**Клеевой ручеёк**

**Цель:** развить умение действовать совместно и осуществлять само- и взаимоконтроль за деятельностью; учить доверять и помогать тем, с кем общаешься.

Перед игрой воспитатель беседует с детьми о дружбе и взаимопомощи, о том, что сообща можно преодолеть любые препятствия.

Дети встают друг за другом и держатся за плечи впереди стоящего. В таком положении они преодолевают различные препятствия.

1. Подняться и сойти со стула.

2. Проползти под столом.

3. Обогнуть “широкое озеро”.

4. Пробраться через “дремучий лес”.

5. Спрятаться от диких животных.

Непременное условие для ребят: на протяжении всей игры они не должны отцепляться друг от друга.

**игра «Передай сигнал»**:

Дети берутся за руки. Ведущий посылает сигнал стоящему рядом с ним ребенку через пожатие руки, сигнал можно передавать влево или вправо, разговаривать нельзя. Когда сигнал придет снова к ведущему, он поднимает руку и сообщает о том, что сигнал получен. Затем предлагает детям передать сигнал с закрытыми глазами. Игра проводится 3-4 раза. Главное условие-общение без слов.

**игра «Бабушка Маланья»,** в которой водящий должен придумать какое-нибудь оригинальное движение, а все остальные – его повторить. В игре достигается согласованность движений всех детей, единство в создании образа и настроения.

На ребенка, изображающего «Маланью» можно надеть платочек или фартучек, он становится в круг. Ребята начинают петь веселую песенку, сопровождая ее выразительными движениями.

 «У Маланьи, у старушки жили в маленькой избушке семь сыновей (движения за руки по кругу).

Все без бровей. Вот с такими ушами, вот с такими носами, вот с такими усами, с такой головой, с такой бородой (движения: останавливаются и с помощью жестов и мимики изображают то, о чем говорится в тексте: закрывают брови руками, делают « круглые глаза», «большой» нос и уши, показывают усы и пр.)

Ничего не ели, целый день сидели (присаживаются на корточки)

На нее глядели и делали вот так... (Повторяют за ведущим любое смешное движение)

Движения могут быть самые разнообразные: можно сделать рожки, попрыгать, поплясать, сделать руками длинный нос, погрозить пальцем или в шутку заплакать. Они могут сопровождаться звуками и возгласами, предающими настроение. Движение должно повториться несколько раз, чтобы ребята могли войти в образ и получить удовольствие от игры.

**игра «Цифры».** Дети свободно двигаются под веселую музыку в разных направлениях. Ведущий громко называет цифру, дети должны объединится между собой, соответственно названной цифре. 2 – парами; 3 – тройками; 4 – четверками; В конце игры ведущий произносит: «Все!». Дети встают в общий круг и берутся за руки. В этот момент ведущий берет в руки маленький фонарик или мигающую игрушку-звездочку и начинает ее передавать рядом стоящему ребенку, с пожеланием сказать друг другу добрые слова.

1. Кряжева Н.Л. Развитие эмоционального мира детей. М., 1997.
2. Панфилова М.А. Игротерапия общения.М.,2001.
3. Смирнова Е.О. Ребенок-взрослый-сверстник.М.,2004.

Почта.

Описание игры.

Ведущий игры – педагог. Между ним и участниками игры происходит следующий диалог:

Ведущий:        Динь – динь – динь.

Дети:               Кто там?

Ведущий:        Почта.

Дети:               Откуда?

Ведущий:        Из Рязани.

Дети:               А что там делают?

Ведущий:       Танцуют (поют, смеются, плавают, летают и т.д.)

**Кто ты?**

Описание игры.

Каждый участник придумывает себе какое-нибудь смешное прозвище (например, метла, пузырек, расческа, ручка, игрушка и др.) Затем с помощью считалки выбирается водящий. Он начинает задавать вопросы игрокам. Отвечая на них ,игрок должен употреблять только придуманное им слово, при этом сохраняя серьезное выражение лица.

Например ,водящий подходит к тому, кто назвал себя «метлой» и строго предупреждает :

            - Кто ошибается,

              Тот попадается!

              Кто засмеётся, тому плохо придется!

   Далее следует диалог, например:

                - Кто ты ?

                - Метла.

                - А что ты ел сегодня утром?

                - Метлу.

                - А на чем ты приехал в детский сад?

                - На метле. И так далее.

Когда вопросы закончатся или же игрок ошибается (рассмеётся ) ,водящий меняется.

**ПАРОВОЗИК**

Ведущий является «паровозиком», который должен составить поезд из детей. Ребятам отводится роль «вагончиков». «Паровозик» поочередно подъезжает к каждому из «вагончиков» и знакомится с ним. При назывании имени можно попросить ребят придумать для себя одно хорошее слово, например:

—  Я веселый паровозик Лена, а ты кто?

—  А я красивый вагончик Саша.

—  Поехали дальше вместе.

—  Поехали.

Дети едут за следующим «вагончиком», и так до тех пор, пока не соберется целый веселый поезд.

### УЗНАЙ ПО ГОЛОСУ

Ребята становятся в круг, в середину которого входит водящий. Ему завязывают глаза. Играющие идут по кругу вслед за руководителем, повторяя его движения (гимнастические или танцевальные), затем останавливаются и говорят:

Мы немножко поиграли,

А теперь в кружок мы встали.

Ты загадку отгадай,

Кто позвал тебя – узнай!

Руководитель молча указывает на одного из играющих, который восклицает: «Узнай, кто я!» Водящий должен назвать его имя. Если он угадал, узнанный становится водящим, если ошибся, игра повторяется. Когда ребята начнут различать голоса товарищей, можно разрешить им изменять свой голос, чтобы усложнить игру.

### УЗНАЙ, КТО ЗАТЕЙНИК

Дети становятся в круг и выбирают ребенка, который должен на время удалиться. Пока его нет, дети выбирают затейника. Его роль состоит в том, чтобы показывать различные движения, которые все должны в точности повторять.

Ребенок возвращается, становится в центр круга и пытается определить, кто затейник, кому ребята подражают.

Если он правильно назовет затейника, игра заканчивается или повторяется с новым ребенком.

### УЗНАЙТЕ ДРУГ ДРУГА

Игра проводится для того, чтобы дети могли лучше узнать друг о друге.

Ведущий предлагает поменяться местами (пересесть) всем тем, кто обладает общим признаком, например, тем, у кого есть дома домашние животные. Стоящий в центре круга ведущий должен постараться успеть занять одно из освободившихся мест, а тот, кто останется в центре круга без места, продолжит игру

### СМЕЯТЬСЯ ЗАПРЕЩАЕТСЯ

Цель: успокоение возбужденной группы, создание сосредоточенного и радостного настроения.

Инструкция: «Сядьте, пожалуйста, широким кругом. Кто-то один встанет посередине и будет водить. Его задача состоит в том, чтобы выбрать кого-нибудь из сидящих и заставить его заговорить или улыбнуться. Для достижения своей цели он может пробовать все, что угодно, однако он не должен ни до кого дотрагиваться и не имеет права говорить. Те, кто сидит в кругу, не должны отворачиваться или закрывать глаза».

Каждый водит не более 1 – 2 минут. Если за это время водящий не сумеет рассмешить или заставить заговорить кого-либо, то с тем же ребенком могут попробовать свои силы еще 1 – 2 водящих. Если же водящий добивается успеха, он меняется местами с тем, кого заставил улыбнуться или заговорить.

# МИР БЕЗ ТЕБЯ

Это упражнение позволяет каждому ребенку осознать собственную значимость в мире, среди людей. Дети образуют круг, в центре которого помещается один ребенок – ему и будут предназначаться слова-комплименты. Все дети продолжают фразу, начатую психологом: «Мир был бы без тебя неинтересен, потому что ты...»