**Игры на развитие умений сотрудничать.**

Учим слышать , понимать и подчиняться правилам.

**Зайчики и лиса.**

Дети (зайчики) собираются у одной из стен, один ребенок (в маске лисы) прячется за «кустом» (стул). Воспитатель стоит у противоположной стены и громко считает: «Раз, два, три, четыре, пять, вышли зайчики гулять».

Дети выбегают на середину помещения и начинают весело прыгать. Через минуту-другую воспитатель продолжает: «Вдруг лисица выбегает, зайцев сереньких он поймает».

Все зайчики разбегаются, лиса пытается кого-нибудь «поймать», но напрасно. Воспитатель добавляет: «В лапы лисьи не попали – зайки в лес все убежали».

Выбирают другую лису, игра повторяется.

Такая игра является элементарной формой инсценировок, к которым дети постепенно подводятся. Нужно следить за тем, чтобы они действовали в чётком соответствии со словесными указаниями воспитателя.

**Совушка – сова.**

Детям показывают сову (картинка, фотография), рассказывают о ней. Один ребёнок- сова, остальные – лесные птички. Сова сидит на дереве (стул, куб и т.д.), птички бегают вокруг неё, осторожно к ней приближаются.

Воспитатель: «Совушка-сова, большая голова.

На дереве сидит, головой вертит,

Вовсе 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 даже малыши. Они пока не умеют ловить друг-друга, зато радостно бегают по залу, ждут сигнала (удар в ладоши, возглас «стоп»), по которому они должны остановиться.

**Менялки.**

Игра проводится в кругу. Участники выбирают водящего. Он встаёт и выносит свой стул за круг – стульев становится на один меньше, чем играющих.

Воспитатель говорит: «Меняются местами те, у кого … (светлые волосы, красные носочки, косички 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 ребёнок выходит на середину круга, ставит тарелку на ребро, раскручивает её, называет имя какого – нибудь ребёнка, 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.

**Травинки.**

Считалкой выбирают «наблюдателя», остальные дети – «травинки».

Задача «наблюдателя» - выбрать самую лучшую «травинку», т.е. ребёнка, 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 вперёд-назад.
5. Ветер усиливается и всё сильнее раскачивает травинки из стороны в сторону, вперёд-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.

Ребёнок, которого выбрали, становится «наблюдателем», и игра повторяется.

**Учим контролировать движения и работать по инструкции.**

**Группа в обручах.**

Каждый ребёнок берёт обруч и с его помощью «прицепляется» к соседу – так до тех пор, пока вся группа не окажется сцепленной обручами. Соединившись, дети стоят тихо в ожидании начала звучания музыки; под музыку стараются двигаться так, чтобы сохранять цепочку. Вудущий может подсказать детям разные способы сцепления: за плечи, руки, ноги, туловище. Игроки могут образовать цепочку, конус, круг.

**Холодно-горячо, право-лево.**

Воспитатель прячет условный предмет (игрушка), а затем с помощью команд типа «Шаг вправо, два шага вперёд, три влево» ведёт игрока к цели, помогая ему словами «тепло», «горячо», «холодно». Когда дети научатся ориентироваться в пространстве по словесным указаниям взрослого, можно использовать план-схему.

**Обыграй превращение.**

Ведущий по кругу передаёт предметы (мяч, пирамидка, кубик и др.), называя их условными именами. Дети действуют с ними так, как если бы это были названные взрослым объекты. Например, по кругу передают мячик. Ведущий называет его «яблоко»- дети «едят» его, «моют», «нюхают» и т.д.

**Горная тропинка.**

Перед игрой детям читают басню С. Маршака «Два барана» и проводят беседу по её содержанию.

* Как вы думаете, почему с баранами произошло несчастье?
* Какие качества погубили баранов?
* Подумайте и скажите: был ли выход из создавшейся ситуации?
* Как, на ваш взгляд, следовало бы поступить баранам?

Затем начинается игра.

Воспитатель: Представьте, что мы высоко в горах. Перед нами пропасть, через которую надо перебраться. Вы пойдёте навстречу друг другу (вспомните баранов). Ваша задача – не свалиться в пропасть. Помните , что вы идёте по очень узкой тропинке и узкому мосту через пропасть.

Пропасть шириной 2м, мостик и тропинка шириной 25-30 см ограничены верёвкой или очерчены мелом.

Дети разбиваются на пары и, двигаясь навстречу друг другу, перебираются через пропасть.

Подводя итоги: «Какая пара прошла лучше всех? Почему?» . Оцениваются активность, внимание к партнёру, взаимопомощь, варианты решения проблемы и выбор наиболее подходящего, а также время выполнения.

**Глаза**

В качестве образцов воспитатель использует изображения из геометрических фигур. Перед началом игры вместе с детьми анализирует эти изображения, распределяет детей на пары: у одного глаза завязаны, у другого – нет (он –«глаза» своей пары). Далее ребенок с завязанными глазами рисует на бумаге, слушая команды «глаз»: «Вправо, влево, вверх, вниз, влево…» (команды даются с опорой на образец). Затем дети меняются ролями, игра повторяется.

**Замри!**

С помощью считалки выбирается морской царь. Он следит за неподвижностью «морских фигур» и «волшебной палочкой» удаляет нарушителя.

Ведущий говорит: «Море волнуется – раз, море волнуется – два, море волнуется – три, морская фигура – замри!».

Дети , замерев в любой позе, ждут сигнала: «Отомри!».

***Воспитываем доверие друг к другу, чувство ответственности за другого.***

**Я не должен**

Воспитатель заранее готовит сюжетные картинки, связанные с приемлемыми и неприемлемыми взаимоотношениями ( в системах взрослый – ребёнок, ребёнок – ребёнок, ребёнок – окружающий мир), и шаблон «Я не должен» (например , изображение знака «- «).

Ребёнок раскладывается около шаблона те картинки, которые изображают ситуации, неприемлемые во взаимоотношениях между людьми, между человеком и природой, с 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 по дощечкам.

У одного из игроков сломались и пошли ко дну две дощечки. Чтобы он не утонул, ему надо помочь – это может сделать партнёр (его «пара»).

В роли потерпевшего и спасающего должен побывать каждый ребёнок.

Оцениваются как готовность прийти на помощь, так и предложенные варианты спасения.

**Связующая нить**

Дети сидят в кругу и передают друг другу клубок ниток, так чтобы все вязались за нить.

Передача клубка сопровождается высказываниями о том, что дети чувствуют, что они хотят для себя и могут пожелать другим.

Когда клубок вернётся 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 (стулья, кубики, обручи т.д.). Дети распределяются по парам: ведущий – ведомый. Ведомый повязывает на глаза повязку, ведущий ведёт его, рассказывая, как двигаться, например: «Переступи через кубик», «Здесь стул. Обойдём его.» Затем дети роли меняются ролями.