ГБУЗ РК «Республиканский противотуберкулезный диспансер» г. Сыктывкара

Программа коррекционно-развивающих игр для групповой работы с детьми дошкольного возраста

***«Веселый час»***

Воспитатель: Суханова К.Г.

Сыктывкар 2020 г.

**Содержание**

1. Паспорт программы
2. Пояснительная записка
	1. Принципы формирования игры с ориентиром на ФГОС
	2. Факторы реализации игры
	3. Условия эффективности развития игр
	4. Основные этапы технологии деятельностного подхода по организации8

игровой деятельности

* 1. Функции игры
	2. Диагностика игры
1. Рабочий план реализации программы 5-7 лет
2. Рабочий план реализации программы 3-5лет
3. Литература
4. Приложение

**Паспорт программы**

**«Веселый час»**

|  |  |
| --- | --- |
| **Наименование программы** | «Комплекс коррекционно-развивающих игр для групповой работы с детьми дошкольного возраста ***«Веселый час»*** |
| **Заказчик программы** | ГБУЗ РК «Республиканский противотуберкулезный диспансер» г. Сыктывкара |
| **Разработчик программы**  | Воспитатель Суханова К.Г. |
| **Цель программы** | Всестороннее развитие личности ребенка с учетом его физического и психического развития, индивидуальных возможностей и способностей жить в детском коллективе. |
| **Задачи программы** | * Сформировать интерес и эмоционально-положительное отношение к поисковой деятельности
* Развивать познавательную активность в процессе взаимодействия
* Развивать основные психические процессы (восприятие, внимание, память, понятийное мышление);
* Развивать умения четко и грамотно излагать свою мысль;
* Обогатить словарный запас, активизировать речевую деятельность;
* Воспитать ответственность за свои действия и поступки, эмоциональную отзывчивость, внимательное и уважительное отношение к окружающим.
 |
| **Целевые группы** | Несовершеннолетние от 3-х до 7 лет |
| **Постановка проблемы и обоснование программы** | Дошкольное детство - короткий, но важный период становления личности. В эти годы ребенок приобретает первоначальные знания об окружающей жизни, у него начинает формироваться определенное отношение к людям, к труду, вырабатываются навыки и привычки правильного поведения, складывается характер. Основной вид деятельности детей дошкольного возраста - игра, в процессе которой развиваются духовные и физические силы ребенка; его внимание, память, воображение, дисциплинированность, ловкость. Кроме того, игра - это своеобразный, свойственный дошкольному возрасту способ усвоения общественного опыта. В игре формируются все стороны личности ребенка, происходят значительные изменения в его психике, подготавливающие переход к новой, более высокой стадии развития. Этим объясняются огромные воспитательные возможности игры, которую психологи считают ведущей деятельностью дошкольника.Игра - самостоятельная деятельность, в которой дети впервые вступают в общение со сверстниками. Их объединяет единая цель, совместные усилия к ее достижению, общие интересы и переживания. В игре ребенок начинает чувствовать себя членом коллектива, справедливо оценивать действия и поступки своих товарищей и свои собственные.В младшей возрастной группе игровые навыки у детей развиты недостаточно. В связи с этим стала актуальна разработка программы «Веселый час». Главная задача программы «Веселый час» состоит в том, чтобы сосредоточить внимание играющих на таких целях, которые вызывали бы общность чувств и действий, способствовали установлению между детьми отношений, основанные на дружбе, справедливости, взаимной ответственности. |
| **Срок реализации программы** | В течение учебного года (сентябрь – май).1 раз в неделю. |
| **Формы и методы работы**  | * Групповая работа
* Организация коррекционных и развивающих игр
* Вовлечение в деятельность
* Сотрудничество
 |
| **Ожидаемые результаты** | Количественные показатели:* 90-95% несовершеннолетних участвующих в программе.
* 100% реализация запланированных занятий по программе.
 |
| **Качественные показатели** | * Развитие умений управлять собой и адекватно выражать свои эмоции;
* Развитие познавательных процессов (восприятие, внимание, память, логическое мышление, воображение);
* Снижение конфликтности в межличностных отношениях;
* Расширение словарного запаса, умения ясно выражать свои мысли;
* Формирование опыта нравственного поведения, умения поступать в соответствии с нравственными нормами.
 |

.

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Игра – по ФГОС выступает как форма социализации ребёнка. Игра – не развлечение, а особый метод вовлечения детей в творческую деятельность, метод стимулирования их активности. Социально-коммуникативное развитие дошкольников происходит через игру как ведущую детскую деятельность. Игра - это школа социальных отношений, в которых моделируются формы поведения ребенка. И наша задача – правильно и умело помочь детям приобрести в игре необходимые социальные навыки.

 Детство без игры и вне игры ненормально. Лишение ребенка игровой практики - это лишение его главного источника развития. Игра — это единственная центральная деятельность ребенка, имеющая место во все времена и у всех народов.

Игра – ведущий вид деятельности дошкольника. В игре отражается реальная действительность, но в воображаемых обстоятельствах. Это свободная развивающая деятельность, осуществляемая по желанию ребёнка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не для какого-либо результата.

Игра - это жизнь ребёнка, его существование, источник развития моральных качеств личности, его развитие в целом.

Какие качества формируются у ребёнка в процессе игры?

• Произвольное поведение, познавательные процессы

• В игре развивается способность к воображению, образному мышлению, это происходит по тому, что ребёнок воссоздаёт в игре то, что ему интересно с помощью условных действий.

• В игре ребёнок воссоздаёт действие взрослого и приобретает опыт взаимодействия со сверстниками.

• В игре он учится подчинять свои желания определённым требованиям. Это важно для воспитания воли.

Игра дает детям возможность воспроизвести взрослый мир и участвовать в воображаемой социальной жизни. Дети учатся разрешать конфликты, выражать эмоции и адекватно взаимодействовать с окружающими, это так важно для детей нашего Центра, которые воспитываются в неблагоприятных семьях.

«Веселый час» - новый сборник интерактивных игр. Проведение подобных игр с детьми способствует развитию их «эмоционального интеллекта» и помогает педагогу создавать в группе дружескую атмосферу взаимопомощи, доверия, доброжелательного и открытого общения детей друг с другом и с воспитателем, облегчая тем самим процесс совместного обучения.

**2.1 *Принципы формирования игры с ориентиром на ФГОС:***

1. Формирование игры происходит в совместной игре, где взрослый – равный партнер.

2. Когда игра организована особым образом, так, что ребенку преподносится игровой способ.

3. Формирование игры включает не только формирование у детей игровых способов, но и способ игрового действия.

4. Формирование игры носит двухчастный характер:

1) Совместная игра с взрослым;

2) Самостоятельная игра детей.

***2.2 Факторы реализации игры:***

• Установление содержательной связи между знаниями детей об окружающей действительности и их игрой;

• Включение всех видов игр в педагогический процесс;

• Своевременная организация развивающей предметно-игровой среды;

• Квалифицированное участие педагогов в педагогическом процессе, обеспечивающем право ребенка на игру;

• Индивидуальный подход к воспитанию, обучению, развитию детей в игровой деятельности;

• Перспективное планирование развития игры (комплексный метод);

• Использование эффективных методов и приемов, способствующих развитию игры.

***2.3 Условия эффективности развития игр:***

• Свободное и добровольное включение детей в игру;

• Дети должны хорошо понимать смысл и содержание игры, е правила, идею каждой игровой роли;

• Игра должна положительно воздействовать на все сферы участников;

• Достаточное количество времени для игры и наличие необходимых игрушек для осуществления детского замысла;

• При создании игровой среды следует учитывать половое различие детей;

• Осуществлять своевременное изменение игровой среды с учетом обогащающегося жизненного и игрового опыта детей и в соответствии с их интересами, настроением.

***2.4 Основные этапы программы деятельностного подхода по организации игровой деятельности.***

1. Введение в игровую ситуацию (1-2 минуты)

- Создание психологической направленности на игровую деятельность. Педагог выбирает те приемы, которые соответствуют ситуации и особенностям данной группы детей.

- Проверка готовности к занятию.

- Определение содержательных рамок игровой деятельности данного занятия и связь их с рамками предыдущих занятий.

2. Мотивационная игра. (3-5 минут)

 - Предоставление реквизита, используемого в игре.

 - Объявление педагогом правил иры и демонстрация их понимания детьми.

 - Распределение ролей.

 - Игровое действие.

 - Самостоятельная коррекция детьми возникших ошибок.

3. Затруднение в игровой ситуации. (2-3 минуты)

 - Появление в деятельности ребенка затруднения и его фиксация в речи.

 - Выявление причин затруднения.

 - Фиксация детских вопросов.

 - Формулирование темы занятия или главного вопроса.

4. Поиск выхода из затруднения в игровой ситуации. (7 минут)

5. Итог занятия

 - Фиксация движения по содержанию.

 - Выяснение практического применения нового содержательного шага.

 - Эмоциональная оценка занятия.

 - Рефлексия групповой деятельности.

 - Рефлексия собственной деятельности ребенка.

Такая структура занятия способствует формированию и тренировке способностей к необходимым для дошкольного периода видам деятельности.

***2.5 Функции игры:***

1. Развлекательная – направлена на достижение удовольствия и пробуждение интереса.
2. Коммуникативная функция игры ярко иллюстрирует то факт, что игра реализует коммуникативную деятельность, позволяя войти в реальный контекст сложнейших человеческих коммуникаций.
3. Терапевтическая функция игры заключается в использовании игры как средства преодоления различных трудностей, возникающих у ребенка в поведении, общении, учении.
4. Функция самореализации ребенка в игре как «полигоне человеческой практики». Игра позволяет, с одной стороны, построить и проверить проект снятия конкретных жизненных затруднений в практике ребенка, с другой – выявить недостатки опыта.
5. Социализация. Игра – есть сильнейшее средство, включая ребенка в систему общественных отношений, условия им богатств культуры.

Выполняя эти функции, игра имеет большое значение для процесса социализации личности ребенка. В игре, развиваются интеллектуальные, личностные качества и физические способности.

***2.6 Диагностика игры***

Диагностика игры дает возможность контролировать своевременность ее формирования у каждого ребенка. В методических рекомендациях даны характеристики высокого, среднего, низкого уровней развития сюжетно-отобразительной игры, начального этапа и развитой игры. Используя их, легко можно определить, на каком уровне развития игры находится каждый ребенок. Это позволит индивидуализировать задачи руководства и определить эффективность осуществляемого воспитателем руководства игрой. Диагностический лист находится в приложение.

Социально-игровой опыт, который приобретает ребенок в период дошкольного детства оказывает существенное влияние на становление его эмоциональной, нравственной и интеллектуальной компетентности ребенка, позволяя формироваться готовности к обучению в школе в целом. Тем самым, решается одна из важнейших задач ФГОС ДО – осуществление преемственности дошкольного и начального школьного образования в целях обеспечения равного школьного старта детей, т. ч. не посещаемых ДОУ.

**Рабочий план реализации программы 5-7 лет**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  № |  Наименование занятия |  Цель занятия |
|  1 | «Хищник» | Создание благоприятного психологического климата, атмосферы взаимного принятия друг друга, настрой на бесконфликтное общение, развитие само регуляции. |
|  2 | «Заколдованная тропинка» | Развитие умения работать в команде, оказывать поддержку товарищам. |
|  3 |  «Клеевой дождик» | Снятие барьеров общения, развитие сплоченности группы, создание положительного настроения в группе. |
|  4 | «Разговор через стекло» | Обучение использованию мимики и жестов в общении. |
|  5 | «Путешествие» | Развитие умения договариваться, подчинять свои желания общим интересам. |
|  6 | «Что изменилось?» | Развитие внимания и наблюдательности, необходимых для эффективного общения. |
|  7 | «Мамино ожерелье» |  Снятие барьеров общения. |
|  8 | «Волшебные очки» | Привлечь внимание детей к другим детям, научить прислушиваться и присматриваться к друг другу. |
|  9 | «Конкурс хвастунов» | Привлечение внимания детей к другим детям, научить прислушиваться и присматриваться к друг другу. |
|  10 | «Толкалки» | Развитие у детей контроля над своими движениями. |
|  11 | «Испорченный телефон» | Привлечение внимания детей к другим детям, научить прислушиваться и присматриваться к друг другу. |
|  12 | «Прогулка с компасом» | Формирование у детей чувства доверия к окружающим. |

**Рабочий план реализации программы 3-5 лет**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  № |  Наименование занятия |  Цель занятия |
|  1 | «Ветер дует на того…» | Развитие умения выделять индивидуальные особенности сверстников. |
|  2 | «Прятки с игрушкой» | Сплочение, установление доверительного контакта между детьми. |
|  3 | «Найди свой дом» | Сплочение, установление доверительного контакта между детьми. |
|  4 | «Кто лучше слышит» | Научить работать сообща, сосредотачиваясь на слуховой информации. |
|  5 | «Доброе животное» | Способствовать сплочению детского коллектива, научить детей понимать чувства других, оказывать поддержку и сопереживать. |
|  6 | «Солнечные зайчики» | Развитие внимания у детей, научить присматриваться и прислушиваться друг к другу. |
|  7 | «Ха – ха – ха! Хе – хе – хе!» | Создание положительных эмоций, снятие напряжения. |
|  8 | «Здравствуйте!» | Разогрев группы, снижение напряженности, рефлексия собственного эмоционального состояния, настрой на работу. |
|  9 | «Перекличка – путанка» | Развитие произвольного внимания, закрепление знакомства. |
|  10 | «Невербальное приветствие» | Развитие умения преодолевать барьеров в общении, снижение эмоционального напряжения. |
|  11 | «Привет фотографии» | Обучение детей узнавать друг друга по фотографии, создание положительного настроя. |
|  12 | «Мои друзья» | Сплочение группы, повышение уверенности в себе и чувства защищенности. |

**Литература**

1. Фопель К. «Как научить детей сотрудничать». Часть 1, 2, 3 - М: «ГЕНЕЗИС», 1998.
2. Губанова Н. Ф. Игровая деятельность в детском саду. – М.:Мозаика-Синтез, 2006.
3. Дыбина О.В. Игровые технологии ознакомление дошкольников с предметным миром. М.: Педагогическое общество России, 2007.
4. Жуковская Р.И Творческие ролевые игры в детском саду. – М.: Мозаика-Синтез, 2010.
5. Аникеева Н. П. Педагогика и психология игры. – М.: Владос, 1990.
6. Выготский Л. С. Игра и её роль в психологии развития ребёнка // Вопросы психологии, 1999.
7. Коротаева Е. Творческая педагогика для дошкольника// Дошкольное воспитание. – 2006. - №6. – 32-34
8. Максакова А. И., Тумакова Г. А. Учите играя. - М.: Просвещение, 1983.
9. Эльконин Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. - М.: Владос, 1999.
10. Калинина Р.Р. Психолого-педагогическая диагностика в детском саду / Р.Р. Калинина. - СПб.: Речь, 2003. - 144 с.
11. Комарова Н.Ф. Диагностика игры детей. Методические рекомендации / Н.Ф. Комарова. – Н-Новгород: НГПИ им. Горького, 1992. - 21 с.
12. Касаткина Е.И. Игра в жизни дошкольника / Е.И. Касаткина. – Дрофа, 2010.
13. Интернет- ресурсы:

«MAAM.RY»;

Педагогическое информационное агентство «CREATIV»;

Социальная сеть работников образования nsportal.ru;

ФГОС дошкольного образования.

**Приложение**

ДИАГНОСТИЧЕСКИЙ ЛИСТ

|  |
| --- |
| Фамилия, имя ребенка  |
|  Показатели развития игры  | Низкий уровень | Средний уровень | Высокий уровень |
| **Содержание игры.** |
| Замысел игры появляется а) с помощью взрослого б) самостоятельно |  |  |  |
| **Разнообразие замыслов.** |
| Самостоятельность при постановке игровых задач.а) ставит взрослый б)самостоятельно |  |  |  |
|  Способы решения игровых задач |  |  |  |
| Разнообразие игровых действий с игрушками |  |  |  |
| Наличие игровых действий с воображаемыми предметами:а) с помощью взрослого;б) самостоятельно; |  |  |  |
| Принимает роль. |  |  |  |
| Разнообразие ролевых действий  |  |  |  |
| Выразительность ролевых действий. |  |  |  |
| Наличие ролевых высказываний. |  |  |  |
| Вступает во взаимодействие а) со взрослыми; б) со сверстниками;  |  |  |  |

**5-7 лет**

**Занятие №1**

**1.Игра «Приветствие» (К. Фопель)**

**Цель:** Создание благоприятного психологического климата, атмосферы взаимного принятия друг друга, настрой на бесконфликтное общение, развитие саморегуляции.

Воспитатель: Ребята каждый раз мы с вами здороваемся необычным способом. Вот и сегодня мы будем приветствовать друг друга по - особенному. Вы будете ходить по комнате и молчать, не произнося ни слова, здороваться друг с другом за руку. Я вам буду говорить, как именно надо приветствовать друг друга.

- Как друга, которого очень давно не видели;

- Как важного - преважного человека;

- Как чемпиона мира;

- Как пожилого человека;

- Как свою маму;

- Как любимую бабушку;

- Как воспитателя группы.

**2.Игра «Хищник»**

**Цель:** снижение мышечного напряжения, коррекция поведения агрессивных детей, снижение агрессии.

Воспитатель: Сейчас, я предлагаю вам превратиться в какого-нибудь хищника (тигра, льва, волка, рыси). Вставайте друг напротив друга и начинайте демонстрировать друг другу свою силу и храбрость. Покажите, какие вы сильные, отважные, храбрые. Ну, а теперь успокаивайтесь, вы уважаете силу друг друга.

**3.Игра «Обзывалки» (Кряжева Н. Л.)**

**Цель:** снять вербальную агрессию, помочь детям выплеснуть гнев в приемлемой форме.

Воспитатель: Ребята, передавая мяч по кругу, давайте называть друг друга разными необидными словами (заранее обговаривается условие, какими обзывалками можно пользоваться. Это могут быть названия овощей, фруктов, грибов или мебели). Каждое обращение должно начинаться со слов: «А ты, ..., морковка!» Помните, что это игра, поэтому обижаться друг на друга не будем. В заключительном круге обязательно следует сказать своему соседу что-нибудь приятное, например: «А ты, ..., солнышко!»

**4.Игра «Попроси игрушку»** - вербальный вариант (Карпова Б. В., Лютова Е. К., 1999)

**Цель:** обучить детей эффективным способам общения.

Группа делится на пары, один из участников пары (участник 1) берёт в руки какой-либо предмет, например, игрушку, тетрадь, карандаш и т. д. Другой участник (участник 2) должен попросить этот предмет.

Ты держишь в руках игрушку (тетрадь, карандаш), которая очень нужна тебе, но она нужна и твоему приятелю. Он будет у тебя ее просить. Постарайся оставить игрушку у себя и отдать ее только в том случае, если тебе действительно захочется это сделать. Ну а тебе нужно подбирая нужные слова, постараться попросить игрушку так, чтобы тебе ее отдали. Затем участники 1 и 2 меняются ролями.

**5.Релаксационное упражнение «Отдых в лесу»** (с помощью оборудования сенсорной комнаты панно «Водопад»)

- Ребята, а сейчас давайте отдохнем. Лягте поудобнее, закройте глаза и слушайте мой голос. Представьте себе, что вы в лесу в прекрасный летний день. Вокруг вас много красивых растений, ярких разноцветных цветов. Вы чувствуете себя совершенно спокойными и счастливыми. Приятное ощущение свежести и бодрости охватывает все тело: лоб, лицо, спину, живот, руки и ноги. Вы чувствуете, как тело становится легким, сильным и послушным. Ветерок обдувает ваше тело легкой свежестью. Воздух чист и прозрачен. Дышится легко и свободно. Настроение становится бодрым и жизнерадостным - хочется встать и двигаться. Мы открываем глаза. Мы полны сил и энергии. Постарайтесь сохранить это ощущение на весь день.

Рефлексия. Понравилось ли вам занятие? Что больше всего, меньше? Какое у вас настроение?

Ритуал прощания. Улыбнулись друг другу и пожелали хорошего настроения.

- На этом наше занятие заканчивается, всем - большое спасибо!

**Занятие №2**

1. **Игра «Заколдованная тропинка»**

**Цель**: развитие умения работать в команде, оказывать поддержку товарищам.

Один из детей - ведущий, он показывает остальным участникам, как пройти по тропинке через заколдованный лес. Дети должны в точности повторить его маршрут.

Тот из детей, кто сбился с пути, превращается в «елочку». Задача команды — спасти его, расколдовать. Для этого необходимо сказать ему что-то приятное, обнять, погладить.

**2**.**Игра «Морщинки»**

**Цель**: снятие напряжения.

Воспитатель: Ребята, несколько раз вдохните и выдохните. Вдох-выдох, вдох-выдох. И последний раз - вдох-выдох. Отлично... Широко улыбнитесь своему соседу справа, а теперь - соседу слева. Наморщите лоб - удивитесь, нахмурьте брови - рассердитесь, наморщите нос - вам что-то не нравится. Расслабьте мышцы лица, лицо спокойное. Поднимите и опустите плечи. Вдох-выдох, вдох-выдох, вдох-выдох. Молодцы!

**3. Игра «Что слышно?»**

**Цель:** Развивать умение быстро сосредотачиваться.

1-й вариант (для детей 5-6 лет). Ведущий предлагает детям послушать и запомнить то, что происходит за дверью. Затем он просит рассказать, что они слышали.

2-й вариант (для детей 7-8 лет). По сигналу ведущего внимание детей обращается с двери на окно, с окна на дверь.

Затем каждый ребенок должен рассказать, что за ними происходило.

**4. Игра «Что изменилось?»**

 **Цель:** Развивать зрительную память, расширять словарный запас.

**Оборудовани**е: две картинки с одним сюжетом, отличающиеся деталями

 Взрослый предлагает ребёнку внимательно посмотреть на картинку и постараться запомнить, что на ней нарисовано (время 1 минута). Затем картинку убирают, а ребёнку предлагают вторую картинку и спрашивают, что изменилось на картинке.

**5. Игра «Два барана»**

**Цель**: Снять излишнее эмоциональное и мышечное напряжение.

 Воспитатель разбивает детей на пары и читает текст: «Рано-рано два барана повстречались на мосту». Участники игры, широко расставив ноги, склонив вперед туловище, упираются ладонями и лбами друг в друга. Задача — противостоять друг другу, не сдвигаясь с места, как можно дольше. Можно издавать звуки "Бе-е-е".

Необходимо соблюдать "технику безопасности", внимательно следить, чтобы "бараны" не расшибли себе лбы.

**Занятие №3**

**1.Игра «Клеевой дождик»**

**Цель:** Способствовать снятию барьеров общения, развитию сплоченности группы, созданию положительного настроения в группе.

Дети встают друг за другом и держатся за плечи впереди стоящего. В таком положении они выполняют разные задания.

1. Подняться и сойти со стула.

2. Проползти под столом.

3. Обогнуть «широкое озеро».

4. Пробраться через «дремучий лес».

5. Прятаться или убегать от диких животных.

На протяжении всего упражнения дети не должны отрываться от своего партнера.

**2.Игра «Добрые волшебники»**

**Цель:** Привлечь внимание детей к другим детям, научить прислушиваться и присматриваться к друг другу.

Игра начинается с того, что дети садятся в круг, а взрослый рассказывает им сказку: «В одной стране жил злой волшебник - грубиян. Он мог заколдовать любого ребенка, назвав его нехорошим словом. И все, кого он называл грубыми словами, переставали смеяться и не могли быть добрыми. Расколдовать такого несчастного ребенка можно было только добрыми, ласковыми именами. Давайте посмотрим, есть у нас такие заколдованные дети?»

Многие дошкольники охотно берут на себя роли «заколдованных». Взрослый выбирает из них непопулярных, агрессивных детей и просит других помочь им: «А кто сможет стать добрым волшебником и расколдовать их, называя ласковым именем?»

Как правило, дети с удовольствием берут на себя роль добрых волшебников. По очереди они подходят к агрессивным детям и стараются назвать их ласковым именем.

**3.Игра «Зайчики» (Бордиер Г. Л. и др., 1993)**

**Цель**: дать ребенку возможность испытать разнообразные мышечные ощущения, научить задерживать внимание на этих ощущениях, различать и сравнивать их.

Взрослый просит детей представить себя веселыми зайчиками в цирке, играющими на воображаемых барабанах. Ведущий описывает характер физических действий — силу, темп, резкость — и направляет внимание детей на осознание и сравнение возникающих мышечных и эмоциональных ощущений.

Воспитатель говорит: "Как сильно зайчики стучат на барабанах! А вы чувствуете, как напряжены у них лапки? Ощущаете, какие лапки твердые, не гнутся!

Как палочки! Чувствуете, как напряглись у вас мышцы в кулачках, ручках, даже в плечиках?! А вот лицо нет! Лицо улыбается, свободное, расслабленное. И животик расслаблен. Дышит... А кулачки напряженно стучат!.. А что еще расслаблено? Давайте еще попробуем постучать, но уже медленнее, чтобы уловить все ощущения". Кроме упражнения "Зайчики" рекомендуется проводить упражнения на релаксацию мышц, которые подробно описаны в разделе "Как играть с тревожными детьми".

**4.Игра «Рубка дров» (Фопель К., 1998)**

**Цель**: помочь детям переключиться на активную деятельность после долгой сидячей работы, прочувствовать свою накопившуюся агрессивную энергию и "истратить" ее во время игры.

Воспитатель: "Кто из вас хоть раз рубил дрова или видел, как это делают взрослые? Покажите, как нужно держать топор. В каком положении должны, находиться руки и ноги? Встаньте так, чтобы вокруг осталось немного свободного места. Будем рубить дрова. Поставьте кусок бревна на пень, поднимите топор над головой и с силой опустите его. Можно даже вскрикнуть: "Ха!""

Для проведения этой игры можно разбиться на пары и, попадая в определенный ритм, ударять по одной чурке по очереди.

**5.Игра ««Дорисуй фигуру»**

**Цель:** Сформировать у воспитанников основные элементы мыслительных процессов: сравнение, классификация, синтез, анализ, обобщение.

Вам понадобится тетрадь в клеточку и хорошо заточенный карандаш. На листе проведите ось и относительно нее по клеточкам нарисуйте половину какой-нибудь фигуры (елка, дом, человек).

Попросите ребенка дорисовать вторую половину. Как показывает практика, далеко не всегда дети понимают это задание и дорисовывают фигуру в «вольном стиле». Чтобы увидеть симметрию, можно приложить зеркальце к оси. По зеркальному отражению ребенку будет легче нарисовать вторую половину, строго следуя по клеткам. Эта игра может усложняться формами и цветом.

**Занятие№4**

**1.Игра «Разговор через стекло»**

**Цель**: обучение использованию мимики и жестов в общении.

Дети делятся на пары. Воспитатель дает задание: представьте себе, что один из вас зашел в магазин, а другой остался на улице, но забыл сказать товарищу, что необходимо купить в магазине. Попробуйте с помощью жестов договориться о покупке. Голос использовать нельзя, потому что в магазине очень толстое стекло и через него ничего не слышно.

Примечание: Начинать игру стоит с работы одной пары, остальные дети наблюдают. Затем следует обсудить, правильно ли играющие поняли друг друга и что им помогло догадаться.

**2.Игра «Аэробус» (Фопель К., 1998)**

**Цель**: научить детей согласованно действовать в небольшой группе, показать, что взаимное доброжелательное отношение товарищей по "команде" дает уверенность и спокойствие.

"Кто из вас хотя бы раз летал на самолете? Можете ли вы объяснить, что держит самолет в воздухе? Знаете ли вы, какие бывают типы самолетов? Хочет ли кто-нибудь из вас стать Маленьким Аэробусом? Остальные ребята будут помогать Аэробусу "летать"". Один из детей (по желанию) ложится животом вниз на ковер и разводит руки в стороны, как крылья самолета. С каждой стороны от него встает по три человека. Пусть они присядут и просунут руки под его ноги живот и грудь. На счет "три" они одновременно встают и поднимают Аэробус с поля... Так, теперь можно потихонечку поносить Аэробус по помещению. Когда он почувствует себя совершенно уверенно, пусть закроет глаза, расслабится, совершит "полет" по кругу и снова медленно "приземлится" на ковер".

Когда Аэробус "летит", ведущий может комментировать его полет, обращая особое внимание на аккуратность и бережное отношение к нему. Вы можете попросить Аэробус самостоятельно выбрать тех, кто его понесет. Когда вы увидите, что у детей все получается хорошо, можно "запускать" два Аэробуса одновременно.

**3.Игра «Четыре стихии»**

**Цель игры.** Развивать внимание, связанное с координацией слухового и двигательного анализаторов.

Играющие сидят по кругу. Ведущий договаривается с ними, что, если он скажет слово "земля", все должны опустить руки вниз, если слово "вода" - вытянуть руки вперед, слово "воздух" - поднять руки вверх, слово "огонь" - произвести вращение руками в лучезапястных и локтевых суставах. Кто ошибается, считается проигравшим.

**4.Игра «Собираем бусы»**

**Цель:** Развитие зрительной памяти.

**Оборудование**: карточка, на которой нарисованы бусы из геометрических фигур.

**Ход игры:** Ребёнку предлагают запомнить форму и расположение бусинок, а затем нарисовать бусы по памяти.

**5.Игра «Гномики»**

**Цель:** Научить детей взаимопомощи и заботе о других.

Для игры нужны колокольчики по числу участников (5—6). Один колокольчик должен быть испорченный (не звенеть).

Взрослый предлагает детям поиграть в гномиков. У каждого гномика есть волшебный колокольчик, и когда он звенит, гномик приобретает волшебную силу — он может загадать любоежелание и оно когда-нибудь исполнится. Дети получают колокольчики (одному из них достается «испорченный»). «Давайте послушаем, как звенят ваши колокольчики! Каждый из вас по очереди будет звенеть и загадывать свое желание, а мы будем слушать». Дети по кругу звенят своими колокольчиками, но вдруг оказывается, что один из них молчит. «Что же делать? У Коли не звенит его колокольчик! Это такое несчастье для гномика! Он теперь не сможет загадать желание... Может мы его развеселим? Или подарим что-нибудь вместо колокольчика? Или попробуем выполнить его желание? (дети предлагают свои решения). А может кто-нибудь уступит на время свой колокольчик, чтобы Коля мог позвенеть им и загадать свое желание?»

Обычно кто-нибудь из детей предлагает свой колокольчик, за то, естественно, получает благодарность товарища и одобрение взрослого. В этой игре важно привлечь внимание детей к «обделенному» сверстнику, вызвать их сочувствие и желание помочь.

**Занятие №5**

**1.Игра «Путешествие»**

**Цель игры:** развитие умения договариваться, подчинять свои желания общим интересам.

Дети делятся на пары. Ведущий говорит: «Мы отправляемся сегодня в путешествие!» Дети в паре договариваются, куда они отправляются, и по сигналу ведущего (хлопок в ладоши) вместе озвучивают свое решение.

Варианты продолжения игры:

Мы возьмем с собой в путешествие...

Этот предмет (...) цвета.

По дороге мы встретили...

Примечание: Когда дети хорошо освоят умение работать в парах, можно разбивать их на более многочисленные группы (по 3, 4, 5 человек).

**2.Игра «Утка с утятами»**

**Цель:** Учить детей заботиться о товарищах.

В игре участвуют мама-утка (лучше сначала на эту роль выбрать популярного ребенка), маленькие утята (4—5 детей) и хищный коршун, который за ними охотится (эту роль выполняет взрослый — ведущий). Сначала мама-утка с утятами греются на солнышке, купаются в пруду, ищут червячков на полянке и пр. Вдруг налетает хищная птица и пытается выкрасть утят. Мама-утка должна укрыть, спрятать своих детей, собрать их вместе и защитить от опасности. Можно использовать покрывало или любую большую чистую ткань, чтобы дети могли спрятаться под ней. Спрятанного утенка коршун украсть не сможет. Когда все утята спрятаны, коршун еще некоторое время угрожающе кружится над ними, а потом улетает. Мама-утка выпускает своих детей из укрытия и они вновь резвятся на полянке.

В этой игре важно создать яркую воображаемую ситуацию, чтобы дети смогли вжиться в свои роли и почувствовать угрожающую опасность. В последующих играх роль мамы-утки можно поручать непопулярному ребенку, чтобы он получил возможность заботиться о других.

**3.Игра «Зеркало»**

**Цель:**Учить детей быть внимательными к свесртникам.

Перед началом игры проводится «разминка». Взрослый становится перед детьми и просит как можно точнее повторять его движения. Он демонстрирует легкие физические упражнения, а дети воспроизводят его движения. После этого дети разбиваются на пары и каждая пара по очереди «выступает» перед остальными. В каждой паре один совершает какое-либо действие (например, хлопает в ладоши, или поднимает руки, или делает наклон в сторону), а другой пытается как можно точнее воспроизвести его движение, как в зеркале. Каждая пара сама решает, кто будет показывать, а кто воспроизводить движения. Все остальные оценивают, насколько хорошо работает зеркало. Показателями «правильности» зеркала является точность и одновременность движений.

Если зеркало искажает или опаздывает, оно испорченное (или кривое). Паре детей предлагается потренироваться и «починить» испорченное зеркало. Показав 2-3 движения, пара детей садится на место, а следующая демонстрирует свою «зеркальность».

**4.Игра «Дракон» (Кряжева Н.Л., 1997)**

**Цель**: помочь детям, испытывающим затруднения в общении, обрести уверенность и почувствовать себя частью коллектива.

Играющие становятся в линию, держась за плечи друг друга. Первый участник — "голова", последний — "хвост". "Голова" должна дотянуться до "хвоста" и дотронуться до него. "Тело" дракона неразрывно. Как только "голова" схватила "хвост", она становится "хвостом". Игра продолжается до тех пор, пока каждый участник не побывает в двух ролях.

**5.Игра «Ассоциация!»**

**Цель:** Сформировать у детей основные элементы мыслительных процессов.

У каждого человека с раннего детства формируются свои ассоциативные представления о предметах и явлениях. Это своеобразный ключ к пониманию типа мышления. В этой игре дети учатся разграничивать понятия существенных и второстепенных признаков предмета. Объясните ребенку задание следующим образом: «Сначала я скажу одно слово. Оно будет главным. Потом прочитаю еще ряд других, которые относятся к этому слову. Твоя задача назвать то, без чего главное слово никак не может обойтись». Обсуждайте каждое предложенное слово, пусть ребенок обосновывает свои ответы, а вы помогайте ему выделять существенные признаки.

Примеры заданий:

Комната (стены, кровать, пол, потолок, телевизор, ковер, люстра).

Человек (тело, мозг, платье, шляпа, кольцо, ноги).

Магазин (покупатели, товар, музыка, телевизор, деньги, продавец, кровать).

Дерево (корни, цветы, вода, воздух, ствол, скамейка, солнце, листья).

**Занятие №6**

**1.Игра «Что изменилось?»**

**Цель игры:** развитие внимания и наблюдательности, необходимых для

эффективного общения.

 Из числа участников выбирается водящий. На какое-то время он выходит из комнаты. В этот момент в группе производится несколько изменений: в одежде или прическе детей, можно пересесть на другое место. Задача водящего - правильно под- метить происшедшие изменения.

Каждый ребенок по очереди становится водящим.

Примечание: Делать нужно не больше 2-3 изменений за один раз. Все изменения должны быть заметными.

**2.Игра «Рисуем узоры»**

**Цель:** Развитие зрительной памяти.

**Оборудование:** 2 карточки: на первой нарисованы фигуры (предметы) с узорами внутри, на второй – эти же фигуры (предметы) без узоров. Лист бумаги (А-4), карандаш.

**Ход игры:** Ребёнку предлагают рассмотреть узоры в фигурах (время 1 минута). После этого карточку-образец убирают и ребёнку предлагают воспроизвести узоры в фигурах по памяти на второй карточке.

 **3.Игра «Канон»**

**Цель игры.** Развивать волевое внимание.

Игра идет под музыку Ф.Бургмюллера "Кавалькада" (отрывок). Дети стоят друг за другом. Руки лежат на плечах впереди стоящего. Услышав первый музыкальный такт, поднимает правую руку вверх первый ребенок, на второй - второй и т.д. Когда правую руку поднимут все дети, на очередной такт начинают поднимать в том же порядке левую руку. Подняв левую руку, дети также под музыку по очереди опускают руки вниз.

**4.Игра ««Попугайчики»**

**Цель**:Равивать слуховое внимание.

**Оборудование:** карточки с рядом слогов (например, то-ца, то-ца-му, то-ца-му-дэ, то-ца-му-дэ-ни, то-ца-му-дэ-ни-зу, то-ца-му-дэ-ни-зу-па, то-ца-му-дэ-ни-зу-па-ки); от занятия к занятию объём цепочки постепенно увеличивается.

Ход игры: Ребёнку предлагают игровую ситуацию: «В одной жаркой стране жил попугайчик, который умел повторять все звуки». Попробуй повторить за мной все непонятные звуки, как это делал попугайчик.

Вариант 1: попугайчик научился не только повторять звуки, но даже запоминать слова. Попробуй запомнить, как можно больше слов: стол, мыло, человек, книга, пальто, топор, стул, тетрадь, молоко.

**5.Игра «День рождения куклы»**

**Цель**: Развивать умение принимать гостей.

**Оборудование:** набор игрушек (4-5 кукол, зайцев, медвежат и т.п.), набор игрушечной посуды.

**Ход игры**: Ребёнку сообщают, что у куклы (или мишки) наступил день рождения, и скоро придут гости поздравить именинницу. А как зовут гостей, он узнает позже. Взрослый достаёт 4-5 игрушек и называет ребёнку их имена. Затем все гости усаживаются за стол, и начинается чаепитие. Ребёнок должен всех угощать чаем, обращаясь к каждому гостю по имени.

Игру можно изменять, приглашая к кукле разных гостей и называя их разными именами. Количество гостей постепенно увеличивается до 6-7.

**Занятие №7**

**1.Игра «Мамино ожерелье»**

**Цель**: Способствовать снятию барьеров общения.

 Участники стоят в кругу и держатся за руки.

***Инструкция.*** Давайте представим, что это большое прекрасное ожерелье, а каждый из вас – бусинка. Ожерелье находится на шее мамы, переливается разными цветами, а бусинки двигаются быстро по шее (дети ходят по кругу в быстром темпе, с постоянно увеличивающейся скоростью). Но вдруг ожерелье разорвалось, и все бусинки рассыпались (все разбегаются в разные стороны). Нам необходимо выбрать ювелира, который соберет бусинки вместе. (Ювелир ловит одного из участников за руку, второй, не отпуская руки, ловит третьего и т.д. Образуется цепочка. Ювелир соединяет бусинки в ожерелье.) Все бусинки собрались! Как хорошо, когда мы вместе!

**2.Игра «Царевна-Несмеяна»**

**Цель**: Привлечь внимание детей к другим детям, научить прислушиваться и присматриваться к друг к другу.

Взрослый рассказывает сказку про Царевну-Несмеяну и предлагает детям поиграть в такую же игру. Кто-то из детей будет царевной, которая все время грустит и плачет, а остальные будут по очереди подходить к ней и стараться ее рассмешить. Царевна же изо всех сил старается не засмеяться. Выигрывает тот, кто сумеет все-таки вызвать у нее улыбку или смех.

В качестве Царевны-Несмеяны выбирается отвергаемый, необщительный ребенок (лучше девочка), а остальные стараются ее рассмешить всеми силами.

**3.Игры «Запомни связи»**

**Цель:** Формировать концентрацию внимания.

В этой игре ребенку показываются картинки, где изображено несколько предметов. При этом каждому предмету на картинке поставлено в соответствие схематическое изображение или цифра (буква). Например, машинка – круг, кукла – цветок … Затем ребенку предлагается карточка с нарисованными предметами (теми же, что и на первой карточке, но они могут быть не все или в другом порядке) и он должен около каждого предмета нарисовать его схематическое изображение.

**4.Игра «Слушай хлопки!»**

**Цель:** Развивать внимание, устойчивость, переключаемость и распределяемость внимания.

Играющие идут по кругу. Когда ведущий хлопнет в ладоши один раз, дети должны остановиться и принять позу "аиста" (стоять на одной ноге, руки в стороны). Если ведущий хлопнет два раза, играющие должны принять позу "лягушки" (присесть, пятки вместе, носки и колени в стороны, руки между ногами на полу). На три хлопка играющие возобновляют ходьбу.

**5.Игра «Верю – не верю!»**

**Цель:** Развитие логического мышления.

Вы говорите какую-то фразу, а ребенок должен определить, это правда или выдумка. Примеры фраз:

«Все люди спят».

«Все яблоки сладкие».

«Дождь бывает холодный и теплый».

«Все животные впадают в зимнюю спячку».

«Летом мы ходим в шубах».

«Слоны умеют летать».

«Арбузы растут на деревьях».

«Корабли плавают по суше».

«Зимой всегда пасмурно».

«Солнце светит только утром и вечером».

«Ни один человек не может жить без воды».

Старайтесь предлагать такие фразы, на которые можно дать неоднозначные ответы. Пусть ребенок поразмышляет над каждой фразой и попробует объяснить, почему он так считает. Так ребенок учится докапываться до истины своим путем, опираясь на сравнения, рассуждения, собственные выводы. Именно такой подход дает бесценный индивидуальный опыт и развивает в ребенке наблюдательность, когда он слушает и видит, казалось бы, очевидные утверждения.

Примеры фраз:

«Сок можно есть ложкой». (Да, если он замороженный.)

«Мороженое можно выпить». (Да, если оно растает.)

«Снег бывает только зимой». (Он бывает весной и осенью, а в некоторых местах он лежит и летом, и зимой — например, на полюсах.)

«По воде можно ходить». (Да, если она замерзнет.)

«Все птицы летают». (Не все, есть птицы, которые не летают, например: курица, индюк, страус, киви, пингвин.)

**Занятие №8**

**1.Игра «Волшебные очки»**

**Цель:** Привлечь внимание детей к другим детям, научить прислушиваться и присматриваться к друг другу.

Взрослый приносит в группу коробочку с сюрпризом и торжественно объявляет: «Я хочу показать вам волшебные очки. Тот, кто их наденет, увидит только хорошее в других, и даже то хорошее, что человек иногда прячет от всех. Вот я сейчас примерю эти очки... Ой, какие вы все красивые, веселые, умные!» Подходя к каждому ребенку, взрослый называет какое-либо его достоинство (кто-то хорошо рисует, кто-то умеет строить из кубиков, у кого-то красивое платье и пр.). «А теперь мне хочется, чтобы каждый из вас примерил, эти очки и хорошенько рассмотрел своего соседа. Может они помогут рассмотреть то, что вы раньше не замечали». Дети по очереди надевают волшебные очки и называют достоинства своих товарищей. В случае, если кто-то затрудняется, можно помочь и подсказать. Повторения одних и тех же достоинств здесь не страшны, хотя желательно расширять круг хороших качеств.

**2.Игра «Два барана»**

**Цель:** Снять невербальную агрессию, выплеснуть гнев.

 Воспитатель разбивает детей на пары и читает текст: ^Рано-рано два барана повстречались на мосту". Участники игры, широко расставив ноги, склонив вперед туловище, упираются ладонями и лбами друг в друга. Задача — противостоять друг другу, не сдвигаясь с места, как можно дольше. Можно издавать звуки "Бе-е-е".

Необходимо соблюдать "технику безопасности", внимательно следить, чтобы "бараны" не расшибли себе лбы.

**3.Игра «Чудесные игрушки»**

**Цель:** Совершенствовать зрительную память.

***Оборудование:*** знакомые детям предметы (например, игрушки) небольших размеров.

**Ход игры:** Разложить перед ребёнком на столе 5-6 настоящих предметов (игрушек). Дать 1 минуту, чтобы запомнить. Потом предметы закрыть и предложить ребёнку по памяти перечислить, какие предметы разложены на столе. Можно попросить его описать детали предметов.

Вариант 1: изменить расположение каких-то предметов, убрать (добавить) или заменить какой-либо предмет, после чего попросить ребёнка определить, что изменилось.

**4.Игра «Живые куклы»**

**Цель:** Научить детей взаимопомощи и заботе о других.

Дети разбиваются на пары несколько необычным способом: им предлагается заглянуть в глаза друг другу и найти себе партнера с тем же цветом глаз, как и у него самого. Если это вызовет затруднения, можно попросить помощь и совет у других. После того как пары образованы, можно объяснить содержание игры: «Помните, когда вы были маленькие, многие из вас верили, что ваши куклы (зайчики, мишки) живые, что они умеют говорить, просить, бегать и пр. Давайте представим, что один из вас превратится в маленького ребенка, а другой — в его куклу: куклу-девочку или куклу-мальчика. Кукла будет что-то просить, а ее хозяин выполнять ее просьбы и заботиться о ней». Взрослый предлагает понарошку помыть кукле ручки, покормить, погулять и пр. Но предупреждает, что хозяин должен выполнять все капризы куклы и не заставлять ее делать то, чего она не хочет. Когда дети примут игровую ситуацию и увлекутся, пусть продолжают играть самостоятельно.

В следующий раз каждая пара может поменяться ролями.

**Занятие № 9**

**1.Игра «Конкурс хвастунов»**

**Цель:**Привлечь внимание детей к другим детям, научить прислушиваться и присматриваться к друг другу.

Дети садятся в круг в случайном порядке, а взрослый объявляет: «Сегодня мы проведем с вами конкурс хвастунов. Выиграет тот, кто лучше похвастается. Но хвастаться мы будем не собой, а своим соседом. Ведь это так приятно и почетно иметь самого лучшего соседа! Посмотрите внимательно на того, кто сидит справа от вас. Подумайте, какой он, что в нем хорошего, что он умеет, какие хорошие поступки он совершил, чем он может понравиться. Не забывайте, что это конкурс. Выиграет тот, кто лучше похвалится, кто найдет в своем соседе больше достоинств».

После такого вступления дети по кругу называют преимущества своего соседа и хвастаются его достоинствами. Здесь совершенно не важна объективность оценки — реальные эти достоинства или придуманные. Не важен также «масштаб» этих достоинств — это могут быть новые тапочки, или громкий голос, или аккуратная прическа. Главное, чтобы дети заметили все эти особенности сверстников и смогли не только похвалить других детей, но и похвалиться ими перед остальными. Победителя выбирают сами дети, но в случае необходимости взрослый может высказать свое мнение. Выигрывает тот, кто лучше похвалится своим соседом. Чтобы победа стала более значимой и желанной, можно наградить победителя каким-нибудь маленьким призом (картинка, бумажная медаль, значок и пр.). Такая организация игры вызывает даже у замкнутого или враждебно настроенного ребенка пристальный интерес к сверстнику и явное желание найти у него как можно больше достоинств.

**2.Игра «Парочки»**

**Цель:** Совершенствовать слуховую память.

***Оборудование:*** карточки с парами слов.

Вариант 1: слова в парах связаны между собой по смыслу (например: кошка - мышка, огород - морковка, одеяло - подушка, лампа - свет и т.д.).

Вариант 2: слова в парах не связаны между собой по смыслу (например, стол - собака, диван - яблоко, конь - часы, ложка - книга и т.д.).

Ход игры: Ребёнку предлагают запомнить пары слов и по первому слову вспомнить второе.

Начинать с 3-4 пар слов, постепенно увеличивая их количество.

**3.Игра «Тух-тиби-дух» (Фопель К., 1998)**

**Цель:** снятие негативных настроений и восстановление сил.

"Я сообщу вам по секрету особое слово. Это волшебное заклинание против плохого настроения, против обид и разочарований.. Чтобы оно подействовало по-настоящему, необходимо сделать следующее. Сейчас вы начнете ходить по комнате, ни с кем не разговаривая. Как только вам захочется поговорить, остановитесь напротив одного из участников, посмотрите ему в глаза и трижды, сердито-пресердито произнесите волшебное слово: "Тух-тиби-дух". Затем продолжайте ходить по комнате. Время от времени останавливайтесь перед кем-либо и снова сердито-пресердито произносите это волшебное слово

Чтобы волшебное слово подействовало, необходимо говорить его не в пустоту, а глядя в глаза человека, стоящего перед вами.

В этой игре заложен комичный парадокс. Хотя дети должны произносить слово "Тух-тиби-дух" сердито, через некоторое время они не могут не смеяться

**4.Игра «Добавь слово»**

**Цель:** Развить память, слуховое внимание, расширить слуховой запас ребенка.

**Ход игры:** В эту игру можно играть с одним ребёнком или с несколькими детьми. Первый играющий называет любое слово, второй повторяет названное слово и добавляет к нему какое-нибудь своё. Следующий называет по порядку названные до него слова и добавляет к ним своё слово и т.д. Тот, кто ошибается, выбывает из игры.

Эту игру целесообразно проводить неоднократно. От раза к разу будет увеличиваться количество слов, которые запоминают дети, - то есть будет увеличиваться объем памяти.

**5.Игра «Пазлы»**

**Цель:** Способствовать снятию барьеров общения.

Группа делится произвольно на команды по 5 человек и каждому члену команды выдается по пазлу. (Ведущий заранее разрезает лист бумаги, с какой-нибудь яркой крупной картинкой на части и таким образом получаются пазлы для этого упражнения). Задача команды - собрать картинку, как можно быстрее.

**Занятие №10**

**1.Игра «Толкалки» (Фопель К., 1998)**

**Цель**: научить детей контролировать свои движения.

- Разбейтесь на пары. Встаньте на расстояние вытянутой руки друг от друга. Поднимите руки на высоту плеч и обопритесь ладонями о ладони своего партнера. По сигналу ведущего начните толкать своего напарника, стараясь сдвинуть его с места. Если он сдвинет вас с места, вернитесь в исходное положение. Отставьте одну ногу назад и вы почувствуете себя более устойчиво. Тот, кто устанет, может сказать: "Стоп". Время от времени можно вводить новые варианты игры: толкаться, скрестив руки; толкать партнера только левой рукой; толкаться спиной к спине.

**2.Игра «Отгадай-ка!»**

**Цель:** Развитие зрительной памяти.

*Оборудование*: набор предметов (например, кукла, мишка, зайка, матрёшка, машина, ножницы, карандаш и т.д.).

**Ход игры:** Детям предлагают рассмотреть предметы, находящиеся на столе (время 1-2 минуты). Затем предметы закрывают и первому игроку предлагают по памяти выразительно описать какой-либо из находящихся на столе предметов так, чтобы партнеры угадали. Игра продолжается до тех пор, пока каждый не опишет свой загаданный предмет. Взрослый следит за тем, чтобы давалось достаточно полное описание задуманного предмета, а название предмета не произносилось.

Вариант 1. После того, как дети научатся достаточно хорошо описывать предметы, можно предложить им описывать любой предмет из окружающей

их обстановки.

**3.Игра «Зеваки»**

**Цель:** Развитие внимания.

Играющие идут по кругу, держась за руки, по сигналу ведущего останавливаются, делают четыре хлопка, поворачиваются кругом и продолжают движение. Направление меняется после каждого сигнала. Не выполнивший правильно задание выходит из игры.

**4.Игра «Запомни и нарисуй»**

**Цель:** Развивать быстроту мышления.

Оборудование: карточки с заданиями (например, нарисуй 5 бусинок так, чтобы средняя бусинка была красного цвета, последняя – синего). Постепенно задания усложняются (например, нарисуй 5 квадратов так, чтобы четвёртый квадрат был зелёного цвета, а средний – самый маленький). Лист бумаги (А-4), цветные карандаши.

**Ход игры:** Взрослый предлагает ребёнку внимательно послушать и запомнить задание, а затем выполнить это задание на бумаге.

**5.Игра «Я вижу...» ( Карпова Е.8., Лютова Е.К.. 1999)**

**Цель**: установить доверительные отношения между взрослым и ребенком, развивать память и внимание малыша.

**Ход игры**:Участники, сидя в кругу, по очереди называют предметы, которые находятся в комнате, начиная каждое высказывание словами: " Я вижу..." Повторять один и тот же предмет дважды нельзя

**Занятие №11**

**1.Игра «Испорченный телефон»**

**Цель:** Привлечь внимание детей к другим детям, научить прислушиваться и прматриваться к друг другу.

**Ход:**Игра для 5—6 человек. Дети садятся в одну линию. Ведущий шепотом спрашивает первого ребенка, как он провел выходные дни, а после этого громко говорит всем детям: «Как интересно рассказал мне Саша про свои выходные дни! Хотите узнать, что он делал и что он мне рассказал? Тогда Саша шепотом, на ушко расскажет об этом своему соседу, а сосед тоже шепотом, чтобы никто другой не услышал, расскажет то же самое своему соседу. И так по цепочке мы все узнаем о том, что делал Саша». Взрослый советует детям, как лучше понять и передать, что говорит сверстник: нужно сесть поближе, смотреть ему в глаза и не отвлекаться на посторонние звуки (можно даже зажать другое ухо рукой). Когда все дети передадут свои сообщения соседям, последний громко объявляет, что ему сказали и как он понял, что Саша делал в выходные. Все дети сравнивают, насколько изменился смысл передаваемой информации.

Если первому ребенку трудно сформулировать четкое сообщение, «запустить цепочку» может взрослый. Начинать игру можно с любой фразы, лучше, если она будет необычная и смешная. Например: «У собаки длинный нос, а у кошки длинный хвост» или «Когда птички зевают, они рот не открывают».

Иногда дети специально, ради шутки, искажают содержание полученной информации, и тогда можно констатировать, что телефон совершенно испорченный и нуждается в починке. Нужно выбрать мастера, который найдет «поломку и сможет ее устранить». Мастер понарошку «чинит» телефон, и после следующего круга все оценивают, стал ли телефон работать лучше.

**2.Игра «Посмотри и повтори»**

 **Цель:** Формировать концентрацию внимания.

Ребенку предлагается посмотреть на карточку с рядом рисунков. Это может быть изображение нескольких геометрических фигур, несколько букв или цифр.После просмотра карточки, ребенок должен повторить изображения на своем рисунке. На первом этапе это задание может вызвать затруднение у младших детей, ведь рисование и написание букв и цифр само по себе для них уже достаточно сложное дело. Однако это задание очень полезно, оно учит сохранять концентрацию, ребенок занят рисованием, но не должен забывать, что нужно изобразить

**3.Игра «Закорючки»**

**Цель**: Развивать воображение ребёнка старшего дошкольного возраста.

Рисуем, друг для друга произвольные закорючки, а потом меняемся листочками. Кто превратит закорючку в осмысленный рисунок, тот и победит.

**4.Игра «Назови одним словом»**

**Цель:** Сформировать основные элементы мыслительных процессов: сравнение, классификация, синтез, анализ, обобщение.

Эта игра развивает способность к обобщению и абстрактному мышлению. Вы называете группы слов, объединенных по общему признаку, и просите ребенка назвать их одним словом.

Примеры заданий:

«Дом, сарай, хижина, небоскреб» (здание).

«Брат, сестра, бабушка, тетя, папа» (родственники).

«Карандаш, тетрадь, бумага, ручка, альбом для рисования» (канцтовары).

«Поезд, велосипед, самолет, автомобиль, корабль» (транспорт).

«Игорь, Сергей, Иван, Кирилл» (мужские имена).

«Вишня, клубника, смородина, крыжовник, арбуз» (ягоды).

«Стол, кровать, шкаф, стул, кресло» (мебель).

**5.Игра «Бумажные мячики» (Фопель К., 1998)**

**Цель:** дать детям возможность вернуть бодрость и активность после того, как они чем-то долго занимались сидя, снизить беспокойство и напряжение, войти в новый жизненный ритм.

Перед началом игры каждый ребенок должен скомкать большой лист бумаги (газеты) так, чтобы получился плотный мячик. "Разделитесь, пожалуйста, на две команды, и пусть каждая из них выстроится в линию так, чтобы расстояние между командами составляло примерно 4 метра. По команде ведущего вы начинаете бросать мячи на сторону противника. Команда будет такой: "Приготовились! Внимание! Начали!" Игроки каждой команды стремятся как можно быстрее забросить мячи, оказавшиеся на ее стороне, на сторону противника. Услышав команду "Стоп!", вам надо будет прекратить бросаться мячами. Выигрывает та команда, на чьей стороне окажется меньше мячей на полу. Не перебегайте, пожалуйста, через разделительную линию". Бумажные мячики можно будет использовать еще неоднократно.

**Занятие №12**

**1.Игра «Прогулка с компасом» (Коротаева Е.В., 1997)**

**Цель:** формирование у детей чувства доверия к окружающим.

Группа разбивается на пары, где есть ведомый ("турист") и ведущий ("компас"). Каждому ведомому (он стоит впереди, а ведущий сзади, положив партнеру руки на плечи) завязывают глаза. Задание: пройти все игровое поле вперед и назад. При этом "туриста не может общаться с "компасом" на вербальном уровне (не может разговаривать с ним). Ведущий движением рук помогает ведомому держать направление, избегая препятствий — других туристов с компасами. После окончания игры дети могут описать, что они чувствовали, когда были с завязанными глазами и полагались на своего партнера.

**2.Игра «Слушай звуки!»**

 **Цель игры.** Развивать активное внимание.

Ведущий договаривается с детьми о том, что, когда он нажмет клавишу нижнего регистра, они должны встать в позу "плакучей ивы", когда верхнего - в позу "тополя". Затем начинают игру - дети идут по кругу. Звучит нота нижнего регистра - дети становятся в позу "плакучей ивы" (ноги на ширине плеч, руки слегка разведены в локтях и висят, голова наклонена к левому плечу). На звук, взятый в верхнем регистре, становятся в позу "тополя" (пятки вместе, носки врозь, ноги прямые, руки поднять вверх, голова запрокинута назад, смотреть на кончики пальцев рук).

**3.Игра «Что изменилось?»**

**Цель:** Совершенствовать зрительной памяти.

***Оборудование***: две картинки с одним сюжетом, отличающиеся деталями

**Ход игры:** Взрослый предлагает ребёнку внимательно посмотреть на картинку и постараться запомнить, что на ней нарисовано (время 1 минута). Затем картинку убирают, а ребёнку предлагают вторую картинку и спрашивают, что изменилось на картинке.

**4.Игра «Троечки»**

**Цель:** Расширять словарный запас, развивать память, быстроту мышления.

***Оборудование***: карточки с «тройками» слов: слова в «тройках» связаны между собой по смыслу (например, овца - шерсть - носки, курица - яйцо - яичница и т.д.).

**Ход игры:** Ребёнку предлагают запомнить «тройки» слов и по первому слову вспомнить второе и третье.

Начинать с 2 «троек» слов, постепенно увеличивая их количество.

**5.Игра «Жужо» (Кряжева Н.Л., 1997)**

**Цель:** научить агрессивных детей быть менее обидчивыми, дать им уникальную возможность посмотреть на себя глазами окружающих, побыть на месте того, кого они сами обижают, не задумываясь об этом.

 "Жужа" сидит на стуле с полотенцем в руках. Все остальные бегают вокруг нее, строят рожицы, дразнят, дотрагиваются до нее. "Жужа" терпит, но когда ей все это надоедает, она вскакивает и начинает гоняться за обидчиками, стараясь поймать того, кто обидел ее больше всех, он и будет "Жужей".

Взрослый должен следить, чтобы "дразнилки" не были слишком обидными.

**3-5лет**

**Занятие №1**

1. **Игра «Ветер дует на того…»**

**Цель игры**: развитие умения выделять индивидуальные особенности сверстников.

Дети стоят в кругу. Ведущий, начиная игру, произносит слова: «Ветер дует на того...» Продолжение фразы может быть таким:

У кого светлые волосы.

Кто в красной одежде.

Кто любит смеяться.

Кто высокого роста. и т. д.

После фразы все, кто у кого есть такие качества, должны собраться в одном месте. Примечание

В старших группах ведущего можно выбирать из детей, единственное условие — его необходимо менять, давая возможность каждому участнику побывать в главной роли.

**2.Игра «Ходьба восьмеркой»**

**Цель:**Развить умение выполнять правила игры. Развитие координации, учить видеть препятствия.

 Расставьте кегли или большие кубики в цепочку на расстоянии 40 - 50 см друг от друга. Для начала используйте всего 2 штуки. Ребенок должен пройти «восьмеркой» между ними.

 Когда кеглей целый ряд, то проходить нужно то направо, то налево, описывая волнистую линию.

**3.Игра «Найди, что изменилось»**

**Цель:** Формировать концентрацию внимания.

- Самый простой вариант этой игры. На столе выкладывается несколько предметов. Ребенок в течение некоторого непродолжительного времени смотрит на них, затем отворачивается. Ведущий убирает (добавляет) один или несколько предметов. Повернувшись, ребенок должен определить, что изменилось.

**4.Игра «Фантастическая история".**

**Цель:** Развивать у ребенка воображение.

Вырежьте малышу (а лучше пусть он сделает это сам) цветные изображения различных животных или растений (из журналов и старых книг). Изображение каждого животного следует разрезать еще на несколько частей. Перемешайте. Вот и готова игра "разрезные картинки". Однако главное задание впереди. Для его выполнения требуется лист бумаги и клеящий карандаш. Игра состоит в том, чтобы из кусочков изображений разных животных или растений склеить невиданное, но симпатичное существо, придумать ему имя и историю. Если в игре примет участие и взрослый, у фантастического зверя появится товарищ

**Занятие №2**

**1.Игра «Прятки с игрушкой»**

**Цель:** сплочение, установление доверительного контакта между детьми.

Игра проводиться с какой-либо игрушкой (котик, мишка…).

***Вариант 1***. Дети закрывают глаза, а взрослый прячет мишку в комнате. Спрятать мишку надо так, чтобы его было видно(где-то на уровне глаз детей). Дети ищут.

***Вариант 2.*** Мишка «уходить» за дверь, а дети прячутся в комнате. Мишка возвращается, ищет детей, находить и каждого называет ласковым именем

**2.Игра «Разноцветные салфетки»**

**Цель:**Развивать у детей воображение.

Взрослый достает из стаканчика бумажную салфетку, на которой нарисованы цветы и говорит ребенку: “Посмотри, это лужок, на нем растут цветочки. Это красный цветочек, а это синий. Где еще цветочки? Это какой цветочек? А это? Давай их понюхаем?”.

Взрослый с ребенком старательно нюхают цветочки, обсуждают их запах.

В следующий раз голубая салфетка может стать речкой или озером, по которому будут плавать кораблики-скорлупки, а желтая - песочком, на котором будут греться под солнышком маленькие игрушки.

**3.Игра «Где мое окошко?»**

**Цель:** Развивать внимание, усидчивость.

Эту игру можно организовать с дидактическими материалами, лучше всего объемными формами-вкладышами. Взрослый показывает ребенку объемную форму с вкладышами и говорит, что это домик, где живут малыши. Малыши отправились гулять, а потом захотели вернуться домой, но забыли, через какие окошки они могут попасть в дом. Предложите рассмотреть окошки и помочь малышам зайти в дом. Похвалите ребенка за старание, поблагодарите его от лица малышей.

**4.Игра «Будь внимателен!»**

**Цель игры.** Стимулировать внимание, учить быстро и точно реагировать на звуковые сигналы.

Дети шагают под "Марш" С.Прокофьева. Затем на слово "зайчики", произнесенное ведущим, дети должны начать прыгать, на слово "лошадки" - как бы ударять "копытом" об пол, "раки" - пятиться, "птицы" - бегать, раскинув руки в стороны, "аист" - стоять на одной ноге.

**Занятие №3**

**1.Игра «Найди свой дом»**

**Цель**: сплочение, установление доверительного контакта между детьми.

Дети сидят на стульчиках. У них в руках разные игрушки. На словах ведущего: «Пойдем гулять» все оставляют «дома» (на стульчиках) игрушки и идут за ним. В течение какого-то времени все участники ходят, прыгают, бегают по помещению, а ведущий в это время незаметно меняет местами игрушки. Затем он говорит: «Дождь пошел!» и все убегают в свои «домики». Но так как на их стульчиках теперь сидят не их игрушки, дети должны найти свою и «переехать к ней» - сесть на стульчик со своей игрушкой.

**2.Игра «Чудесные игрушки»**

**Цель:** Развитие зрительной памяти.

***Оборудование:*** знакомые детям предметы (например, игрушки) небольших размеров.

***Ход игры***: Разложить перед ребёнком на столе 5-6 настоящих предметов (игрушек). Дать 1 минуту, чтобы запомнить. Потом предметы закрыть и предложить ребёнку по памяти перечислить, какие предметы разложены на столе. Можно попросить его описать детали предметов.

Вариант 1: изменить расположение каких-то предметов, убрать (добавить) или заменить какой-либо предмет, после чего попросить ребёнка определить, что изменилось.

**3.Игра «Зайчики» (Бордиер Г. Л. и др., 1993)**

**Цель:** дать ребенку возможность испытать разнообразные мышечные ощущения, научить задерживать внимание на этих ощущениях, различать и сравнивать их.

Взрослый просит детей представить себя веселыми зайчиками в цирке, играющими на воображаемых барабанах. Ведущий описывает характер физических действий — силу, темп, резкость — и направляет внимание детей на осознание и сравнение возникающих мышечных и эмоциональных ощущений.

Например, ведущий говорит: "Как сильно зайчики стучат на барабанах! А вы чувствуете, как напряжены у них лапки? Ощущаете, какие лапки твердые, не гнутся!

Как палочки! Чувствуете, как напряглись у вас мышцы в кулачках, ручках, даже в плечиках?! А вот лицо нет! Лицо улыбается, свободное, расслабленное. И животик расслаблен. Дышит... А кулачки напряженно стучат!.. А что еще расслаблено? Давайте еще попробуем постучать, но уже медленнее, чтобы уловить все ощущения". Кроме упражнения "Зайчики" рекомендуется проводить упражнения на релаксацию мышц, которые подробно описаны в разделе "Как играть с тревожными детьми".

**4.Игра «Бабочки»**

**Цель:** Развивать воображение, соблюдать правила игры.

Для этой игры нужно приготовить небольшой цветной плотный лист бумаги или картона и несколько маленьких разноцветных листочков из тонкой бумаги. Положите маленькие листочки на картон и покажите ребенку: “Посмотри, это лужок, а это бабочки сидят на травке. Посидели-посидели, крылышками взмахнули и полетели”. Взрослый дует на листочки так, чтобы они разлетелись в разные стороны. Затем предлагает ребенку поймать бабочек и посадить их на лужок.

**Занятие №4**

1. **Игра** «**Кто лучше слышит»**

**Цель**: научить работать сообща, сосредотачиваясь на слуховой информации.

Дети делятся на 2 команды. Дети в 1 команде закрывают глаза и слушают. Дети из 2 команды по очереди издают различные звуки: шуршат бумагой, стучать карандашом по столу, барабанят пальцами, звонят в колокольчик, кто-то произносить: «Ау» и т. д. Затем дети 1 группы открывают глаза и по очереди перечисляют звуки, которые они услышали. Затем команды меняются местами.

Примечание: Важно, чтобы дети во время игры не разговаривали и издавали звуки по очереди.

 **2.Игра «Качели»**

**Цель:** развивать воображение воспитывать усидчивость.

Привяжите ленточку или шнурок к небольшой крышке (от духов, пластмассовой банки и пр.), предварительно сделав в ней отверстия, и скажите ребенку: «Посмотри, какие у меня качели. На них можно покачать маленькие игрушки. Сейчас я покачаю пупсика (качает). А сейчас посажу на качели птенчиков (кладет в коробку маленькие шарики или пуговицы). Хочешь их покачать?». По ходу игры можно спрашивать у пупсика или птенчиков, не боятся ли они, в зависимости от «ответа» качели можно раскачивать посильнее или послабее.

Качели можно превратить в карусели и весело раскручивать их.

**3.Игра «Совушка-сова»**

**Цель:** Развивать умение наблюдать, вливаться в игру.

Перед тем, как играть в эту игру, желательно познакомить малыша с изображением совы в книжке про птиц, вместе рассмотреть, какие у нее большие глаза, какой клюв.

Взрослый берет мячик среднего размера и рисует на нем мелком круглые совиные глаза, уши и клюв. Затем показывает “сову” ребенку, говорит: “Посмотри, какая птичка, это сова. Помнишь, мы видели ее на картинке?” и читает стишок:

Ах ты, совушка-сова,

Ты большая голова!

Ты на дереве сидела,

Головою ты вертела (вертит перед ребенком мячик)-

Во траву свалилася,

В яму покатилася!” (роняет мячик и наблюдает вместе с малышом, как катится “сова”).

Повторив эту игру несколько раз, можно предложить ребенку самому повертеть сову в руках, показать, как она катится в яму.

**4.Игра «Прищепки»**

**Цель**: Закрепить цветовую гамму, воспитывать доброжелательное отношение друг к другу.

 Разноцветные прищепки прикрепите на круглую картонку. Изучаем, таким образом цвета и тренируем пальчики.

**Занятие №5**

**1.Игра «Доброе животное»**

**Цель:** способствовать сплочению детского коллектива, научить детей понимать чувства других, оказывать поддержку и сопереживать.

Ведущий тихим таинственным голосом говорит:

"Встаньте, пожалуйста, в круг и возьмитесь за руки. Мы — одно большое, доброе животное. Давайте послушаем, как оно дышит! А теперь подышим вместе! На вдох — делаем шаг вперед, на выдох — шаг назад. А теперь на вдох делаем 2 шага вперед, на выдох — 2 шага назад. Вдох — 2 шага вперед. Выдох — 2 шага назад. Так не только дышит животное, так же четко и ровно бьется его большое доброе сердце. Стук — шаг вперед, стук — шаг назад и т.д. Мы все берем дыхание и стук сердца этого животного себе".

**2.Игра «Найди отличия»**

**Цель:**Развивать внимание, развивать объём, устойчивость внимания.

Очень во многих детский, и не только детских, изданиях встречаются задания, где нужно найти отличия между двумя картинками. Эти задания, как правило, интересны детям, особенно когда известно, сколько конкретно нужно найти отличий, или сколько отличий нашел взрослый. Почаще давайте своим детям такие задания, они очень полезны для развития внимания. Как правило, встречаются довольно сложные задания такого рода. Для совсем маленьких детей, которые только знакомятся с этой игрой, картинки можно рисовать самим. Это могут быть совсем простые картинки. Дерево и дом: на одной картинке дерево выше, на другой дом; на одной дерево справа, на другой слева. Основная задача таких заданий, чтобы ребенок понял, что от него хотят.

**3.Игра «Мамины помощники»**

**Цель:** Расширять словарный запас, доверительные отношения к детям.

***Оборудование:*** предметные картинки, которые подбирают из разных настольных игр: «Лото на четырех языках», «Картинки малышам», «Ботаническое лето» и пр. Картинки могут изображать самые разные предметы, например: фрукты, овощи, игрушки, цветы, одежду, посуду и т. д. Картинки должны быть подобраны в комплекты, состоящие из четырёх - пяти однородных предметов. Число таких комплектов должно соответствовать числу участников игры. Несколько комплектов желательно иметь в запасе для варьирования поручений.

Ход игры: Игра носит сюжетный характер. Взрослый берет на себя роль мамы, которая дает своим детям (помощникам) поручения — запомнить и принести то, что нужно для дома.

Педагог предлагает поиграть в новую игру со знакомыми картинками. «Я буду вашей мамой, а вы — моими помощниками. Я хочу сварить для вас вкусный овощной суп. Вовочка, сыночек, принеси мне для супа капусту, морковку, картошку, лук. Повтори, что мне нужно принести для того, чтобы сварить суп?» Ответив на вопрос воспитателя, ребенок подходит к столу, где заранее разложены все картинки, и выбирает те, которые ему нужны. Затем он показывает их всем детям, а они вместе с воспитателем оценивают, правильно ли выполнено поручение: все ли он принес, не перепутал ли что-нибудь. Мама благодарит Вову и понарошку варит суп. «Хочется угостить вас чем-нибудь вкусным, — говорит она через некоторое время. — Сходи-ка, доченька, в магазин и принеси нам виноград, грушу и апельсин, яблоко. Запомнила, что нужно купить?» Дочка идет выполнять мамино поручение.

В процессе игры мама поручает своим детям принести самые разные предметы (четыре - пять видов), каждый раз объясняя их назначение. Например: нужно купить игрушки детям (машинку, куклу, мишку, мячик) или посуду, чтобы накрыть стол (чашку, чайник, сахарницу, блюдце).

Имея два стола с игровым материалом, можно одновременно давать поручения сразу двоим детям. Все участники игры оценивают вместе с воспитателем правильность выполнения маминых поручений.

**Занятия №6**

**1.Игра «Солнечные зайчики»**

**Цель:** Привлечь внимание других детей, научить присматриваться и прислушиваться друг к другу.

В эту игру весело играть в солнечную погоду. Возьмите маленькое зеркальце и пускайте солнечных зайчиков на потолок, на стены, на пол. Следите за ними вместе с малышом и читайте стихотворение:

Скачут побегайчики –

Солнечные зайчики.

Мы зовем их –

Не идут.

Были тут –

И нет их тут.

Прыг, прыг

По углам.

Были там – и нет их там.

Где же зайчики?

Ушли.

Вы нигде их не нашли?

(А. Бродский)

На что это похоже?

Для развития детского воображения очень полезны игры, в которых ребенок вместе со взрослым придумывает, на что похож тот или иной бесформенный материал или объект. Уже на втором году жизни дети способны увидеть в таких материалах что-то знакомое. Играть в такие игры можно, например, на прогулке. К таким играм относится совместное разглядывание облаков, наблюдение за их движением, изменением конфигураций, поиск в них знакомых фигур (облако может быть похоже на подушку, на кошечку, на лежащую собачку, на птичку и т.п.). Знакомые образы можно увидеть в отражениях в лужах, в комке глины, в неопределенном рисунке на платьице или на курточке.

**2.Игра «Назови одним словом»**

**Цель:** Развивать способность к обобщению и абстрактному мышлению.

Вы называете группы слов, объединенных по общему признаку, и просите ребенка назвать их одним словом.

Примеры заданий:

«Дом, сарай, хижина, небоскреб» (здание).

«Брат, сестра, бабушка, тетя, папа» (родственники).

«Карандаш, тетрадь, бумага, ручка, альбом для рисования» (канцтовары).

«Поезд, велосипед, самолет, автомобиль, корабль» (транспорт).

«Игорь, Сергей, Иван, Кирилл» (мужские имена).

«Вишня, клубника, смородина, крыжовник, арбуз» (ягоды).

«Стол, кровать, шкаф, стул, кресло» (мебель).

**3.Игра «Яблочко»**

**Цель:** Способность снятию барьеров общения.

Покажите ребенку маленький мячик или шарик (деталь от конструктора или пирамидки): “Посмотри, какое у меня яблочко”. Затем положите его на стол и подталкивайте, читая стишок:

Катилось яблочко по огороду

И упало прямо в воду -

Бульк! (шарик падает со стола).

Игра повторяется несколько раз. Наверняка, ребенок захочет и сам покатать яблочко.

**4.Игра «Будь внимателен!»**

**Цель игры.** Стимулировать внимание, учить быстро и точно реагировать на звуковые сигналы.

Дети шагают под "Марш" С.Прокофьева. Затем на слово "зайчики", произнесенное ведущим, дети должны начать прыгать, на слово "лошадки" - как бы ударять "копытом" об пол, "раки" - пятиться, "птицы" - бегать, раскинув руки в стороны, "аист" - стоять на одной ноге.

**Занятие№7**

**1.Игра «Ха – ха – ха! Хе – хе – хе!»**

**Цель:** создание положительных эмоций, снятие напряжения.

Дети стоят в кругу, соединяют руки в замок. Ведущий показывает следующее:

3 раза прикасается к левому плечу, произнося «ха – ха – ха»

3 раза прикасается к правому плечу, произнося «хо – хо – хо»

3 раза прикасается к левому колену, произнося «хи – хи – хи»

3 раза прикасается к правому колену, произнося «хе – хе – хе»

Затем все движения повторяются более быстром темпе по 2 раза. Затем еще быстрее по 1 разу. Затем количество раз увеличиваем, а темп снижаем. Произнося последнее «хе», детям предлагается выплеснуть всю усталость, всю злость, всю обиду, которые накопились в их теле.

**2.Игра «Животные»**

**Цель:** активизация группы, развитие слухового внимания

Детям раздаются карточки и изображением нескольких (2 – 4) видов животных. Дети должны, издавая характерные звуки того или иного животного, найти остальных членов своей подгруппы. Энергизатор в игровой форме помогает разделить большую группу на несколько подгрупп, вовлекает ребят в активную деятельность.

**3.Игра «Рулет»**

**Цель:** активизация группы, создание групповой сплоченности.

Дети встают в шеренгу, держась за руки. Ребенок, стоящий первым, начинает поворачиваться вокруг своей оси, увлекая за собой стоящих следом. Таким образом, дети образуют некий «рулет». Обращается внимание детей на то, что в ходе упражнения важно не расцеплять руки. Задание можно усложнить, предложив детям «раскрутить рулет».

**4.Игра ««Отгадай-ка!»**

**Цель:**Развитие зрительной памяти.

**Оборудование:** набор предметов (например, кукла, мишка, зайка, матрёшка, машина, ножницы, карандаш и т.д.).

**Ход игры:** Детям предлагают рассмотреть предметы, находящиеся на столе (время 1-2 минуты). Затем предметы закрывают и первому игроку предлагают по памяти выразительно описать какой-либо из находящихся на столе предметов так, чтобы партнеры угадали. Игра продолжается до тех пор, пока каждый не опишет свой загаданный предмет. Взрослый следит за тем, чтобы давалось достаточно полное описание задуманного предмета, а название предмета не произносилось.

Вариант 1. После того, как дети научатся достаточно хорошо описывать предметы, можно предложить им описывать любой предмет из окружающейих обстановки.

**Занятие №8**

**1.Игра «**Здравствуйте!»

**Цель:** разогрев группы, снижение напряженности, рефлексия собственного эмоционального состояния, настрой на работу.

Взрослый говорит, что сейчас он будет здороваться, но не со всеми сразу, а по очереди. Те, с кем он поздоровается, должны встать и сказать: «Здравствуйте». Далее игра проходит в два этапа. На первом этапе взрослый предлагает детям осознать свои эмоциональные состояния: «Те, кто сейчас в хорошем настроении, здравствуйте!», «Те, кто сегодня не выспался, здравствуйте!», «Те, кому грустно, здравствуйте!». На втором этапе настраиваем детей на выполнение различных видов деятельности: «Те, кто любит рисовать, здравствуйте!», «Те, кто хочет заниматься, здравствуйте!», «Те, кто хочет стать умным (уверенным), здравствуйте!»,

**2.Игра «*Магнит»***

**Цель:** формирование навыков сотрудничества, снижение застенчивости, развитие умения чувствовать других.

 Дети стоят в кругу и держатся за руки. Пока звучит музыка, они двигаются по кругу. Когда музыка останавливается, взрослый называет чьё-нибудь имя (Юля). Тогда все дети, отпустив руки, бегут к Юле и встают вокруг нее в тесный кружок, так как Юля – магнит. Затем игра возобновляется.

 Магнитом должен побывать каждый ребенок.

**3.Игра «Посмотри в окошко»**

**Цель:**Развить воображение ребёнка.

Дать каждому ребеноку колечко и спросить: “Что это у тебя, окошко? Давай посмотрим в твое окошко?”. Затем, поочередно с ним, посмотрите через колечко комнату, назовите кто, что видит. Точно также колечко может превратиться в руль машины, которая едет в гости к куклам, а два колечка, приложенные к глазам, становятся очками и делают ребенка “похожим на бабушку или на дедушку”.

**4.Игра «Хлоп» («Топ»).**

**Цель**: развивать внимание.

Воспитатель перечисляет предметы, а ребенок должен хлопнуть в ладоши, если педагог назовет животное, или топнуть ногой, если услышит слово «дом». Более сложный вариант: ребенок должен проделать какое-либо действие (на усмотрение педагога), если педагог назвал предмет, который может быть красного цвета (тонет в воде, не намокает и т. п.).

**Занятие №9**

**1.Игра «Перекличка – путанка»**

**Цель:** Развитие произвольного внимания, закрепление знакомства

Ведущий называет фамилии и имена присутствующих детей, путая при этом, то имя, то фамилию (имя называется правильно, фамилия – нет; фамилия правильна, имя не то). Дети внимательно слушают и откликаются только тогда, когда правильно названы и имя, и фамилия. Кто ошибается, выбывает из игры.

**2.Игра «*Передай игрушку по кругу»***

**Цель:** разминка, разогрев группы, развитие внимания, быстроты реакции, умения действовать сообща

Дети стоят в кругу. По кругу пускают игрушки. Передавая игрушку, дети говорят: «Дальше, дальше…» Сначала их в два раза меньше, чем детей. По мере увеличения скорости передачи игрушек из рук в руки количество игрушек увеличивается.

***Вариант***. Дети сидят на ковре и перекатывают друг другу мячи, не останавливаясь. Количество мечей от 2 до 5.

***Вариант.*** Можно добавить еще одно правило. Когда взрослый скажет: «Всё наоборот», игрушки или мячи передаются в обратном направлении.

**3.Игра «*Испорченный телефон»***

**Цель**: развитие слухового внимания, коммуникативных навыков, умения точно передавать и воспринимать информацию.

 Дети встают в ряд. Первый ребенок говорит тихо на ухо какое-либо слово или фразу рядом стоящему, тот передает следующему и т.д. У последнего спрашивают, какое слово (фразу) он услышал. Если слово (фраза) правильное, то телефон исправен. Если же слово не то, водящий спрашивает у всех по очереди (начиная с последнего), какое они слышали слово. Так узнают, кто напутал – испортил телефон.

**4.Игра «Мостик» (3 - 5 лет).**

**Цель игры**: развить взаимное доверие в детях, привить им чувство взаимовыручки.

Необходимое оборудование: любой плотный платок или шарф.

**Ход игры**. Игра проводится в парах. В каждой паре одному из участников завязывают глаза. Задача другого участника — провести партнера по тонкому мостику (сделанному из полосок бумаги) над воображаемой глубокой пропастью. Для усложнения задания можно создать различные препятствия на пути игроков. Например, в мостике может не хватать звеньев, и тогда нужно либо делать широкий шаг, либо прыгать. Или пусть низко свисают лианы — тогда, проходя подними, вы будете пригибаться к земле или проползать.

Затем пары меняются так, чтобы все участники побывали и в роли ведущего, и в роли ведомого.

**Занятие №10**

**1.Игра «*Невербальное приветствие»***

**Цель:** разогрев группы, преодоления барьеров в общении, снижение эмоционального напряжения.

Участникам предлагается молча здороваться друг с другом: а) руками с закрытыми глазами, б) коленками, в) спинами, г) мизинцами, д) плечами, е) локтями и т.д.

**2.Игра «Постучи, как я»**

**Цель:** развить слуховое внимание и память детей, тренировать их в отстукивании заданного ритма по образцу взрослого.

**Ход**: Взрослый предлагает ребенку прослушать несложный ритм, который он отстучит, и попробовать повторить его за ним, сохраняя количество, частоту и силу ударов.

**3.Игра «Плохое и хорошее» (3 - 5 лет).**

**Цель игры:** научить детей видеть разницу между плохим и хорошим, различать положительные и отрицательные качества характера.

**Ход игры.** Детям предлагается вспомнить, с какими хорошими и плохими персонажами им доводилось встречаться в сказках. Затем выбираются два «контрастных» героя (например, заяц и лиса). Дети должны сначала назвать черты характера положительного персонажа и свойственные ему поступки, а потом описать характер и поведение отрицательного героя. Важно, чтобы дети определили, какие из качеств человека можно изменить, а какие нельзя.

***Примечание***. Чем старше дети, тем проще взрослому перевести разговор с персонажей на самих игроков, помочь детям проанализировать свои положительные и отрицательные качества. Задача — развить в детях самокритичность. Однако необходимо помнить, что дошколята еще не способны оценивать себя объективно, у них завышенная самооценка, но это нормально.

**4.Игра «Море волнуется» (4 - 5 лет).**

**Цель игры**: развитие сознательной воли и терпения.

**Ход игры**. Из числа игроков выбирается водящий. Остальные дети встают на расстоянии 1 м друг от друга. Водящий поворачивается к игрокам спиной и говорит: «Море волнуется — раз. Море волнуется — два. Море волнуется — три. Морская фигура, замри». Пока водящий говорит, игроки могут бегать, прыгать. Но как только произнесено слово «замри», дети замирают в позах морских животных (рыб, осьминогов, кораллов). Водящий поворачивается к игрокам, ходит между ними, рассматривает фигуры и пытается рассмешить замерших игроков. Если ему это удается (игрок засмеялся или пошевелился), то ребенок меняется с водящим местами и сам становится водящим.

**Занятие №11**

**1.Игра «Привет фотографии»**

**Цель**: обучение детей узнавать друг друга по фотографии, создание положительного настроя

Дети сидят в кругу. В центре на столе лежат фотографии лицами вниз. Ребенок выходит в центр круга, берет любую фотографию, затем находит человека по фотографии, подходит к нему и здоровается (пожать руку и сказать «Привет») Ребенок, с которым поздоровались, сначала отвечает на приветствие, а затем выбирает следующую фотографию. Игра продолжается до тех пор, пока не останется ни одной фотографии.

**2.Игра «*Мои руки хороши, а у соседа лучше»***

**Цель:** формирование положительного отношения к сверстнику, сплочение группы.

Дети стоят в парах и дотрагиваются до названой части тела сначала своей, а потом - товарища со словами: «Мои руки (показ) хороши, а у соседа лучше (взять товарища за руки). Мои ноги хороши, а у соседа лучше». Перечисляются части тела: нос, плечи, уши, локти, коленки, пятки, спина.

**3.Игра «Эхо» (3 -5 лет)**

**Цель игры:** развитие произвольного слухового внимания.

Необходимое оборудование: игрушки и книжки, играющие роль призов.

**Ход игры**. На одном конце комнаты находится водящий (воспитатель или ребенок), который негромко произносит то или иное слово. Слово нужно сказать так тихо, чтобы у игроков возникала потребность прислушиваться. На другом конце комнаты — дети, по очереди играющие роль эха. За каждое правильно повторенное слово игрок получает призовой жетон.

**4.Игра «*Щепки»***

**Цель:** создание спокойной, доверительной атмосферы в группе

Участники встают в два длинных ряда, один напротив другого. Это – берега реки. Расстояние между рядами должно быть больше вытянутой руки. По реке сейчас поплывут Щепки. Один из желающих должен «Проплыть» по реке. Участники игры – «берега» - помогают руками, ласковыми прикосновениями, движению щепки. Когда Щепка проплывет весь путь, она становится краешком берега и встает рядом с другими. В это время следующая Щепка начинает свой путь…

**Занятие №12**

**1.Игра «*Мои друзья»* (для детей с 3 лет)**

**Цель**: сплочение группы, повышение уверенности в себе и чувства защищенности.

**Ход:**Дети встают в круг и, поочередно ударяя мячом об пол, говорят: «Я знаю пять имен моих друзей: Оля - раз, Ваня — два» и т.д., а затем передают мяч другому участнику.

 По окончании упражнения проводится краткая беседа, в ходе которой подводят детей к выводу о том, что хорошо иметь много друзей.

**2.Игра «Чувства» (3 - 4 года).**

**Цель игры:** научить детей распознавать чувства по мимике.

Необходимое оборудование: картинки, иллюстрирующие разнообразные чувства.

**Ход игры.** Ведущий рассказывает детям о чувствах (радости, любви, гневе, страхе, обиде и др.). Затем он демонстрирует картинки, на которых нарисованы дети, испытывающие различные чувства, и просит игроков угадать, какое чувство изображено, и попытаться выразить его. После этого ведущий предлагает детям изобразить чувства руками: радость — руки прыгают по столу, гнев — руки толкают, бьют друг друга, страх — руки дрожат, сжимаются в кулаки и т. п.

**3.Игра «Посмотри — запомни — нарисуй»**

**Цель:** развить у детей зрительную и двигательную память, мелкую моторику.

***Оборудование:*** карточка с 2-3 нарисованными на ней геометрическими фигурами, знакомыми ребенку в этом возрасте.

**Ход:** Взрослый показывает ребенку карточку с фигурами и предлагает внимательно их рассмотреть в течение 5-10 секунд и запомнить. Затем карточка убирается, а ребенок должен нарисовать увиденные фигуры в том же порядке, как на образце.

**4.Игра «Теремок» (сюжетно-ролевая игра) 3 -5 лет.**

**Цель игры:** развитие навыков речевого и неречевого общения, произвольного слушания.

**Ход игры.** Ведущий помогает (если это необходимо) детям распределить роли. Кто-то будет мышкой, кто-то — лягушкой, зайцем, ежиком, лисицей, волком, медведем. Всех животных может быть по нескольку, а медведь только один. Игроки встают в хоровод и начинают движение по кругу со словами:

Стоит в поле теремок, теремок,

Он не низок, не высок, не высок,

Вот по полю, полю мышка бежит,

У дверей остановилась и стучит.

В это время все дети, исполняющие роль мышек, вбегают в круг и говорят:

Кто, кто в теремочке живет,

Кто, кто в невысоком живет?

Они изображают с помощью жестов, мимики, характерных звуков животное, роль которого исполняют.

Никто не отвечает, и «мышки» остаются в кругу. Хоровод продолжает движение по кругу, произнося те же слова, но называя другое животное. Дети, исполняющие роль названного животного, выбегают в круг и спрашивают:

Кто, кто в теремочке живет,

Кто, кто в невысоком живет?

Им отвечают дети, уже стоящие внутри круга.

Я — мышка-норушка (жестами и мимикой изображая животное).

Я — лягушка-квакушка и т. д.

А ты кто?

И, получив ответ, приглашают поселиться в теремке.

Игра продолжается до тех пор, пока не останется один «медведь». Ребенок, исполняющий роль медведя, ходит вокруг обитателей теремка. На вопрос: «А ты кто?» — он отвечает: «А я мишка — всех ловишка». При этом дети разбегаются в условленные места (стулья, которые являются неприкосновенными для «медведя»). А тот, кого поймает «медведь», становится теперь водящим.