



## ВОЛШЕБНЫЙ ПОЕЗД

*Цель игры: повышение самооценки.*

Ведущий предлагает детям покататься на поездах: «На наш вокзал прибыло три поезда. Выбирайте, на каком вы поедете. Первый поезд – поезд доброты: здесь поедут самые добрые дети. Второй поезд – храбрости: здесь поедут самые храбрые дети. Третий поезд – вежливости: здесь поедут самые вежливые дети».

После того как дети разделились на три группы и «расселись по поездам», звучит веселая музыка и дети имитируют езду на поезде. Затем поезда меняют свои имена: умный, веселый, красивый, находчивый, внимательный и т. п. поезд.



## ЗАПРЕЩЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ

*Цель игры: дать возможность проявить активность пассивным детям, развитие внимания.*

Все участники стоят в кругу. Ведущий говорит, что сейчас он будет показывать разные движения, а участники должны за ним их повторять, кроме одного – запрещенного (показывает, какое именно движение запрещенное). Ведущий начинает выполнять разные движения руками, ногами, телом, головой, лицом, среди них неожиданно показывает запрещенное. Кто его повторил, становится ведущим. Он изобретает свое запрещенное движение. Таким образом, становится уже два запрещенных движения. Игра продолжается дальше.



## СИНХРОННЫЙ ТАНЕЦ

*Цель игры: дать возможность пассивным детям проявить активность, учить согласовывать свои действия с другим ребенком.*

Дети стоят в рассыпную, ведущий – впереди. Под неторопливую, спокойную музыку ведущий выполняет главные танцевальные движения, дети повторяют за ним. Танец заканчивается, выбирается новый ведущий, и игра продолжается.



## Я САМЫЙ!

*Цель игры: повышение самооценки ребенка.*

Дети стоят в кругу, в центре которого поставлен стул. Дети идут по кругу и говорят: «Кто сегодня всех умней, всех румяней и белей?» Ведущий отвечает: «Это наша Танечка! Ну-ка, Таня, выбегай! На волшебный стул вставай!»

Тот, кого назвали, встает на стул. Дети по очереди называют положительные качества этого игрока. Например, один ребенок говорит: «Таня красивая!», остальные дети хором скандируют: «Красивая! Красивая! Красивая!»

Затем выбирают следующего участника и игра повторяется.





## РАДИО

(автор — А. Г. Самохвалова)

*Цель игры: научить выделять свои индивидуальные особенности.*

Дети сидят в кругу. Ведущий, имитируя радиодиктора, говорит: «Внимание! Потерялась девочка! Волосы светлые, заплетены в две косички. Платье розовое в полоску!» (Далее подробно описывает ребенка: цвет волос, глаз, одежду, украшения.) Дети внимательно слушают и угадывают, о ком говорится по «радио».



## ВОЛШЕБНЫЙ СТУЛ

*Цель игры: повысить самооценку.*

Дети стоят в кругу, в центре круга — красивый стул. Дети идут по кругу и говорят: «Кто сегодня всех смелей, всех красивей и умней? Появись, покажись, на волшебный стул садись!»

Один из детей занимает место на стуле. Каждый из играющих говорит о нем что-то хорошее.

**Примечание.** Важно, чтобы как можно большее число детей посидело на стуле.



## КАПИТАН

*Цель игры: развитие уверенного поведения.*

Выбирается водящий, который на время покидает игровую комнату. Дети договариваются, кто из них будет капитаном. Капитан выполняет различные действия (хлопает в ладоши, приседает и т. п.), все дети в точности должны повторять движения за ним. Вернувшийся водящий, внимательно наблюдая за группой, должен угадать, кто же капитан.



## ЗЕРКАЛО НАОБОРОТ

*Цель игры: научить видеть сверстника, работать в паре.*

Дети делятся на пары: один «зеркало», второй — играющий. Играющий показывает «зеркалу» различные движения, а «зеркало» повторяет их с точностью до наоборот. Например: если играющий поднял руки, то «зеркало» руки опускает. Затем дети меняются ролями.





## НАЗОВИ СЕБЯ

*Цель игры: научить детей давать позитивную самооценку.*

Дети сидят на стульях. В руках у ведущего мяч. Он поочередно бросает его участникам. Каждый ребенок, поймавший мяч, называет свое имя и одно позитивное качество, начинающееся на первую букву своего имени. Например: «Антон – аккуратный, активный...», «Саша – самостоятельный, смешливый, смелый...».

**Примечание.** Иногда детям достаточно сложно подобрать необходимые слова на заданную букву. Поэтому на помощь приходит вся группа вместе с ведущим.



## ПОХВАЛИ ДРУГА

*Цель игры: повышение уверенности в себе.*

Дети стоят в кругу, руки спрятаны за спиной. Ведущий ходит за кругом и незаметно вкладывает в подошву одного из детей мелкий предмет (копечко, цветочек, игрушку). Затем говорит: «Кто сегодня самый добрый и приветливый у нас? Выходи-ка в круг сейчас!» Ребенок, у которого в руке оказался предмет, выходит в круг, дотрагивается этой вещью до кого-нибудь из детей и говорит о нем что-нибудь доброе, хорошее. А остальные дети добавляют: «Да, а еще он...»

Затем ведущим становится другой ребенок.



## УГАДАЙ, О КОМ ГОВОРИМ

*Цель игры: развитие уверенности в себе.*

Выбирается водящий. Дети загадывают одного из участников и дают водящему его позитивное описание, не называя его по имени и не описывая одежду. Например: «У этого человека красивые длинные светлые волосы, голубые глаза. Его любимая игра – в ляжки. Он хорошо рисует, любит заниматься математикой. И т. д.»

Задача водящего – узнать, о ком идет речь.



## ВОЛШЕБНИК

*Цель игры: научить проявлять внимание к сверстникам и к самому себе.*

Дети сидят на стульях. Ведущий предлагает превратиться всем в добрых волшебников. Волшебник может все: отправить в необыкновенное путешествие, подарить сказочный подарок и т. п. Ведущий задает вопросы: «Если бы вы были волшебниками, что вы подарили бы другу?»; «Что вы подарили бы самому себе?»; «Куда отправились бы путешествовать?».

**Примечание.** Важно, чтобы дети высказывались по очереди, не перебивая друг друга.







## НА ЧТО ПОХОЖЕ МОЕ НАСТРОЕНИЕ?

*Цель игры: научить проявлять внимание к сверстникам и к самому себе.*

Дети сидят на стульях. У ведущего в руках цветок. Он, передавая цветок первому ребенку, задает вопрос: «На что похоже твое настроение сегодня?»

Варианты вопроса: «Какого цвета твое настроение?», «На какое животное оно похоже?», «На какое растение?», «На какую игрушку?».

**Примечание.** Важно, чтобы игру начинал уверенный в себе ребенок.



## ДРЕССИРОВЩИКИ

*Цель игры: развитие уверенности в себе, умения работать в паре.*

Ведущий предлагает детям «отправиться в цирк». Дети делятся на пары: один играет роль зверя, второй — дрессировщика.

Задача каждой пары — придумать и показать свой номер всей группе.

Задача остальных детей — догадаться, какое животное представляет дрессировщик.



## КОМАНДИР И ИСПОЛНИТЕЛЬ

*Цель игры: дать возможность проявить активность пассивным детям.*

Дети расходятся на пары: один — командир, второй — исполнитель. Командир руководит действиями исполнителя, дает четкие команды. Затем командир и исполнитель меняются ролями.



## ОТГАДАЙКА

*Цель игры: повышение уверенности в себе.*

Дети сидят на стульях, а ведущий предлагает отгадать, о ком он говорит:

- Кто всегда очень вежлив с другими?
- Кто самый веселый?
- Кто самый серьезный?
- Кто самый добрый?
- Кто лучше всех убирает игрушки?
- И т. д.

**Примечание.** Важно, чтобы каждый ребенок услышал о себе что-нибудь хорошее.





## МЫШЬ И МЫШЕЛОВКА

*Цель игры: развитие умения принимать решение в сложной ситуации.*

Выбирается ведущий. Он — мышка. Все остальные участники встают в круг, плотно прижимаются друг к другу ногами, бедрами, плечами и обнимаются за пояс — это мышеловка. Мышка стоит в кругу. Ее задача — всеми возможными способами выбраться из мышеловки: отыскать «раз», уговорить кого-то из играющих пропустить ее, иными словами, найти любые способы действий, чтобы выйти из создавшейся ситуации.



## ЗЕРКАЛО

*Цель игры: научить видеть сверстника, обращать на него внимание.*

Дети делятся на пары: один — «зеркало», второй — играющий. Играющий показывает «зеркалу» различные движения, а «зеркало» точно за ним повторяет его движения. Затем дети меняются ролями.

**Примечание.** С младшими дошкольниками эту игру лучше проводить не в парах, а просить их повторять различные движения за взрослым ведущим.



## ПРАЗДНИК ВЕЖЛИВОСТИ (автор — Е. О. Смирнова)

*Цель игры: научить проявлять внимание к окружающим, использовать в речи вежливые слова.*

Ведущий объявляет о начале праздника вежливости и спрашивает детей, знают ли они, что вежливые люди — это люди, которые никогда не забывают благодарить окружающих.

Дети гуляют по комнате, подходят к любому из участников и благодарят его. Например: «Спасибо тебе за то, что ты дал поиграть мне со своей машинкой...»

**Примечание.** Обратите внимание детей на то, что подойти следует как можно к большему числу играющих.



## ЧЕМ МЫ ГОРДИМСЯ

*Цель игры: научить слушать друг друга.*

Дети встают в круг. Ведущий бросает мяч участнику и задает вопрос, например: «Чем родители должны гордиться в детях?» Игрок, поймавший мяч, отвечает и передает мяч следующему по кругу, который повторяет сказанное предыдущим и добавляет свой ответ. Последний участник повторяет все, сказанное детьми, и возвращает мяч ведущему. Затем ведущий снова бросает мяч кому-либо и задает другой вопрос.

**Примеры вопросов:** «Чем вы гордитесь в родителях?», «Чем вы можете гордиться в друзьях?», «Чем вы можете гордиться в себе, и почему?». Если кто-либо из участников не согласен с чьим-либо мнением, игра прерывается и все обсуждают этот вопрос.



Играющие стоят в кругу, крепко держась за руки. Воля-птица — понаблюдать — в центре круга. Он говорит: «Я послал письмо от Сережи к Лене». Сережа начинает переплетать «письмо» — он пожимает руку своему соседу справа или слева, тот пожимает руку следующему и так дальше по кругу. Пока «письмо» не дойдет до Лены.

*Цель игры: развитие наблюдательности, внимания к соседям.*

## ПОШЛИ ПИСЬМО



Дети стоят в кругу, ведущий, показывая на свой нос, говорит: «Это моя коренка». Ребенок, стоящий рядом с ведущим, должен показать на свою коренку, а назвать другую часть тела, например: «Это мой рот». Следующий ребенок, показывая на рот, называет другую часть тела и так далее.

*Цель игры: развитие умения внимательно слушать друг друга, тренировка в перекличке внимания.*

## ПЕРЕВЕРТЫШИ



## МАГАЗИН

*Цель игры: научить вежливо общаться с окружающими, употреблять в речи «волшебные» слова.*

Из числа участников выбирается продавец, остальные игроки — покупатели. Организуется «магазин», продавец встает за прилавок.

Ведущий говорит:

— На полке в нашем магазине стоит много игрушек. Игрушку вам продадут, только если вы попросите это сделать вежливо.



## МОЕ ЛЮБИМОЕ ЖИВОТНОЕ

*Цель игры: развитие внимания друг к другу, умения с помощью пантомимы передавать задуманный образ.*

Каждый ребенок по очереди выходит перед группой и с помощью мимики и пантомимы изображает свое любимое животное. Участники стараются угадать это животное.

Можно предложить ребятам изобразить животное, разделившись на группы, пары.

Варианты: показать сказочного персонажа.





## 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 причёске детей, можно пересестись на другое место. Задача водящего – правильно подметить произошедшие изменения.

Каждый ребенок по очереди становится водящим.

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



## ЦАРЕВНА НЕСМЕЯНА

*Цель игры: развитие эмпатии.*

Ведущий предлагает вспомнить сказку про Царевну Несмеяну.

Один из детей изображает грустную царевну, задача остальных – рассмешить ее.

Можно использовать различные способы общения: мимику, речь, движения и т. п.

Выигрывает тот, кто добился улыбки царевны.

Затем выбирается новая царевна.



## ВЕТЕР ДУЕТ НА ТОГО...

*Цель игры: научить 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 такая отличительная черта, 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.



## КОГО УКУСИЛ КОМАРИК

*Цель игры: научить детей внимательно относиться друг к другу, замечать эмоциональное состояние партнеров по игре.*

Дети сидят на стульях, поставленных в круг. Ведущий проходит за кругом, глядя детей ладошкой по спинам, а одного ребенка легко щиплет – это укус комарика. Ребенок, которого ущипнули, должен напрячь спину и плечи. Все дети внимательно смотрят друг на друга, их задача – догадаться, кого укусил комарик.

**Примечание.** Роль ведущего может выполнять один из детей. Обязательно надо объяснить, что щипок должен быть очень нежный.





## СТОЮ. НА КОГО-ТО СМОТРЮ

(автор — В. М. Букатов)

*Цель игры: научить вежливо общаться с окружающими, употреблять в речи «волшебные» слова.*

Дети сидят на стульях. Ведущий смотрит на кого-то из участников. Тот, на кого смотрят, должен встать. Ведущий говорит: «Спасибо! Садись!»

**Примечание.** Когда дети твердо усвоят правила игры, каждый из них по очереди становится ведущим. Важно, чтобы ведущие обязательно проговаривали заключительную фразу «Спасибо! Садись!» как образец вежливого общения.



## ПЕРЕДАЙ НАСТРОЕНИЕ

*Цель игры: научить распознавать эмоциональное состояние других людей по мимике, позе, жестам.*

Дети стоят в кругу. Ведущий, наклоняясь к рядом стоящему ребенку, шепотом говорит ему, какое настроение нужно передать (веселое, грустное, удивленное и т. п.). Первый участник с помощью мимики и жестов передает эти эмоции следующему, а тот по цепочке — дальше. Когда круг завершен, ведущий спрашивает у последнего игрока, какое настроение он «получил».



## РУКИ-ЗВЕРИ

*Цель игры: научить с помощью тактильных прикосновений устанавливать позитивный контакт с товарищами.*

Дети сидят на стульях, поставленных в круг. Правая рука каждого лежит на спине соседа справа. Ведущий говорит: «Ручка наша веселится и в лягушку превратится!»

Дети рукой на спине соседа изображают лягушачьи прыжки. Затем ручки превращаются в лисичку, зайчика, волка, воробышка и т. п.

**Примечание.** Важно следить, чтобы дети не делали друг другу больно. Упражнение можно выполнять и левой рукой либо двумя руками одновременно.



## МАМА И ДЕТЕНЫШ

*Цель игры: развитие эмпатии, самоконтроля, выразительности движений и речи.*

Взрослый говорит детям, что сейчас они будут изображать тех или иных животных. При этом кто-то будет играть роль мамы, другой — детеныша. Дети разбиваются на пары, договариваются, кто из них кем будет. Взрослый говорит, что мамы могут ласкать, наказывать, отчитывать, жалеть, спасать своих малышей, а детеныши реагировать на эти действия.

Затем участники меняются ролями и игра продолжается.





## ПОСТРОЙ БУКВУ СВОЕГО ИМЕНИ

*Цель игры: создание эмоционально положительного фона, развитие внимания друг к другу, умения работать сообща.*

Дети сидят на стульях. Ведущий предлагает детям назвать первую букву его имени. Затем из комплекта карточек с буквами достает одну и показывает участникам. Дети называют букву и определяют, у кого из них имя начинается с этой буквы. Затем ведущий предлагает одному из детей изобразить эту букву с помощью товарищей. Ребенок набирает команду, и они вместе выстраиваются в форме выбранной буквы. Остальные дети внимательно наблюдают за их действиями.

Затем выбирается следующая буква и игра продолжается.



## ДОТРОНЬСЯ ДО...

*Цель игры: развитие внимания к сверстникам.*

Дети свободно перемещаются по помещению. При словах ведущего: «Дотроньтесь до синего, красного и т. п.» каждый участник игры находит названный цвет в одежде другого игрока и с вопросом: «Можно?» дотрагивается до предмета одежды нужного цвета.

*Варианты заданий:* дотроньтесь до шорт, брюк, сарафана в клетку, воротника у синей рубашки и т. п.



## НАЙДИ ПАРУ

*Цель игры: научить передавать информацию с помощью мимики.*

Дети сидят в кругу. Ведущий говорит: «Сейчас нам каждому нужно найти себе пару. Каждый будет искать ее так, чтобы другим это не было видно. Можно встретиться глазами, улыбнуться, подмигнуть, чтобы другой участник понял, что вы хотите с ним составить пару».

Затем ведущий считает до пяти, и дети по команде «Начали!» подбегают к своим партнерам и становятся в пары. Для тех детей, кому не удалось с первого раза найти себе пару, игра повторяется.



## НА КОГО Я ПОХОЖ

*Цель игры: научить выделять индивидуальные особенности сверстников по их поведению и характеру общения.*

Одного из участников сажают в центр круга. Все дети отвечают на вопросы взрослого, имея в виду игрока в центре: «На какое животное он похож?», «На какую птицу?», «На какое дерево?» и т. д.

*Примечание.* Взрослому нужно следить за тем, чтобы высказывания детей были доброжелательны.