативу.

**Материал.** Обручи – по одному для каждого участника, аудиозапись с небыстрой маршевой музыкой.

**Количество участников:** от 4 до 10.

**Основной вариант.** Каждый ребенок берет себе обруч и с его помощью прикрепляется к другому участнику – и так до тех пор, пока вся группа не окажется сцепленной обручами. Соединившись, таким образом, дети стоят тихо в ожидании звучания музыки и затем стараются двигаться так, чтобы сохранить цепочку.

**Замечания.** Ведущий может подсказать участникам разные способы сцепления: за плечи, за руки, ноги, голову, туловище и пр.

**Другие варианты.** Участники могут, сбившись в кучку, образовать очень маленькую группу в обручах или, разойдясь, как можно дальше друг от друга, длинную цепочку. Они могут также проявить фантазию и придать группе остроконечную или круглую форму.

Вместо обручей можно использовать небольшие лоскуты (каждый примерно 20 кв. см).

Когда «группа в обручах» будет образована, каждому участнику хорошо дать небольшой инструмент, чтобы он подыгрывал звучащей музыке

**«Танец шляпы»**

**Цель.** Поощрение сотрудничества в группе. Активизировать способности концентрировать внимание. Развивать умение осознавать себя в группе. Воспитывать ответственность и заботливость.

**Количество участников:** от 4 до 8.

**Основной вариант.** Группа садится в круг. Когда начинает звучать музыка, участники передают шляпу по кругу, по очереди надевая её на голову соседа. Музыка прерывается – ведущий просит участника, у которого в этот момент оказалась шляпа, показать какое-то движение, с тем, чтобы все остальные его повторили. Музыка начинает звучать вновь, и игра продолжается.

**Замечания.** Ведущему следует следить за тем, чтобы передача шляпы происходила именно через надевание, а не стягивание её с соседа. Темп музыки может влиять на скорость передачи шляпы. **Другие варианты.** Можно передавать (из рук в руки) другие предметы (шарф, перчатку и пр.)

***Игры на развитие умения активно слушать, общаться на вербальном и невербальном уровне, определять эмоциональное состояние других людей, выражать свои чувства***

**«Пантомимические этюды».** Детям предлагают пройтись так, как ходит маленькая девочка, мальчик в хорошем настроении, старик, ребенок, который только учится ходить, уставший человек и другие.

**«Сказки наизнанку»**

Кукольный или настольный театр по известной сказке. Педагог предлагает детям придумать вариант сказки, где характеры героев изменены (например, колобок злой, а лиса добрая) и показать с помощью настольного театра, что может произойти в такой сказке.

**«Азбука настроений»**

Воспитатель готовит 6 карточек, передающих разные настроения нескольких персонажей (кошка, попугай, мышка, мужчина, женщина и т.д.): радость, горе, испуг (страх), злость (агрессия), самодовольство (гордость), недовольство. Детям предлагают выполнить такие задания, как «Определи настроение» (по карточкам); «Выбери героя с определенным настроением», расскажи, что там произошло и т.д.

**«Отражение чувств»**

Дети объединяются в пары, договариваются, кто будет «говорящим», а кто «отражателем». Воспитатель шепчет на ухо «говорящему» фразу типа «За мной пришла мама». Говорящий эмоционально повторяет её, а «отражатель» должен определить, какое чувство испытывал его друг в момент, когда произносил фразу.

***Игры на развитие умения сотрудничать: слышать, понимать и подчиняться правилам***

**«Зайчики и лиса»**

Дети (зайчики) собираются у одной из стен, один ребенок в шапочке лисы прячется за «кустом» (стул). Воспитатель стоит у противоположной стены и громко считает: 1,2,3,4,5 – вышли зайчики гулять». Дети выбегают на середину помещения и начинают весело прыгать. Через минуту – другую воспитатель продолжает: «Вдруг лиса выбегает, зайцев сереньких она поймает». Все зайчики разбегаются, лиса пытается кого-нибудь поймать, но напрасно. Воспитатель добавляет: «В лапы лисьи не попали, зайцы в лес все убежали». Выбирают новую лису, игра повторяется. Такая игра является элементарной формой инсценировок, к которым дети постепенно подводятся. Нужно следить за тем, чтобы они действовали в четком соответствии со словесными указаниями воспитателя.

**«Совушка - сова»**

Детям показывают сову (картинка), рассказывают о ней. Один ребенок – сова, остальные – лесные птички. Сова сидит на дереве (стул), птички летают вокруг неё, осторожно к ней приближаясь. Воспитатель: «Совушка – сова, большая голова, на дереве сидит, головой вертит, во все стороны глядит, вдруг она как полетит …» При последнем слове (не ранее) сова «слетает» с дерева и начинает ловить птичек. Пойманная птичка становится новой совой, и игра возобновляется. В эту игру охотно играют малыши. Они пока не умеют ловить друг друга, зато получают много эмоций, радостно бегая по залу, и ждут сигнала (хлопок, стоп и пр.), по которому они должны остановиться.

**«Менялки»**

Игра проводится в кругу, участники выбирают водящего. Он встает и выносит свой стул за круг – стульев становится на один меньше, чем играющих. Воспитатель говорит: «Меняются местами те, у кого … (светлые волосы, косички, одинаковые сандалии и т.д.) после этого имеющие названный признак должны быстро встать и поменяться местами: водящий в это время старается занять освободившееся место. Игрок, оставшийся без стула, становится водящим.

**«Игра в тарелочку»**

Играющие садятся на пол по кругу. Один ребенок выходит на середину круга, ставит тарелку на ребро, раскручивает её, называет имя какого-нибудь ребенка, а сам возвращается в круг. Тот, кого он назвал, должен успеть дотронуться до тарелки, пока она крутится. Вновь раскручивает её и называет следующего игрока. Кто не успел добежать до тарелки и подхватить её, выбывает из игры.

**«Травинка»** Считалкой выбирают наблюдателя, остальные дети «травинки». Задача «наблюдателя» - выбрать самую лучшую «травинку», т.е. ребенка, который внимательно слушает, правильно и точно выполняет задания воспитателя.

1. Поднимите руки медленно вверх через стороны.
2. Потянитесь, как травинка тянется навстречу солнечному теплу.
3. Глазами «нарисуйте» солнышко, которое греет травинку.
4. Покачайтесь, как травинка на ветру, сначала из стороны в сторону, а потом вперед-назад.
5. Ветер усиливается, и все сильнее раскачивает травинки из стороны в сторону, вперед-назад.
6. Затем ветер стихает – травинки замирают.
7. Ветер усиливается – травинки вновь сильно раскачиваются.
8. Ветер затихает – травинки тянутся, опустив руки.

«Наблюдатель» не только выбирает лучшую травинку, но и объясняет свой выбор. Ребенок, которого выбрали, становится «наблюдателем», и игра повторяется.

***Игры на умение доверять друг к другу, быть ответственным за другого***

**«Я не должен»**

Воспитатель заранее готовит сюжетные картинки, связанные с приемлемыми и неприемлемыми взаимоотношениями (в системах: ребенок-ребенок, взрослый-ребенок, ребенок - окружающий мир) и шаблоны «Я не должен» - знак «минус». Ребенок раскладывает около шаблона те картинки, которые изображают ситуации, неприемлемые во взаимоотношениях между людьми, между человеком и природой, человеком и предметным миром, объясняют свой выбор. Остальные дети выступают в роли наблюдателей и советчиков.

**«Звери на болоте»**

Играют все дети группы. Они – «звери», которые попали в болото. У каждого по три дощечки (три листа бумаги). Выбраться из болота можно только парами и только используя дощечки. У одного из игроков сломались и уплыли две дощечки, ему надо помочь – это может сделать партнер (его пара). В роли потерпевшего и спасающего должен побывать каждый ребенок. Оцениваются, как готовность прийти на помощь, так и предложенные варианты спасения.

**«Связующая нить»**

Дети сидят в кругу и передают друг другу клубок ниток так, чтоб все взялись за нить. Передача клубка сопровождается высказываниями о том, что дети чувствуют, что они хотят для себя и могут пожелать другим. Когда клубок вернется к взрослому, дети натягивают нить и закрывают глаза, представляя, что они составляют одно целое, что каждый из них важен и значим в этом целом.

**«Поводырь»**

В группе разложены и расставлены предметы – препятствия (кубики, обручи, стулья). Дети распределяются по парам: ведомый и ведущий. Ведомый повязывает на глаза повязку, ведущий ведет его, рассказывая, как двигаться, например: «Переступи через кубик, здесь стул, обойдем его и т.д.» Затем дети меняются ролями.

**Игра «Клоуны ругаются».** *Мотивация.* Снятие вербальной агрессии.

Воспитатель рассказывает: «Клоуны показывали детям представление, веселили их, а потом стали учить детей ругаться и называть друг друга «овощами» и «фруктами». Например: «Ты – капуста!» А ребенок отвечает: (пауза, чтобы ребенок придумал ответ). «А ты – клубника» - клоун говорит… Обращается внимание на сердитое интонирование. Дети могут выбирать пары, менять партнеров, «ругаться» вместе или по очереди, ругать всех детей. Взрослый руководит игрой, сигналом объявляет начало и конец игры, останавливает участников, если те используют другие слова или физическую агрессию. Затем воспитатель изменяет эмоциональный настрой детей: «Когда клоуны научили детей ругаться, родителям это не понравилось. Тогда клоуны и дети стали называть друг друга цветами, например: «Ты – колокольчик» (ребенок ласково называет взрослого, интонирование должно быть адекватным). Дети вновь разбиваются на пары и ласково называют друг друга разными цветами.