***«Имена»***

Педагог по очереди спрашивает у детей: «Как можно изменить твоё имя? Как тебя ласково зовут дома? Как бы ты хотел, чтобы тебя называли?»

***«Узнай, про кого расскажу»***

Педагог описывает внешность кого-либо из ребят, а дети, разглядывая себя в большом зеркале, угадывают, о ком идёт речь.

***«Похвали себя»***

Дети сидят в кругу, у педагога в руках мяч. Воспитатель предлагает детям, передавая мяч по кругу, похвалить себя. Хвалить можно за красоту, хорошие поступки, хорошие черты характера (привести пример: я добрый, отзывчивый, ласковый и т. п.). После игры — обсуждение:

-          Легко ли было хвалить себя?

-          Кого вам легче хвалить, себя или других?

-          Кто вас хвалит?

-          Что вы чувствуете, когда вас хвалят?

-          Вы любите хвалить других?

***«Моя улица»***

1 часть. Дети стоят в кругу и, передавая друг другу мяч, называют улицу, на которой они родились. Педагог записывает или запоминает названия улиц.

2 часть. Педагог говорит: «Улица моя родная, как зовут тебя я знаю. (говорит название одной из улиц), а дети, которые родились на этой улице, встают в центр круга и обнимаются. (Если какую-либо улицу назвал только один ребёнок, то педагог называет две или три улицы, чтобы в круг встали несколько детей).

 ***«Домино»***

Первый участник (желательно — ведущий) становится в центр и называет две свои характеристики — «С одной стороны, я ношу очки, с другой — люблю мороженое». Участник, который тоже носит очки или тоже любит мороженое подходит к первому участнику и берет его за руку, говоря, например «С одной стороны, я люблю мороженое, с другой стороны — у меня есть собака». Игра продолжается, пока все участники не станут частью домино. Возможны вариации в самом построении домино — можно построить круг или типичную «доминошную» структуру, участники могут браться за руки, обниматься, стоять или лежать на полу, и т. д.

Вопросы для обсуждения:

-          что нового узнали друг о друге;

-          что чувствовали, когда узнавали, что кто-то в группе похож на них;

-          что чувствовали, когда узнавали, что кто-то на них не похож;

-          хорошо или плохо, что в группе есть столько разных людей. Почему?

***«Все мы разные»***

Дети становятся в две шеренги так, чтобы один ребёнок стоял напротив другого. Воспитатель: «Ты на друга посмотри, в чём различия назови». Дети по очереди должны назвать одно отличие себя от ребёнка, стоящего напротив в другой шеренге. Например: «У меня синее платье, а у Саши серая футболка; у меня косички, а у Ксюши стрижка; у меня красный бант, а у Серёжи нет банта». Сначала говорят дети, стоящие в одной шеренге, потом — в другой.

***«Все мы похожи»***

Проводится так же, как игра «Все мы разные», но дети называют общее между собой и другом. Например: «Мне сегодня было весело и Катя сегодня смеялась; у меня короткая стрижка и у Севы тоже; у меня есть брат и у Алисы тоже»...

***«Фисташки»***

Цель:

Поговорить о том, какие у нас различия и что у нас общего.

Ход игры:

Раздать детям по две фисташки в скорлупе и попросить пока их не есть и не снимать скорлупу. Важно, чтобы упражнение проходило в спокойной, слегка «магической» атмосфере. Попросить детей ответить на следующие вопросы (обсуждение групповое):

-          Какие фисташки на ощупь? А какие люди на ощупь?

-          Как бы вы описали скорлупу? А как бы вы описали человеческое тело?

-          У фисташек одинаковые размер и форма? А у людей одинаковые размер и форма?

-          Фисташки одного цвета? А люди одного цвета?

-          Есть ли на фисташках трещины или он чуть-чуть расколоты? А люди могут ломаться и трескаться?

-          Потрясите фисташки. Вы слышите звук? А какие звуки издают люди?

-          Откройте фисташки. Изнутри они другие, чем снаружи? В чем различия? А люди отличаются внутри и снаружи?

-          Съешьте фисташки. Какие они на вкус? Можно ли сказать, что у человека есть вкус?

-          Плохо ли делить фисташки на плохие и хорошие? А можно ли поступать так с людьми?

***«Я тоже»***

Цели:

-          научиться осознавать собственную уникальность и гордиться ею;

-          осознать уникальность других;

-          создать атмосферу открытости и доверия.

Ход игры:

Попросите детей подумать о чем-то, что отличает их от всех остальных в группе. Ребёнок говорит, например: «У меня пять братьев и сестер». Если никто в группе не может сказать «Я тоже» или «У меня тоже», участник получает 1 балл, если же кто-то из группы может сказать «Я тоже», то ход переходит к этому участнику. В конце игры подсчитываются баллы (можно давать детям фишки). Хорошо, если педагог также участвует в упражнении, и своими репликами переводит разговор с внешних характеристик на более внутренние, а также на другие различия.

Обсуждение:

-          хорошо ли быть особенным?

-          каждый ли человек особенный. Почему?

-          что делает нас особенными?

***«Большие и маленькие»***

Возраст**—** любой. Для более старших детей использовать более сложные критерии (вместо «высокий» — «веселый», и т. д.)

Цели:

-          развить навыки невербальной коммуникации;

-          помочь детям осознать, что любое описание человека является относительным;

-          создать веселую атмосферу;

Ход игры:

Во время выполнения заданий запрещается разговаривать

-          Проведите воображаемую черту посреди комнаты или воспользуйтесь каким-либо предметом, например, верёвкой. Встаньте на этой черте. Теперь скажите: «Пусть все высокие встанут справа, а низкие — слева».

-          Игнорируйте сомнения тех детей, которые не знают, куда им встать.

-          Повторите ту же процедуру, разделив, например, тех, кто рисует хорошо и тех, кто рисует плохо.

-          Придумайте еще несколько критериев. После этого попросите детей выстроиться по росту без слов.

Обсуждение должно концентрироваться на мысли, что обычно бывает невозможно разделить людей на две группы по какому-то признаку. Нет «высоких» и «низких». Все зависит от ситуации или от того человека, который делает выводы. Наклеивание «ярлыков» часто мешает дружбе.

***«А я считаю»...***

Цели:

-          осознать возможность сосуществования различных мнений;

-          осознать ценность собственного мнения, отличного от других;

Ход игры:

Проведите посреди помещения воображаемую черту. С одной стороны повесьте нарисованный на бумаге плюс («согласен»), с другой — минус («не согласен»). Сама черта означает отсутствие мнения.

Объясните участникам, что вы будете зачитывать им утверждения. Те, кто согласен встанет на сторону «плюса», а те, кто не согласен — на сторону «минуса». Участники, которые не могут определиться, становятся посередине, но при этом они лишаются права высказаться. Вот примеры утверждений (основная идея в том, что утверждения не должны быть ложными или истинными, они предполагают возможность различных мнений. Мы рекомендуем вам придумать утверждения специально для вашей группы):

-          Лучше играть в футбол, чем  кататься на коньках.

-          Играть «в компьютер» веселее, чем смотреть телевизор.

-          Весна лучше осени.

-          Самый классный мультик — «Маша и медведь».

-          Самое прекрасное домашнее животное — кошка.

Обсуждение:

Кто был прав в каждом случае? Был ли кто-нибудь прав вообще? Можно ли сказать, что у людей могут быть различные мнения? Были ли случаи, когда кто-то из участников оказывался в меньшинстве? Что они чувствовали? Им это нравилось? Не хотелось ли им поменять мнение? Как вы относитесь к человеку, с мнением которого вы не согласны? Хорошо или плохо иметь собственное мнение?

***«Надо договориться»***

Цели:

-          развлечь группу;

-          сконцентрировать внимание участников;

-          осознать ценность сотрудничества;

-          показать, что для достижения сотрудничества необходимо прикладывать усилия;

-          сплотить группу.

Ход игры: Детям предлагается сыграть в очень простую игру. Необходимо сосчитать до десяти, но сделать это должна вся группа. Первый участник говорит «один», второй — «два», и т. д. Есть только одна проблема — если участники произнесут число одновременно — группа начинает сначала. В течение всей игры запрещены любые разговоры. Обсуждение:

-          как началась игра?

-          чего хотелось каждому сначала?

-          почему сначала ничего не получалось?

-          как удалось досчитать до десяти?

-          чему нас учит эта игра?

***«Кого я боюсь?»***

Цели:

-          выявить и проработать страхи участников, связанные с предрассудками;

-          придать детям уверенность в общении с людьми, которые казались им страшными;

-          вербальная разрядка страха

Материал: кусочки бумаги, ручки, шляпа или кепка.

Ход игры:

-          Напомните детям, что все мы кого-то боимся. Кроме знакомых людей, которые могут, например, сделать нам замечание, мы боимся и людей, которых мы совсем не знаем. Это совсем не стыдно. Приведите пример такого страха, который вы испытывали в детстве.

-          Попросите участников подумать, кого они боятся. Важно, чтобы это был не знакомый человек, а кто-то, кого они не знают. Пусть они напишут свой страх на кусочке бумаги (помочь детям, которые не умеют писать). Соберите их и сложите в шляпу или кепку и тщательно перемешайте.

-          Покажите группе «шляпу страхов».

-          Пусть участники по очереди вытаскивают страхи из шляпы.

-          Каждый участник должен рассказать, что он думает о попавшемся ему страхе.

·         испытывает ли он тоже этот страх?

·         почему у человека может появиться такой страх?

·         надо ли этого бояться?

·         если нет, то почему?

·         что можно посоветовать человеку с таким страхом? Как можно бороться с этим страхом?

Обсуждение.

-          почему мы боимся некоторых людей, которых даже не знаем?

-          может быть, кто-нибудь боится нас?

-          всегда ли эти страхи оправданы?

-          могут ли различия быть пугающими?

-          как научиться не бояться различий?

Дома спросить у родителей, чего или кого они боялись в детстве и почему они уже не боятся.

***«Почему мне нравится мой характер»***

Цели:

-          формировать представление о своём характере, его чертах;

-          принимать и любить себя, быть толерантным к себе;

-          поддерживать положительную самооценку;

-          воспитывать чувство уверенности в себе.

Ход игры:

Дети садятся в круг и, передавая друг другу мяч, называют одну из черт своего характера. Воспитатель помогает детям, поддерживает, называя, если ребёнок затрудняется, положительные черты его характера.

***«Угадай, кого мы загадали»***

Цели:

-          формировать представление детей о внешних и внутренних особенностях друг друга;

-          способствовать становлению у детей толерантности по отношению к другому, независимо от внешних качеств;

-          учить уважительно и деликатно вести себя со сверстниками.

Ход игры:

Один ребёнок, водящий, выходит из комнаты, а дети загадывают кого-нибудь из присутствующих, описывая его внешность, характер, привычки. Водящий, возвращаясь, угадывает, кого дети загадали.

***Подвижные игры народов России***

**Мордовские игры**

***«Раю-раю»***

Для игры выбирают двух детей — ворота; остальные играющие — мать с детьми. Дети-ворота поднимают сцепленные руки вверх и говорят:

*Раю-раю, пропускаю,*

*А последних оставляю.*

*Сама мать пройдёт*

*И детей проведёт.*

В это время играющие дети, став паровозиком, за матерью проходят в ворота. Дети-ворота, опустив руки, отделяют последнего ребёнка и шёпотом спрашивают у него два слова — пароль (например, один ребёнок –*щит,* другой — *стрела*). Отвечающий выбирает одно из этих слов и встаёт в команду к тому ребёнку, чей пароль он назвал. Когда мать остаётся одна, ворота громко спрашивают у неё: «Щит или стрела?» мать отвечает и встаёт в одну из команд. Дети-ворота встают лицом друг к другу, берутся за руки. Остальные члены каждой команды вереницей прицепляются за своей половинкой ворот. Получившиеся две команды перетягивают друг друга. Перетянувшая команда считается победительницей.

*Правила игры.* Дети не должны подслушивать или выдавать пароль.

**Северо-осетинские игры**

***«Жмурки-носильщики (Уарчъхассач)»***

Готовится место для игры. В одном конце площадки ставят небольшой столик (или скамейку) и на нём раскладывают ровно десять каких-нибудь мелких предметов (детские игрушки, камешки и т. д.). На другом конце площадки, шагах в десяти-пятнадцати от столика и в трёх-четырёх шагах друг от друга, ставят два стула.

Из числа играющих выбирают двух носильщиков. Они садятся на стулья лицом к столику, обоим завязывают глаза. Остальные играющие располагаются по краям площадки. Каждый носильщик должен перенести со столика на свой стул пять предметов. Победит тот, кто раньше справится с работой.

*Правила игры.* Оба носильщика начинают игру одновременно по сигналу. Переносить можно только по одному предмету. В ходе игры необходимо следить, чтобы носильщики не сталкивались, идя навстречу друг другу.

***«Жмурки (Хъуырмарсытай)»***

Водящему завязывают глаза. Затем игроки поочерёдно легко ударяют по ладоням его вытянутых рук. При этом они шёпотом спрашивают: «Кто я?» Водящий должен угадать, кто из играющих его ударил. Если он угадает, то тот, кто его ударил, становится водящим. Если же водящий три раза подряд не сможет угадать, кто касался его ладоней, то выбирается новый водящий. Игра продолжается. В ней могут участвовать одновременно несколько групп детей.

*Правила игры.* Ладоней водящего не должны касаться одновременно несколько участников. Подсказывать водящему нельзя.

**Татарские игры**

***«Продаём горшки»***

Играющие разделяются на две группы. Дети-горшки, встав на колени или усевшись на пол, образуют круг. За каждым горшком стоит игрок — хозяин горшка, руки у него за спиной. Водящий стоит за кругом.

Водящий подходит к одному из хозяев горшка и начинает разговор:

—*Эй, дружок, продай горшок!*

—*Покупай.*

—*Сколько дать тебе рублей?*

—*Три отдай.*

Водящий три раза (или столько, за сколько согласился продать горшок его хозяин, но не более трёх рублей) касается рукой хозяина горшка, и они начинают бег по кругу навстречу друг другу (круг обегают три раза). Кто быстрее добежит до свободного места в кругу, тот занимает это место, а отставший становится водящим.

*Правила игры.* Бегать разрешается только по кругу, не пересекая его. Бегущие не имеют права задевать других игроков. Водящий начинает бег в любом направлении. Если он начал бег влево, запятнанный должен бежать вправо.

**Якутские игры**

***«Один лишний»***

Играющие становятся по кругу парами. Каждая пара в кругу располагается, по возможности, подальше от соседей. Выделяется один ведущий, который становится в середине круга. Начиная игру, ведущий подходит к какой-нибудь паре и просит: «Пустите меня к себе». Ему отвечают: «Нет, не пустим, иди туда»... (указывают на более дальнюю пару). В то время, когда ведущий бежит к указанной паре, все стоящие в паре вторыми меняются местами, перебегая к другой паре, и становятся впереди. Передние уже становятся задними. Ведущий старается занять какое-нибудь из освободившихся мест. Оставшийся без места становится ведущим. Может играть любое количество детей.

*Правила игры.* Меняться парами можно только тогда, когда ведущий бежит в указанном направлении.