

КАРТОТЕКА
КОРРЕКЦИОННО-
РАЗВИВАЮЩИХ
ИГР

Подготовила:
Педагог-психолог
МАДОУ № 55
Никитина О.А.

ОГЛАВЛЕНИЕ:

| <i>название</i> | <i>страница</i> | <i>название</i> | <i>страница</i> |
|-------------------------------|-----------------|--|-----------------|
| КОММУНИКАТИВНЫЕ ИГРЫ | | НА РАЗВИТИЕ ЭМПАТИИ | |
| «Жизнь в лесу» | 4 | «Назови свое имя» | 13 |
| Запрещённое движение | 4 | «Ласковое имя» | 14 |
| Зеркало | 4 | «Ладочка» | 14 |
| Испорченный телефон | 5 | «Здравствуй, я котик!» | 14 |
| Тень | 5 | Любопытный зайчик | 14 |
| Злой дракон | 5 | «Пластинчик» | 15 |
| Сороконожка | 6 | «Маленький зайчик» | 15 |
| Шторм и штиль | 6 | «Добрые слова» | 15 |
| Продолжи движение | 7 | «Собери пиктограмму» | 15 |
| «Да» и «нет» | 7 | «Настроение героев» | 16 |
| Кошка и мышка | 8 | «Кто в домике живет?» | 16 |
| Сумей отказаться | 8 | «Разбудим кошечку» | 16 |
| Ветер дует на... | 9 | «Маша упала» | 16 |
| Испуганный ёжик | 9 | «Обиженный кустик» | 17 |
| Нос к носу | 10 | «Передай улыбку по кругу» | 17 |
| Волшебные водоросли | 10 | «Снежный ком» | 17 |
| Рисунок по кругу | 10 | «Ласковое имя» | 17 |
| Похвалилки | 10 | «Давайте поздороваемся» | 17 |
| Клеевой ручеёк | 11 | «Встаньте те, кто ...» | 18 |
| Вспомни имена своих друзей | 11 | «Мое настроение» | 18 |
| Ветер дует на того у кого.... | 12 | Руки знакомятся, руки ссорятся, руки мирятся | 18 |
| Атомы | 12 | «Рисование» | 19 |
| Подари подарок. | 12 | «Представь свое имя в движении» | 19 |

| | | | |
|---|----|--|----|
| Эхо | 12 | «Представься с помощью куклы» | 19 |
| Назови себя | 13 | «Переходы» | 20 |
| Если нет - потолай | 13 | «Опиши друга» | 20 |
| «Что изменилось?» | 20 | Подбери слово по аналогии | 26 |
| «Передача чувств» | 20 | Секрет | 27 |
| «Тихий разговор» | 21 | Замри | 27 |
| Этюд на различные позиции в общении | 21 | Вытяни репку | 27 |
| «Интонация» | 21 | Осенние угощения | 28 |
| <i>ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ</i> | | <i>ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ПАМЯТИ</i> | |
| Звуковые прятки | 22 | Какой игрушки не хватает? | 28 |
| Слушай хлопки | 22 | Шапка-невидимка | 28 |
| Четыре стихии | 22 | Рыба, птица, зверь | 28 |
| Трутень и пчелы | 23 | Топ-хлоп | 28 |
| Пол - нос - потолок | 23 | Рассмотри внимательно | 29 |
| Коробочка ощущений | 23 | <i>ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ СКЛОННЫХ К АГРЕССИВНОМУ ПОВЕДЕНИЮ</i> | |
| Дотроньтесь до... | 24 | «Кляксы» | 29 |
| Игра с листьями | 24 | «Определи игрушку» | 29 |
| <i>ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ МЫШЛЕНИЯ</i> | | «Рубка дров» | 30 |
| Кто летает? | 24 | «Тух-тиби-дух» | 30 |
| Ну-ка, отгадай! | 24 | «Разрывание бумаги» | 30 |
| Противоположность | 25 | «Три слова» | 30 |
| Назови одним словом | 25 | | |

«Жизнь в лесу»

Ход игры. Воспитатель (садится на ковер, рассаживая вокруг себя детей). Представьте себе, что вы оказались в лесу и говорите на разных языках. Но вам надо как-то общаться между собой. Как это сделать? Как спросить о чем-нибудь, как выразить свое доброжелательное отношение, не проронив ни слова? Чтобы задать вопрос, как дела, хлопаем своей ладонью по ладони товарища (показ). Чтобы ответить, что все хорошо, наклоняем голову к его плечу; хотим выразить дружбу и любовь - ласково гладим по голове (показ). Готовы?

Тогда начали. Сейчас раннее утро, выглянуло солнышко, вы только что проснулись.

Дальнейший ход игры педагог разворачивает произвольно, следя за тем, чтобы дети не разговаривали между собой.

Запрещённое движение

Ход игры. Дети стоят полукругом. Педагог стоит в центре и говорит: «Следите за моими руками. Вы должны в точности повторять все мои движения, кроме одного: вниз. Как только мои руки будут опускаться вниз, вы должны поднять свои вверх. А все, остальные мои движения повторяйте за мной. Взрослый делает различные движения руками, периодически опуская их вниз, и следит за тем, чтобы дети в точности выполняли инструкцию. Если детям нравится игра, можно предложить любому желающему побыть вместо воспитателя в роли ведущего.

«Зеркало»

Ход игры. Воспитатель (собрав детей вокруг себя). Наверное, у каждого дома - в прихожей, в ванной комнате или в спальне - есть зеркало. Предположим, что зеркала под рукой не оказалось. Как же тогда узнать, как выглядишь? Как сидит на тебе новый костюм или платье? Вот и разыграем эту ситуацию. Встанем парами друг против друга. Один будет исполнять роль зеркала, т.е. повторять все действия партнера, причем повторять точно. Ведь неточных зеркал не бывает. Другой - представлять, как он приводит себя в порядок утром, умывается, делает зарядку, собирается в детский сад. Потом играющие меняются ролями. Готовы? Тогда попробуем!

Воспитатель, образуя пару с кем-либо из детей, исполняет какое-то время роль зеркала. Затем дети играют самостоятельно, но педагог продолжает следить за ходом игры, помогая тем, кто испытывает затруднение. После того как дети поймут основную игровую задачу, каждая пара получает возможность выступить перед остальными. Их задача, прежде всего исполнителя роли зеркала, - показать точные, скоординированные движения. Если «зеркало» значительно искажает

движения или запаздывает, это означает, что оно испорчено (или кривое). Этой паре педагог предлагает «починить» испорченное зеркало, т.е. потренироваться. Показав два-три движения, дети садятся на стулья, их место занимают два других ребенка.

«Испорченный телефон»

Число играющих - не более пяти-шести детей.

Правила игры. Чтобы лучше понять и передать сообщение, играющие садятся ближе друг к другу и смотрят партнеру в глаза, не отвлекаясь на посторонние звуки (могут даже прикрыть одно ухо рукой).

Ход игры. Играющие рассаживаются в «линию». Ведущий (из числа играющих), шепотом расспросив соседа, как он провел выходные дни, громко обращается к товарищам: «Саша рассказал мне, как он провел выходные дни. Хотите узнать, что он делал? (Ответы.) Саша шепотом, на ушко, расскажет об этом своему соседу. Так, по цепочке, мы узнаем о том, что делал Саша».

Громко о том, что сказал Саша, объявляет последний в ряду. Задача играющих - сравнить, насколько изменился смысл передаваемой информации. Если первому играющему трудно сформулировать четкое сообщение, желательно смешного содержания, его начинает передавать взрослый.

Иногда дети ради шутки искажают информацию. Тогда из числа играющих выбирается мастер. Ведь телефон испортился и нуждается в починке. Мастер понарошку «чинит» аппарат. Результат его работы оценивается после следующего круга.

«Тень»

Ход игры. Играющие составляют пары. Один исполняет роль тени, в точности копируя то, что изображает партнер: собирает ягоды, грибы, ловит бабочек. Если играющие испытывают затруднение, по просьбе взрослого кто-то из детей наглядно изображает пример. По ходу играющие меняются ролями.

«Злой дракон»

Для этой игры необходимо несколько больших картонных или деревянных коробок, в которых могло бы поместиться 2–3 ребенка.

Ход игры. В начале игры взрослый предлагает детям стать гномами, живущими в маленьких домиках. Когда дети займут места в домиках-коробках, взрослый говорит им:

«В нашей стране — большая беда. Каждую ночь прилетает большой-пребольшой злой дракон, который уносит людей в свой замок на горе, и что с

ними случается дальше, никто не знает. Существует единственный способ спастись от дракона: когда на город надвигаются сумерки, люди прячутся в свои домики, сидят там обнявшись и уговаривают друг друга не бояться, утешают друг друга, гладят. Дракон не выносит ласковых и добрых слов и когда слышит, как они доносятся из дома, старается побыстрее пролететь этот дом и продолжает поиски другого дома, из которого такие слова не доносятся. Итак, последние солнечные лучи медленно гаснут, на город спускаются сумерки и люди спешат спрятаться в свои домики и покрепче обняться».

Взрослый ходит между домами, изображая дракона, устрашающе воеет, угрожает, останавливаясь у каждого домика и заглядывая внутрь, и, убедившись, что дети внутри домика поддерживают и утешают друг друга, переходит к следующему.

Сороконожка

Ход игры. Педагог рассаживает детей на полу и говорит:

«Представляете, как сложно жить сороконожке, ведь у неё целых 40 ножек! Всегда есть опасность запутаться. Давайте поиграем в сороконожку. Встаньте друг за другом на четвереньки и положите руки на плечи соседа. Готово? Тогда начинаем двигаться вперёд. Сначала медленно, чтобы не запутаться. А теперь – чуть быстрее».

Педагог помогает детям построиться друг за другом, направляет движение сороконожки. Затем педагог говорит:

«Ох, как устала наша сороконожка, она буквально падает от усталости». Дети, по-прежнему держа соседей за плечи, падают на ковёр»

Шторм и штиль

Ход игры. Берётся большой кусок тюли или любой другой прозрачной ткани.

Дети берут ткань за края по всему периметру. Все действия выполняются по сигналу ведущего.

На середину кладут сначала один мяч, и по команде «Шторм» дети начинают сильно перекатывать мяч «как бы в морской пучине» по всему периметру ткани, при этом стараются не уронить мяч, по команде «штиль» действия замедляются, действовать надо согласованно помогать друг другу чтобы мяч не упал, затем педагог по очереди добавляет мячи (предпочтительно чтобы игра проводилась с мячами-мякишами).

Продолжи движение

Ход игры. Дети стоят в кругу. Педагог предлагает одному из них быть ведущим.

«Сейчас ведущий начнет делать какое-нибудь движение. По моему хлопку он замрет, а его сосед подхватит и продолжит это движение. И так—по кругу».

Взрослый предлагает ведущему начать любое движение (поднять руки, сесть на корточки, повернуться вокруг себя и т.д.). После хлопка ведущий должен замереть, а его сосед продолжить это движение. Так движение проходит весь круг и возвращается к ведущему.

Игра продолжается до тех пор, пока в роли ведущего не побывали все желающие.

«Да» и «нет»

Цель. Знакомить с вопросом как формой приобретения информации, знаний, активизации речи.

Материал. Семь-восемь предметов различного назначения: игрушки, предметы быта, овощи, одежда.

Ход игры. Предметы раскладываются на столе.

Воспитатель говорит: «Посоветуйтесь друг с другом и загадайте какой-нибудь предмет, но мне не говорите. Я буду задавать разные вопросы, чтобы угадать, какой предмет вы загадали, а вы можете отвечать только "да" или "нет". Все поняли?».

Детям дается время для обдумывания. Затем воспитатель начинает задавать вопросы:

«Этот предмет нужен в хозяйстве? Его едят? Его надевают на тело? Он лежит посередине стола? Он лежит рядом с...? Он круглый? Он коричневый?». И т.п.

Нужно придерживаться определенной логики: назначение предмета, его расположение, внешние признаки.

«А теперь поменяемся ролями. Я загадаю один из предметов, а вы будете задавать вопросы». Затем можно предложить двоим

«Кошка и мышка»

Цель. Учить задавать вопросы и отвечать на них.

Ход игры. Игру ведут двое детей: один - кошка, другой - мышка.

Остальные дети стоят в кругу, внутри которого кошка и мышка ведут диалог:

- Мышка, мышка, где была? - В кладовой.

- Что там делала? - Сыр ела.

- А мне оставила? - Не оставила.

- А где ложечки положила? - Под бочку сунула.

- А куда кувшин поставила? - Шла по камешкам, напала злая собака, я уронила кувшин и разбила.

- Тогда я буду тебя ловить.

- Я убегу.

Дети берутся за руки и поднимают их вверх. Кошка гонится за мышкой. Если ей удастся поймать мышку, кошка назначает следующую пару игроков. Если мышка оказалась проворнее, то распределение ролей достается ей.

«Сумей отказаться»

Цель. Учить детей вежливо отклонять предложение (отказаться от выполнения в ответ на побуждение).

Ход игры. Водящий по очереди обращается к каждому игроку с побуждением, провоцируя детей на вежливый отказ.

- Выбери из этих щеток в стакане самую лучшую и почисти зубы.

- Извините, этими щетками пользоваться нельзя: они чужие.

- Уроните эту чашку на пол!

- Простите, я не могу этого сделать: мне жаль бить чашку.

- Крикни громко: я самый ловкий!

-Простите, я не могу, ведь я не хвастун.

Водящему при этом можно присвоить какую-либо роль, например Карабаса, Бармалея, Шапокляк и т. д.

«Ветер дует на...»

Цель: стимулирование активности, развитие сплоченности, развитие внимания, снятие мышечного напряжения.

Ход игры. Со словами «ветер дует на того...» ведущий начинает игру. Ветер дует на тех, у кого есть какие-либо особенности, отличия. Например на того, кто любит животных, кто любит зиму, кто много плачет и т.п. Слово «ветер» можно заменять названиями разновидностей ветра: ураган, сильный ветер, теплый (холодный) ветер и т.п., определяя характер дыхания и движения того, на кого ветер дует. Ведущего необходимо менять при смене разновидности ветра, качеств, особенностей.

«Испуганный ёжик»

Цель: развитие эмпатии, доверия к миру, коммуникативных умений.

Ход игры. Один из участников изображает испуганного ежа, свернувшегося в клубок. Задача другого — попытаться соответствующими жестами, словами установить контакт с «ёжиком», успокоить его и заслужить доверие, чтобы он развернулся.

«Кто из вас видел настоящего ежа? Вы знаете, что делает ёжик, когда его пугает неожиданно появившаяся лиса или собака? Один из вас сейчас будет ёжиком, которого сильно испугали собаки. Другие по очереди будут подходить и успокаивать ёжика. Кто из вас хотел бы быть ёжиком?.. Ёжик, свернись калачиком. Представь себе, что ты ещё очень маленький ежик и тебя напугал громкий лай собаки. А когда собака еще и ткнулась в тебя носом, чтобы обнюхать, тебе стало совсем страшно. Поэтому ты свернулся в крепкий клубочек, чтобы защититься. К тебе на помощь придет ребенок, но ты недоверчив, потому что ты еще не знаешь, кто такие дети и что ожидать от этого ребенка. Кто хочет успокоить ежа? Подойди к ёжику, тихонько поговори с ним. Скажи ему, что окажись ты на его месте — тоже испугался бы... Можешь его погладить. Если ты будешь осторожен, ёжик тебя не уколёт. Попытайся и руками показать ёжику, что ты к нему очень хорошо относишься. Поговори с ним еще — и ты увидишь, что он расслабился и раскрылся». Затем ёжиком становятся другие участники группы.

Обсуждение. Что чувствовали, когда были ежиками, а когда были детьми? Как пытались установить контакт, вызвать доверие ёжика? Что было трудным? Что помогло? В каких ситуациях ты ведешь себя подобно ёжику? Что помогает установить контакт в реальных ситуациях?

«Нос к носу»

Цель: игра для создания положительного настроения и внимательного отношения друг к другу.

Ход игры. Дети двигаются под музыку по всему периметру комнаты. По команде взрослого, например, «нос к носу» они становятся по парам и касаются друг друга носами. Опять звучит музыка, дети двигаются до следующей команды воспитателя.

«Ладонка к ладонке», «Коленка к коленке», «Ухо к уху» и т.д.

«Волшебные водоросли»

Цель: снятие телесных барьеров, развитие умения добиваться цели приемлемыми способами общения.

Ход игры. Каждый участник (по очереди) пытается проникнуть в круг, образованного детьми. Водоросли понимают человеческую речь и чувствуют прикосновения и могут расслабиться и пропустить в круг, а могут и не пропустить его, если их плохо попросят.

«Рисунок по кругу»

Цель: развитие групповой сплоченности и навыков совместной деятельности; преодоление трудностей в общении; формирование чувства принадлежности к группе, умения сотрудничать; развитие связной речи.

Материал: альбомные листы (по количеству детей), цветные карандаши.

Ход игры. педагог предлагает: «Возьмите по одному альбомному листу. Подумайте, что бы вы хотели нарисовать. А теперь за одну минуту нарисуйте то, что вы задумали. (Дети рисуют.) Затем передайте свой листочек соседу справа. И опять одну минуту вы будете рисовать, но уже на листочках ваших товарищей. Делаем это до тех пор, пока ваш листочек не окажется опять у вас. Рассмотрите внимательно свою картинку и составьте рассказ по ней».

«Похвалилки»

Цель: игра способствует повышению самооценки ребенка, повышает его значимость в коллективе, формирует внимательное отношение к достижениям и успехам товарищей, развивает навыки внеситуативно-личностного общения.

Ход игры. Все дети сидят в кругу. Каждый ребенок рассказывает о

поступке, которым можно гордиться. Например: «однажды я помог маме», или «однажды я выступал на празднике» и т.д.

На обдумывание задания дается 2 минуты, после чего каждый ребенок по кругу (или по очереди) делает краткое сообщение о том, как однажды он здорово что-то сделал.

После того, как все дети выскажутся, взрослый может обобщить сказанное. Если же дети готовы к обобщению без помощи взрослого, пусть они сделают это сами.

В заключении можно провести беседу о том, что каждый обладает какими-либо талантами, но для того, чтобы это заметить, необходимо очень внимательно, заботливо и доброжелательно относиться к людям, окружающим нас.

«Клеевой ручеек»

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

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

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

1. Подняться и сойти со стула.
2. Проползти под столом.
3. Обогнуть “широкое озеро”.
4. Пробраться через “дремучий лес”.
5. Спрятаться от диких животных.

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

«Вспомни имена своих друзей»

Цель: стимулировать интерес к другому, тренировать сензитивность в общении, способствовать развитию взаимных симпатий и сплочению группы.

Ход игры. Играющий должен сделать пять шагов, называя при каждом шаге имена друзей — мальчиков или девочек. Игру можно усложнить: называть имена

или только мальчиков, или только девочек. Выигрывает тот, кто смог без повторов назвать больше имен.

Ветер дует на того у кого... (с 4 лет)

Цель игры: развитие умения выделять индивидуальные особенности сверстников.

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

1. У кого светлые волосы.
2. Кто в красной одежде.
3. Кто любит смеяться.
4. Кто высокого роста.
5. 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.

Атомы

Все играющие хаотично бродят по площадке, по команде ведущего они должны объединиться в молекулы с заданным числом атомов (например, по пять).

Подари подарок.

В кругу стоят дети и каждый своему соседу «дарит подарок» - придумывает, чтобы он ему подарил.

Эхо

Цель: учить детей быть открытыми для работы с другими, подчиняться общему ритму движений.

Дети отвечают на звуки ведущего дружным эхо. Например, на хлопок воспитателя участники группы отвечают дружными хлопками. Ведущий может подавать другие сигналы: серию хлопков в определённом ритме, постукивание по столу, стене, коленям, притопывание и т.д. Упражнение может выполняться в подгруппе (4—5 человек) или со всей группой детей. При выполнении

небольшими подгруппами одна подгруппа оценивает слаженность действий другой.

Назови себя

Цель: учить представлять себя коллективу сверстников.
Возраст: 3-5 лет.

Ход игры: ребёнку предлагают представить себя, назвав своё имя так, как ему больше нравится, как называют дома или как он хотел бы, чтобы его называли в группе.

Если «нет» - попопай».

Цель: развитие коммуникативных навыков детей, развитие слухового внимания.

Возраст: 3- 4 года

Ход игры: Взрослый называет предложения, а дети должны оценить их и показать своё отношение, похлопав в ладоши (если они согласны, или потопав ногами (если они не согласны).

«Рома навестил бабушку и так обрадовался, что обиделся на неё».

«Саша отнял игрушку у Пети и побил его, Петя поссорился с ним».

«Лене очень нравился Серёжа, поэтому она его побила».

«Максим подарил Даше конфеты, и она очень обрадовалась».

«Серёжа увидел, что Максим подарил Даше конфеты, обиделся, что сам не сделал этого, и поэтому поссорился с Максимом».

ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ НА РАЗВИТИЕ ЭМПАТИИ

Младшая группа

«Назови свое имя»

Цель: позволяет участникам познакомиться друг с другом, привыкнуть, адаптироваться к новой среде.

Ход игры: Упражнение проводится в кругу. Каждый участник называет себя по имени (если хочет, может что-то рассказать о себе – для старшего возраста).

«Ласковое имя»

Цель: упражнение так же позволяет детям запомнить имена друг друга, способствует созданию комфортной обстановки для каждого участника.

Инструкция:

А) «Вспомните, как вас ласково зовут дома». Дети передают мягкий нитяной помпончик и говорят как ласково зовут их родители.

Б) Ребенок называет свое имя ласково, а остальные дети хором повторяют его.

«Ладощечка»

Цель: создать условия для установления доверительных контактов в группе. Формировать положительное отношение к другим людям и себе.

Ход игры: Дети сидят в кругу. Педагог протягивает руки ладонями вверх, и ласково просит ребенка положить ему на руки свои ладошки: « Дай ладошечку, моя крошечка, я поглажу тебя по ладошечке».

Затем педагог предлагает свою ладонь ребенку: «Вот ладошечка, моя крошечка, ты погладишь меня по ладошечке?»

«Здравствуй, я котик!»

Цель: Формирование установки положительного отношения к другим людям и себе. Развитие доверительных отношений, диалогической речи.

Ход игры: Дети сидят в кругу. Педагог надевает на руку перчатку- котенка и здоровается с каждым ребенком пожимая ему ручку лапками игрушки. Ребенка побуждают к диалогу: «Здравствуй, я котенок!» - «Здравствуй, я Сашенька!». Котенок «ласкает» ребенка, гладит его по ручке, голове со словами: «Хороший Сашенька!». Затем дети по очереди надевают перчатку-котенка и ласково гладят друг друга по ручке, проговаривая слова диалога.

«Любопытный зайчик»

Цель: учить детей выражать свое внутреннее состояние, проговаривать то, что с ним происходит.

Ход игры: Дети сидят в кругу. У педагога перчатка-зайчик и одна телефонная трубка. Вторую трубку передают детям по очереди, проигрывается диалог: «Здравствуй, Петя? Ты сегодня веселый или грустный? Почему?» С каждым из детей проводится короткая беседа.

«Пластилинчик»

Цель: установление контакта с собственным телом, снятие мышечного напряжения. Развитие положительного отношения к другим людям.

Ход игры: Педагог говорит, что каждый из детей может быть волшебным пластилинчиком. Из него можно вылепить что хочешь. Но сначала пластилин нужно размять. Дети выполняют с взрослым движения: вращения кистей рук, стоп, шеи. Затем выбирается желающий ребенок и педагог «лепит» из него «животное», например, зайчика. Все отгадывают, кто это.

«Маленький зайчик»

Цель: определение уровня и актуальные страхи. Развитие сопереживания и сочувствия. Дать детям возможность выразить свои страхи.

Ход игры: «Жил-был маленький зайчик. Все у него было хорошо: любимые мама и папа, сестра и братик, дедушка, бабушка. Но одно его огорчало: он чего-то боялся. Чего он боялся? (дети говорят свои варианты). Итак, зайчик боялся(педагог повторяет ответы детей), волка, лису, медведя. Что было дальше с зайчиком?» Педагог додумывает с детьми историю и завершает ее позитивным моментом.

Средняя группа

«Добрые слова»

Цель: Создание атмосферы для создания контакта друг с другом, Учить детей быть внимательными друг к другу, замечать положительные особенности другого человека.

Ход игры: «Давайте поздороваемся по очереди друг с другом и скажем что-то приятное. Ведь каждого из нас есть за что похвалить! Например: «Здравствуй, Анечка! Какая у тебя сегодня красивая прическа!» А тот, к кому обращаются, обязательно ответит: «Спасибо!». Игру можно проводить по кругу или в паре.

«Собери пиктограмму»

Цель: развивает умение дифференцировать различные эмоциональные состояния по мимическим проявлениям.

Ход игры: Каждому ребенку дается пиктограмма определенного эмоционального состояния, разрезанная на несколько частей. Задача участников — как можно быстрее и правильно собрать пиктограмму. Как вариант - пантомимой изобразить это состояние.

«Настроение героев»

Цель: способствовать развитию эмпатии, умения оценить ситуацию и поведение окружающих.

Ход игры: Взрослый читает сказку. Ребенку заранее выдаются маленькие карточки с символическими изображениями различных эмоциональных состояний. В процессе чтения ребенок показывает карточки соответствующие настроению героя в конкретной ситуации. По окончании чтения ребенок вспоминает, в какой ситуации герой был весел, грустен и т. д.

В эту игру лучше играть или индивидуально или в малой подгруппе. Текст сказки должен быть коротким и соответствовать объему внимания и памяти детей определенной возрастной группы.

«Кто в домике живет?»

Цель: осознание ребенком собственных интересов и способностей, учить прислушиваться к интересам другого человека, преодолевать эгоцентризм.

Ход игры: Дети «заходят» в свои «домики» показывая сложенными треугольником руками крышу над головой.

Педагог стучится по очереди в каждый дом с разными вопросами: «Кто-кто в домике живет?», «Что ты любишь больше всего?», «Что ты умеешь делать лучше всего?»

«Разбудим кошечку»

Цель: создать условия для проявления детьми чуткости, отзывчивости. Формировать установку положительного отношения к другим людям и самому себе.

Ход игры: Один ребенок изображает пантомимой кошечку – он «засыпает» на коврик. Педагог предлагает детям по очереди будить ее по-разному, словами и прикосновениями.

В конце игры выбирают самого ласкового хозяина кошечки.

«Маша упала»

Цель: создать условия для проявления детьми чуткости, отзывчивости. Дети получают опыт: меня поддержат и помогут.

Ход игры: Педагог рассказывает историю о Маше (кукле), побуждая детей пожалеть ее, перевязать коленочку, развеселить.

«Обиженный кустик»

Цель: создать условия для проявления детьми чуткости, отзывчивости. Дать детям возможность поговорить об обиде, выразить ее вербально, пантомимой.

Ход игры: Педагог говорит детям, что они обычно плачут, когда их обижают. Помогает детям подумать, а отчего может плакать природа и кто ее обижает?

Один из детей играет роль обиженного кустика, которому сломали веточку. Он садится в центр круга и грустит. Дети по очереди жалеют и утешают его.

Старшая группа

«Передай улыбку по кругу»

Цель: выполнение группового правила, обмен переживаниями.

Ход игры: участникам группы предлагается взяться за руки, пожать их, улыбнуться соседу.

«Снежный ком»

Цель: позволяет детям скорее запомнить имена друг друга, установить контакт.

Ход игры: Первый участник (например, слева от ведущего) называет свое имя. Следующий повторяет его, затем называет свое. И так по кругу. Упражнение заканчивается, когда первый участник назовет по именам всю группу.

«Ласковое имя»

Цель: упражнение так же позволяет детям запомнить имена друг друга, способствует созданию комфортной обстановки для каждого участника.

Инструкция: «Вспомните, как вас ласково зовут дома. Мы будем бросать друг другу мячик. И тот, кто мячик поймает, называет одно или несколько своих ласковых имен.

«Давайте поздороваемся»

Цель: развитие воображения, создание психологически непринужденной атмосферы.

Ход игры: В начале упражнения ведущий рассказывает о разных способах приветствия, принятых и шуточных. Затем детям предлагается поздороваться, прикоснувшись плечом, спиной, рукой, носом, щекой, выдумать собственный

необыкновенный способ приветствия для сегодняшнего занятия и поздороваться этим способом.

«Встаньте те, кто ...»

Цель: развивает наблюдательность, позволяет детям лучше узнать друг друга.

Ход игры: Ведущий дает задание: «Встаньте те, кто...

- любит бегать;
- радуется хорошей погоде;
- выспался утром;
- любит дарить цветы и т. д.

При желании роль ведущего могут выполнять дети. После завершения всем задаются вопросы, подводятся итоги игры: «Сейчас мы посмотрим, кто у нас в группе оказался самым внимательным. Кто помнит, кто у нас в группе любит сладкое? У кого есть младшая сестра?» Затем вопросы усложняются (включают в себя две переменные): «Кто у нас в группе любит сладкое и высыпается по утрам?» Каждый вопрос адресуется конкретному ребенку, если он не может ответить сам — ему помогает группа.

«Мое настроение»

Цель: развитие умения описывать свое настроение, распознавать настроение других, стимулирование эмпатии.

Ход игры: Детям предлагается рассказать остальным о своем настроении: его можно нарисовать, можно сравнить с каким-либо цветом, животным, физическим состоянием, показать его в движении. Все зависит от фантазии и желания ребенка.

Руки знакомятся, руки ссорятся, руки мирятся

Цель: соотнесение человека и его тактильного образа, снятие телесных барьеров; развитие умения выражать свои чувства и понимать чувства другого через прикосновение.

Ход игры: Упражнение выполняется в парах, с закрытыми глазами, дети сидят напротив друг друга на расстоянии вытянутой руки. Взрослый дает задания (каждое задание выполняется 2-3 минуты):

- Закройте глаза, протяните навстречу друг другу руки, поздоровайтесь

руками. Опустите руки.

- Снова вытяните руки вперед, найдите руки соседа. Ваши руки ссорятся. Опустите руки.

- Ваши руки снова ищут друг друга. Они хотят помириться. Ваши руки мирятся, они просят прощения, вы снова друзья.

Какие прикосновения вам понравились больше всего? Меньше? Как думаете, какие прикосновения понравились вашему партнеру?

«Рисование»

Цель: развитие эмпатии, творческого воображения.

Ход игры: Детям дается задание — «Нарисуйте доброе животное и назовите его ласковым именем, наградите каким-нибудь волшебным средством понимания». Рисование проводится под тихую, спокойную музыку, красками или яркими мелками, фломастерами. Затем устраивается конкурс на самое доброе животное. В качестве жюри можно пригласить детей из другой группы. Победителю вручается картонная медаль-смайлик.

Подготовительная группа

«Представь свое имя в движении»

Цель: игра помогает детям запоминать имена своих товарищей, вызывает положительные эмоции и формирует чувство группового единства. В этом упражнении каждый получает шанс выразить себя и привлечь к себе внимание.

Ход игры: Дети сидят в кругу. Поочередно, по часовой стрелке, дети показывают движение телом, которое подсказывает их имя (например, буква «К» пальчиками или «Р»- стоять прямо, правая рука на поясе. Упражнение более эффективно, если попросить всех ребят повторять по очереди имена и движения телом показанные ранее.

«Представься с помощью куклы»

Цель: помогает снять напряжение и неуверенность, позволяет детям лучше узнать друг друга.

Материал: две куклы разного пола, желательно в рост ребенка, или перчаточные куклы.

Ход игры: Ребенку предлагают представиться с помощью куклы и рассказать о себе. Ведущий и дети могут задавать вопросы, уточнять. Например: Твоя любимая игра? Как в нее играть? Любимое животное? Почему? Самая вкусная

еда на свете? О чем ты мечтаешь? и т. д.

«Переходы»

Цель: игра переводит внимание на внешность детей, позволяет осознать внешние сходства и отличия.

Ход игры:

А) Воспитатель просит детей внимательно посмотреть друг на друга: «У всех у вас волосы отличаются по цвету. Теперь поменяйтесь местами, так, чтобы крайним справа, вот на этом стуле, сидел тот, у кого самые светлые волосы, рядом с ним — у кого они потемнее, а крайним справа, на этом стуле, был тот, у кого самые темные волосы. Начали...» Взрослый помогает детям, подходит к каждому, прикасается к волосам, советуется с остальными, куда его посадить, и т. д.

Б) Задание то же, что и в предыдущем варианте, только дети должны поменяться местами по цвету глаз.

«Опиши друга»

Цель: развитие наблюдательности и умения описывать внешние детали.

Ход игры: упражнение выполняется в парах (одновременно всеми участниками). Дети стоят спиной друг к другу и по очереди описывают прическу, одежду и лицо своего партнера. Потом описание сравнивается с оригиналом и делается вывод о том, насколько рассказ ребёнка был точен.

«Что изменилось?»

Цель: развитие внимания и наблюдательности, качеств необходимых для эффективного общения.

Ход игры: Каждый ребенок по очереди становится водящим. Водящий выходит из комнаты. За это время производится несколько изменений в одежде, причёске детей, можно пересадить кого-то на другое место (но не больше двух-трех изменений; все произведенные изменения должны быть видимы). Задача водящего подметить произошедшие изменения.

«Передача чувств»

Цель: научить детей передавать различные эмоциональные состояния невербальным способом.

Ход игры: Ребенку дается задание передать «по цепочке» определенное чувство с помощью мимики, жестов, прикосновений. Когда дети передали его по кругу, можно обсудить, какое именно настроение было загадано. Затем ведущим

становится любой желающий. Если кто-то из детей хочет побыть ведущим, но не знает, какое настроение загадать, воспитатель может помочь ему, подойдя и подсказав ему на ушко какое-нибудь настроение.

«Тихий разговор»

Цель: формирование умения передавать определенное смысловое содержание невербальным способом.

Ход игры:

Участники садятся в круг. Задание — невербальными способами сказать выбранному партнеру фразу, которую взрослый предварительно шепнул ребенку на ушко. Например, «Дождь идет». Каждый, по очереди, выполняет задание без слов. Остальные наблюдают и определяют «произнесенную» фразу.

Этюд на различные позиции в общении

Цель: дать знания о различных позициях в общении.

Ход игры:

Дети разбиваются на пары. Общение в парах проходит в диалоговом режиме. Для общения предлагаются интересные и актуальные для детей темы: «Мое любимое животное», «Мой самый радостный день в прошлом месяце» и пр. Сначала ситуация общения организуется, когда оба ребенка сидят лицом друг к другу, затем один ребенок сидит на стуле, а другой стоит около своего стула (дети меняются местами), затем партнеры, сидя на стуле спиной друг к другу, продолжают разговор. В заключение, у детей спрашивают о впечатлении, настроении, возникшем в процессе общения: как больше понравилось общаться, почему?

«Интонация»

Цель: развитие у детей понимания и чувствования друг друга, дифференцировка слухового восприятия, развитие эмпатии.

Ход игры:

Ведущий вводит понятие интонации. Затем детям предлагается по очереди повторить с различными чувствами, с различной интонацией различные фразы (зло, радостно, задумчиво, с обидой). Как вариант, можно интонационно проиграть и обсудить диалог сказочных героев.

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ

«Звуковые прятки»

Цель: развитие слухового внимания.

Ход игры: дети садятся за столами. Взрослый говорит:

- А теперь поставьте локти на стол и приготовьте ладошки. Я буду произносить слова, а вы - хлопать в ладоши, но только если услышите в словах звук «О». Попробуем? Начали: лодка, заяц, ослик, стол, стул, цветок, глаза. Молодцы! А теперь будем искать звук «А»: мяч, цветок, заяц, стул, аист, лампа, забор. Теперь ищем звук «Т»: стол, забор, стул, дача, табурет, зонт, ложка, глаз.

Следует использовать слова, в которых выделяемые звуки произносятся, как на письме.

«Слушай хлопки»

Цель игры: развивать активное внимание.

Ход игры: играющие идут по кругу. Когда ведущий хлопнет в ладоши 1 раз, дети должны остановиться и принять позу аиста (стоять на одной ноге, руки в стороны). Если ведущий хлопнет два раза, играющие принимают позу лягушки (присесть, пятки вместе, носки и колени в стороны, руки между ногами на полу). На три хлопка играющие возобновляют ходьбу.

«Четыре стихии».

Цель: развитие внимания, координации слухового и двигательного анализаторов.

Ход игры: играющие сидят по кругу и выполняют движения в соответствии со словами: «земля» — руки вниз, «вода» — вытянуть руки вперед, «воздух» — поднять руки вверх, «огонь» — произвести вращение руками в лучезапястных и локтевых суставах. Кто ошибается, считается проигравшим.

Инструкция: «Для этой игры необходимо сесть по кругу и внимательно послушать. Если я скажу 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 локтевых суставах. Кто ошибается — считается проигравшим».

«Трутень и пчелы»

Цель: развитие слухового внимания.

Ход игры: взрослый говорит:

- Сейчас мы поиграем в одну игру, а заодно посмотрим, умеете ли вы считать до трех.

Вы, наверное, знаете, что когда пчелы летают и собирают мед, они жужжат, а если появится трутень, они начинают жужжать сильнее, чтобы его прогнать. Когда пчелы видят медведя, они замолкают, чтобы медведь не смог найти мед. Представьте, что вы - пчелки. Будьте внимательны: если я хлопну в ладоши один раз, вы должны жужжать не очень громко, если хлопну два раза - значит, летит трутень, и вы зажужжите громче, а если хлопну три раза - значит, появился медведь, вы перестанете жужжать и будете сидеть тихо-тихо. Приготовились, начинаем!

Игру следует повторить несколько раз. Участники могут как сидеть за столами, так и стоять по кругу или в произвольном порядке.

«Пол - нос - потолок»

Цель: развитие внимания и произвольного поведения.

Ход игры: психолог говорит:

- Сейчас мы поиграем. Будьте очень внимательны! Я стану произносить «пол», «нос» или «потолок» и указывать на них. И вы - указывать вместе со мной. Сначала я буду делать это правильно: произносить, например, «пол» и указывать на пол, а потом буду вас путать - говорить «пол», а указывать на что-то другое. Вы же должны указывать на то, что я называю, а не на то, что показываю. Попробуем? Начали!

«Коробочка ощущений»

Цель: учить детей узнавать предметы по характерным признакам.

Ход игры: В коробку с прорезью для руки кладут предметы разной формы, величины, фактуры (игрушки, геометрические фигуры и тела, пластмассовые буквы и цифры и др.). Ребенку предлагают на ощупь, не заглядывая в коробку, найти нужный предмет или нащупать предмет и угадать его.

«Дотроньтесь до...»

Цель: развитие внимания и произвольности; координации движений.

Ход игры: все встают в круг. Психолог предлагает выполнить следующие действия:

-Дотроньтесь правой рукой до носа, а теперь - левой рукой до носа. Дотроньтесь правой рукой до правой коленки, а теперь - до левой.левой рукой дотянитесь до правого уха, правой рукой - до левого уха, обеими руками - до затылка. И т.д. По окончании звенит колокольчик, дети занимают свои места за столами.

Игра с листьями на внимание

- Раз-два-три! Этот лист бери!
- Раз-два-три! Красный лист бери!
- Раз-два-три! Кленовый лист!
- Раз-два-три! Два листа бери!
- Раз-два-три! Такой же как у меня лист бери!
- Раз-два-три! Ничего не бери!

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ МЫШЛЕНИЯ

«Кто летает?»

Цель: выделить существенные признаки предметов.

Ход игры: если ведущий называет кого-либо или что-либо умеющее летать - дети разводят руки в сторону, если нет - не поднимают руки.

«Ну-ка, отгадай!»

Цель: развитие мышления и речи.

Ход игры группа детей делится на две подгруппы. Первая подгруппа тайно от второй задумывает какой-либо предмет. Вторая подгруппа должна отгадать предмет, задавая вопросы. На эти вопросы первая подгруппа имеет право отвечать только «да» или «нет».

Дети из первой подгруппы встают по прямой линии друг за другом. Напротив них встают дети из второй подгруппы. Сначала задает вопрос ребенок

из второй подгруппы: «Оно живое?» Первый ребенок из первой подгруппы отвечает: «Да». Затем задает вопрос второй ребенок из второй подгруппы: «Я его видел?» Второй ребенок из первой подгруппы отвечает: «Да» и т. д.

После угадывания предмета подгруппы меняются ролями.

Примечания:

1. Предлагайте детям вопросы, отражающие операции синтеза и классификации: «Оно живое (или мертвое)?»; «Оно находится в доме?»; «Оно находится на улице?»; «Это животное?»; «Это - человек?» и т. п.

2. Если в течение 8-10 минут предмет не угадан, целесообразно его назвать, чтобы ребята не заскучили.

3. Ребятам из первой подгруппы рекомендуется загадывать известные всем предметы.

«Противоположность»

Цель: развитие мышления и речи.

Ход игры: ведущий показывает группе детей одну картинку. Задача состоит в том, чтобы назвать слово, обозначающее противоположный предмет. Например, ведущий показывает предмет «чашка». Дети могут назвать следующие предметы: «доска» (чашка выпуклая, а доска прямая), «солнце» (чашку делает человек, а солнце - это часть естественной природы), «вода» (вода - это наполнитель, а чашка - это форма) и т.д.

Каждый ребенок по очереди предлагает свой ответ и обязательно объясняет, почему он выбрал именно такой предмет.

«Назови одним словом»

Цель: развитие навыков анализа и обобщения.

Ход игры: перечисляем несколько предметов, просим сказать, что их объединяет, как их можно назвать одним словом:

1. суп, каша, гуляш, кисель;
2. лошадь, корова, овца, свинья;
3. курица, гусь, утка, индейка;
4. волк, лиса, медведь, заяц;
5. капуста, картофель, лук, свекла;

6. пальто, шарф, куртка, костюм;
7. туфли, сапоги, кроссовки, босоножки;
8. шапка, кепка, тубетейка, берет;
9. липа, береза, ель, сосна;
- 10.зеленый, синий, красный, желтый;
- 11.шар, куб, ромб, квадрат;
- 12.телевизор, утюг, пылесос, холодильник;
- 13.автомобиль, трактор, трамвай, автобус.

«Подбери слово по аналогии»

Цель: развивать логическое мышление.

1)корова-теленок

курица-(цыпленок)

кошка-(котенок)

2) ночь – луна

день-(солнце)

3)снег- лыжи

лед-(коньки)

4) начало – конец

день –(ночь)

5)морковь-огород

яблоко-(сад)

6) футбол - мяч

хоккей – (шайба)

7)заяц-кролик

рысь -(кошка)

8) пароход – море

самолет – (небо)

9) зима- холодно

лето-(тепло, жарко)

10) лошадь – скачет

заяц- прыгает

«Секрет»

Цель: ролевое проигрывание ситуаций, отработка навыков эффективного взаимодействия, эмпатии, умения сотрудничать.

Ход игры всем участникам ведущий раздает по «секрету» из красивого сундучка (пуговицу, бусинку, брошку, старые часы и т. д.), кладет в ладошку и зажимает кулачок. Участники ходят по помещению и, разъедаемые любопытством, находят способы уговорить каждого показать ему свой секрет.

замечание: Ведущий следит за процессом обмена секретами, помогает наиболее робким найти общий язык с каждым участником.

«Замри»

Цель: игра на развитие навыков волевой регуляции, умение подчиняться правилам.

Ход игры Дети прыгают в такт музыки (ноги вместе – в стороны, сопровождая прыжки хлопками над головой и по бёдрам) Внезапно музыка обрывается. Играющие должны застыть в позе, в которой их застала пауза. Если кому-то из участников не удалось, он выбывает из игры. Играют до тех пор, пока останется лишь один участник.

Игра – аттракцион «Вытяни репку»

Ход игры

Возле зрителей на большом расстоянии друг от друга на полу лежат 2 репки (репками могут быть и дети, сидящие на стульчиках, на голове – шапочка репки). У центральной стены стоят в 2-х колоннах играющие: дед, бабка, внучка, Жучка, кошка, мышка. По сигналу первыми бегут к репке дедки и, оббежав ее, возвращаются каждый к своей колонне. Берут за руку бабку, оббегают репку, возвращаются. Бабки берут за руку внучек и т.д. Когда все персонажи оббегут свою репку. Они вытягивают ее. Чье звено вытянет репку первым.

Игра «Осенние угощения»

На общем подносе лежат вместе овощи и фрукты. Детям необходимо быстро рассортировать их, чтобы одному, сварить суп, а другому компот.

ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ НА РАЗВИТИЕ ПАМЯТИ

«Какой игрушки не хватает?».

Цель: развивать зрительную память.

Ход игры: поставить 4 -5 (6,7,8,9,10) игрушек, попросить детей отвернуться и убрать 1 (2,3 и т.д.) игрушку. «Какой игрушки не хватает?»

«Шапка-невидимка».

Цель: развивать зрительную память.

Ход игры в течение 3 сек. надо запомнить все предметы, собранные под шапкой, которая на это время поднимается, а затем перечислить их.

«Рыба, птица, зверь».

Цель: развивать слуховую память.

Ход игры: ведущий (сначала это должен быть взрослый) указывает по очереди на каждого игрока и произносит: «Рыба, птица, зверь, рыба, птица.....» Тот игрок, на котором остановилась считалка, должен быстро (пока ведущий считает до трех) назвать в данном случае птицу. Если ответ правильный, ведущий продолжает игру, если ответ неверный - ребенок выбывает из игры. Названия не должны повторяться. Эту игру можно проводить в разных вариантах, когда дети называют, например, цветок, дерево и фрукт, мебель, имя.

«Топ-хлоп»

Цель: развивать внимание, мышление

Ход игры: ведущий произносит фразы-понятия - правильные и неправильные.

Если выражение верное, дети хлопают, если не правильное - топают.

Примеры: «Летом всегда идет снег». «Картошку едят сырую». «Ворона - перелетная птица». Понятно, что чем старше дети, тем сложнее должны быть понятия.

«Рассмотри внимательно»

Цель: развитие произвольного внимания и наблюдательности.

Дидактический материал: любая сюжетная картинка.

Ход игры психолог показывает детям любую сюжетную картинку, просит внимательно рассмотреть ее и запомнить как можно больше деталей. Затем картинку закрывает. Дети должны назвать те детали, которые они запомнили.

ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ СКЛОННЫХ К АГРЕССИВНОМУ ПОВЕДЕНИЮ

«Кляксы»

Цель: снять у ребёнка страх и состояние агрессии.
Оборудование: чистые листы бумаги, жидкая краска (можно гуашь).

Ход игры

Вы предлагаете ребёнку взять на кисточку немного краски любого цвета и плеснуть "кляксу" на лист. Сложите лист вдвое так, чтобы "клякса" отпечаталась на второй половине листа. Разверните лист и постарайтесь понять, на кого или на что похожа полученная двухсторонняя "клякса".

Агрессивные или подавленные дети выбирают тёмные цвета и видят в своих "кляксах" агрессивные сюжеты (чудовищ, страшных пауков и т. д.). Через обсуждение "страшного рисунка" агрессия ребёнка выходит, он освобождается от отрицательной энергии.

Родители должны брать для своей "кляксы" обязательно светлые краски и придумывать приятные, спокойные ассоциации (бабочки, сказочные цветы, деревья и т. д.)

«Определи игрушку»

Цель: переключить внимания детей с агрессии на игру, развивать мышление и речь.

Ход игры Предложите ребёнку принести 5–6 разных игрушек, разложить их перед вами и придумать загадку про какую-нибудь из них. Вы разгадываете, какая это игрушка. Если отгадаете правильно, ребёнок её убирает. И так далее. Придумывать загадки можно по очереди, меняясь местами. Это очень интересно. Дети 6–7 лет любят придумывать загадки.

«Рубка дров»

Цель: дать возможность детям почувствовать свою агрессивную энергию и выбросить её через движение.

Ход игры Предложите взять ребёнку в руки воображаемый топор. Покажите, как топором рубят дрова. Попросите ребёнка показать, какой толщины кусок бревна ему бы хотелось разрубить. Скажите, что нужно поставить бревно на пень, поднять топор высоко над головой и опустить его на бревно, громко вскрикнув "Ха!". Затем поставьте чурку перед ребёнком и предложите рубить её 2–3 минуты. В конце он должен сказать, сколько чурок перерубил. Можете рубить дрова вдвоём, втроём, то есть всей семьёй. Тогда каждый должен сказать, сколько дров он нарубил.

«Тух-тиби-дух»

Цель: снять у детей негативные эмоции.

Ход игры Вы говорите: "Вижу, у тебя плохое настроение. Я знаю одно волшебное заклинание против дурного настроения. Нужно сделать вот что. Ходи по комнате и сердито-пресердито произноси: "Тух-тиби-дух!" Затем подойди ко мне и тоже сердито-пресердито произнеси это заклинание, затем к маме (папе).

Есть один запрет: нельзя смеяться. Повторять заклинание до тех пор, пока оно не подействует".

«Разрывание бумаги»

Цель: снизить напряжение, уровень тревоги у детей (дошкольники, младшие школьники), выбросить негативные эмоции.

Оборудование: старые газеты.

Ход игры Предложите ребёнку рвать бумагу на кусочки разного размера и бросать их в центр комнаты. Вы может тоже рвать бумагу вместе с ним. Когда куча в центре комнаты станет большой, пусть ребёнок поиграет с ней, подбрасывая кусочки вверх, разбрасывая их или прыгая на них.

«Три слова»

Цель: снять усталость у детей, переключить внимание, развивать мышление.
Ход игры

Ход игры Предложите составить как можно больше предложений, включающих следующие слова, то есть в каждом предложении обязательно должны быть все три данных слова: **озеро, медведь, карандаш; улица, книга, фартук; мяч, небо, цветок; очки, сумка, велосипед.**