

**Игры на формирование  
доброжелательного отношения  
детей друг к другу  
(программа Смирновой Е.О.,  
Холмогоровой В.М.)**

**Общий круг**

Воспитатель собирает детей вокруг себя. *«Давайте сейчас сядем на пол, но так, чтобы каждый из вас видел всех других ребят и меня, и чтобы я могла видеть каждого из вас»* (единственным верным решением здесь является круг). Когда дети рассаживаются в круг, взрослый говорит: *«А теперь, чтобы убедиться, что никто не спрятался и я вижу всех и все видят меня, пусть каждый из вас поздоровается глазами со всеми по кругу. Я начну первая, когда я поздоровалась со всеми, начнет здороваться мой сосед»* (взрослый заглядывает в глаза каждому ребенку по кругу и слегка кивает головой, когда он поздоровался со всеми детьми, он дотрагивается до плеча своего соседа, предлагая ему поздороваться с ребятами).

**Добрые эльфы**

Воспитатель садится на пол, собирает детей вокруг себя и рассказывает сказку: *«Когда-то давным-давно люди не умели спать. Они работали и днем и ночью и, конечно же, очень уставали. И тогда добрые эльфы решили им помочь. Когда наступала ночь, они прилетали к людям, нежно гладили их, успокаивали, ласково убаюкивали, присылали им добрые сны. И люди засыпали. Они не знали, что их сон — дело рук добрых эльфов, ведь эльфы не умели разговаривать на человеческом языке и были невидимы. Неужели вы никогда об этом не слышали? А ведь они прилетают к каждому из вас до сих пор и охраняют ваш сон. Давайте поиграем в добрых эльфов. Пусть те, кто сидит по правую руку от меня, будут людьми, а те, кто по левую — эльфами. А потом мы поменяемся. Готовы? Начали. Наступила ночь, люди ложатся спать, а добрые эльфы прилетают и убаюкивают их»*. Дети-люди лежат на полу и спят, дети-эльфы — подходят к каждому из них, нежно гладят, тихо напевают песенки, треплют волосы и т.д. Потом дети меняются ролями.

**Жизнь в лесу**

Взрослый садится на пол и рассаживает детей вокруг себя. *«Давайте поиграем в животных в лесу. Звери не знают человеческого языка. Но ведь им надо же как-то общаться, поэтому мы придумали свой особый язык. Когда мы хотим поздороваться, мы трем друг о друга носами (воспитатель показывает, как это делать, подходя к каждому ребенку), когда хотим спросить, как дела, мы хлопаем своей ладонью по ладони другого (показывает), когда хотим сказать, что все хорошо, кладем свою голову на плечо другому, когда хотим выразить другому свою дружбу и любовь — трем об него головой (показывает). Готовы? Тогда — начали. Сейчас — утро, вы только что проснулись, выглянуло солнышко»*. Дальнейший ход игры ведущий может выбирать произвольно (например, подул холодный ветер и животные прячутся от него, прижавшись друг к другу; животные ходят друг к другу в гости; животные чистят свои шкурки и т.д.). При этом важно следить за тем, чтобы дети не разговаривали между собой, не принуждать детей играть, подбадривать новых участников и т.д. Если дети начинают разговаривать, воспитатель подходит к ним и прикладывает палец к губам.

### Ожившие игрушки

Собрав детей вокруг себя на полу, взрослый говорит: «Вы наверняка слышали о том, что ваши игрушки, с которыми вы играете днем, просыпаются и оживают ночью, когда вы ложитесь спать. Закройте глаза, представьте свою самую любимую игрушку (куклу, машинку, лошадку, робота) и подумайте, что она делает ночью. Готово? Теперь пусть каждый из вас побудет своей любимой игрушкой и, пока хозяин спит, познакомится с остальными игрушками. Только делать все это нужно молча, а то проснется хозяин. После игры мы попробуем угадать, какую игрушку изображал каждый из вас». Воспитатель изображает какую-нибудь игрушку (например, солдатика, который бьет в барабан, или неваляшку и пр.), передвигается по комнате, подходит к каждому ребенку, осматривает его с разных сторон, здоровается с ним за руку (или отдает честь), подводит детей друг к другу и знакомит их. После окончания игры взрослый вновь собирает детей вокруг себя и предлагает им угадать, кто кого изображал. Если дети не могут угадать, воспитатель просит ребят по одному еще раз показать свою игрушку, пройдясь по комнате.

### Мир теней

«У каждого из вас есть тень, — объясняет взрослый. — Мы часто не обращаем на нее внимания, хотя она — наш самый верный друг. Она следует за нами повсюду и в точности повторяет все наши движения: гуляет, бегает, прыгает, занимается и спит вместе с нами. Она дружит с тенями наших друзей, слушается теней наших мам и пап. Она как две капли воды похожа на нас, только она не умеет разговаривать и издавать звуков: она все делает бесшумно. Давайте представим, что мы — наши тени. Погуляем по комнате, посмотрим друг на друга, попробуем друг с другом пообщаться, а потом вместе построим что-нибудь из воображаемых кубиков. Но при этом мы будем стараться делать это тихо-тихо, не издавая ни единого звука. Хорошо?» Дети вместе с взрослым молча передвигаются по комнате, смотрят друг на друга, здороваются за руку. Взрослый показывает детям пример игры с воображаемыми кубиками: берет в руки воображаемый предмет, осматривает его, кладет на пол, берет следующий, кладет его на предыдущий кубик, поправляет, подзывает детей к себе, показывает им, что получилось, жестами просит их помочь строить дальше.

### Волны

Воспитатель собирает детей вокруг себя и говорит: «В море обычно бывают небольшие волны, и так приятно, когда они ласково омывают тебя. Давайте сейчас превратимся в морские волны, будем двигаться, как будто мы волны, так же, как они, шелестеть и журчать, улыбаться, как волны, когда они искрятся на солнце». Затем взрослый предлагает всем желающим по очереди искупаться в море. Купающийся становится в центре, «волны» окружают его и, поглаживая, тихонько журчат.

### Муравьи

Взрослый рассказывает детям вокруг себя и говорит: «Приходилось ли кому-нибудь из вас видеть в лесу муравейник? Это большой холм из сосновых и еловых иголок, внутри которого день и ночь бурлит жизнь. Никто не сидит без дела, каждый муравьишка занят своей работой: кто-то таскает иголки для укрепления жилища, кто-то готовит обед, кто-то воспитывает детей. И так — всю весну и лето. А поздней осенью, когда наступают холода, муравьишки собираются вместе, чтобы заснуть в своем теплом домике. Они спят так крепко, что им не страшны ни снег, ни метель, ни морозы. Но когда приходит весна и первые теплые солнечные лучи начинают пробиваться сквозь толстый слой иголок, муравейник просыпается, и, прежде чем начать свою привычную трудовую жизнь, муравьишки устраивают огромный пир. Давайте сегодня поиграем в муравьев и поучаствуем в их празднике. Муравьишки приветствуют друг друга, радуются приходу весны, делятся воспоминаниями о том, что им снилось всю зиму. Только вот разговаривать они не умеют, поэтому они общаются жестами». Взрослый вместе с детьми ложится на пол и спит, затем просыпается: протирает глаза, оглядывается вокруг, потягивается, поглаживает соседей, прохаживается по комнате и приветствует каждого ребенка, обнюхивая его, потом начинает танцевать с детьми муравьиный танец и пр.

### **Птенцы**

«Вы знаете, как появляются на свет птенцы? — спрашивает воспитатель. — Они долго-долго живут в скорлупе, а потом в один прекрасный день разбивают эту скорлупу своими маленькими клювиками и вылезают наружу. Им открывается большой, яркий, неизведанный мир, полный загадок и неожиданностей. Все для них ново: цветы, трава, осколки скорлупы. Ведь они никогда не видели всего этого. Давайте поиграем в птенцов. Сначала мы сядем на корточки, а потом начнем разбивать скорлупку. Вот так (взрослый садится на корточки и разбивает носом невидимую скорлупу, отламывает кусочки скорлупы руками). Все разбили? Теперь давайте исследуем окружающий мир! Потрогаем все предметы вокруг, принохаемся к ним, познакомимся друг с другом. Птенцы не умеют разговаривать, они только пищат». Взрослый оглядывается вокруг, ползает вместе с детьми по полу, трогает предметы, обнюхивает их, подходит к каждому ребенку, дотрагивается до него, поглаживает, пищит вместе с ним, радостно хлопает крылышками.

### **Эхо**

Взрослый рассказывает детям про Эхо, которое живет в горах или в большом пустом помещении, увидеть его нельзя, а услышать можно: оно повторяет все, даже самые странные, звуки. После этого дети разбиваются на две группы, одна из которых изображает путников в горах, а другая — Эхо. Первая группа детей гуськом (По цепочке) путешествует по комнате и по очереди издает разные звуки (не слова, а звукосочетания), например: «Ау-у-у-у» или «Тр-р-р-р» и т.п. Между звуками должны быть большие паузы, которые лучше регулировать ведущему. Он же может следить за очередностью произносимых звуков, т.е. показывать, кому из детей и когда следует издавать свой звук. Дети второй группы прячутся в разные места комнаты, внимательно прислушиваются и стараются как можно точнее воспроизвести все, что услышали.

Если Эхо работает несинхронно, т.е. воспроизводит звуки неодновременно, это не страшно. Важно, чтобы оно не искажало звуки и в точности воспроизводило их.

### **Испорченный телефон**

Игра для пяти-шести 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.

### Переходы

Дети сидят в кругу. Воспитатель просит их внимательно посмотреть друг на друга: *«У каждого из 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 потемнее, а крайним справа, на этом стуле, сидел тот, у кого самые темные волосы. Никаких шумных обсуждений. Начали»*. Взрослый помогает детям, подходит к каждому из них, прикасается к их волосам, советуется с остальными, куда его посадить, и т.д.

Таким же образом можно меняться местами по цвету глаз — от самых светлых до самых черных.

### Передай движение

Дети становятся в круг и закрывают глаза. Взрослый, находясь в общем кругу, придумывает какое-нибудь движение (например: причесывается, моет руки, ловит бабочку и т.д.), затем будит своего соседа и показывает ему свое движение, тот будит следующего и показывает ему, и так — по кругу, пока все дети не проснутся, и не дойдет очередь до последнего. Игра продолжается до тех пор, пока все желающие не загадают свое движение и не передадут его по кругу.

### Передай настроение

Правила игры те же, что и в предыдущей, только ведущий должен придумать настроение (грустное, веселое, тоскливое, удивленное и т.д.). Когда дети передали его по кругу, можно обсудить, какое именно настроение было загадано. Затем ведущий становится любой желающий. Если кто-то из детей хочет побывать ведущим, но не знает, какое настроение загадать, воспитатель может помочь ему, подойдя и подсказав ему на ушко какое-нибудь настроение.

### Где мы были, мы не скажем, а что делали — покажем

Дети разбиваются на небольшие группы (по 4—5 человек), и каждая группа с помощью взрослого продумывает инсценировку какого-либо действия (например: умывание, или рисование, или собирание ягод и пр.) Дети должны сами выбрать какой-либо сюжет и договориться, как они будут его показывать.

После такой подготовки каждая группа молча показывает свое действие. Каждый показ предваряется известной фразой: **«Где мы были, мы не скажем, а что делали — покажем»**. Зрители внимательно наблюдают за товарищами и отгадывают, что они делают и где они находятся. После правильного угадывания актеры становятся зрителями и на сцену выходит следующая группа. Более сложным вариантом этой игры является индивидуальное воспроизведение аналогичных действий. Воспитатель выбирает одного ребенка и спрашивает: *«Где ты побывал, что ты повидал?»* Ребенок должен отвечать: *«Где я был, я не скажу, а что делал — покажу»*. Затем он пытается изобразить, что он делал. Остальные ребята должны угадать, что он изображает.

Если ребенок не может придумать, что показать, взрослый предлагает ему какой-нибудь сюжет (поход в зоопарк, занятие танцами, катание на коньках и пр). Когда все желающие показали то, что они делали, можно передавать свои действия по цепочке. Организация такой игры примерно та же, что в «Испорченном телефоне». Все участники закрывают глаза, кроме двух первых, один из которых показывает другому какое-либо действие (поливает цветы, или рубит дрова, или играет в мячик и пр.) Потом этот ребенок показывает то же действие третьему, сидящему в ряду, третий четвертому и т.д. Так по очереди дети открывают глаза и передают друг другу одно и то же действие. Последний в ряду ребенок должен это действие угадать.

### **Найди своего брата или сестру**

Собрав детей вокруг себя, воспитатель говорит: «Вы знаете о том, что все звери рождаются слепыми? И только через не-: сколько дней они открывают глазки. Давайте поиграем в слепых зверенышей. Сейчас я подойду к каждому, завяжу ему глаза платком и скажу, чей он детеныш. У каждого из вас будет свой братик или сестричка, которые будут говорить на одном языке с вами: котята — мяукать, щенки — скулить, телята — мычать. Вы должны будете найти друг друга по звуку». Взрослый завязывает детям глаза и шепотом говорит каждому, чей он детеныш и какие звуки он должен издавать. Распределять роли нужно таким образом, чтобы в группе было по два детеныша каждого из животных. Дети ползают по полу, говорят на своем языке и ищут другого ребенка, говорящего на том же языке. После того как дети нашли свои пары, воспитатель развязывает им глаза и предлагает познакомиться с другими парами детенышей.

### **Разговор сквозь стекло**

Воспитатель помогает детям разбиться на пары, а затем говорит: «Представьте, что один из вас находится в большом магазине, а другой — ждет его на улице. Но вы забыли договориться о том, что нужно купить, а выход — на другом конце магазина. Попробуйте договориться о покупках сквозь стекло витрины. Но помните, что вас разделяет такое толстое стекло, что попытки кричать бесполезны: партнер все равно вас не услышит. После того как вы договорились, вы можете обсудить, правильно ли вы друг друга поняли». Воспитатель выбирает ребенка и пытается объяснить ему жестами, что тот должен купить, а потом спрашивает его, все ли он понял. Затем дети играют самостоятельно. Воспитатель следит за ходом игры, помогает парам, у которых что-то не получается. Затем можно поменяться ролями.

### **Выбери партнера**

Дети сидят в кругу. Воспитатель говорит: «Сейчас вы должны будете разделиться на пары. Каждый из вас молча должен выбрать себе партнера, но так, чтобы другие этого не заметили. Например, я хочу, чтобы моим партнером была Маша, я смотрю на нее и незаметно ей подмигиваю. Попробуйте договориться с тем, кого вы выбрали глазами. Все договорились? Сейчас мы выясним, кто не сумел договориться. На счет три подбегите к своему партнеру и возьмите его за руку». Если с первого раза не получается, следует повторить упражнение несколько раз, воспитатель при этом должен следить за тем, чтобы дети менялись парами.

### **Тень**

Воспитатель собирает детей и предлагает им вспомнить, как они играли в тени несколько недель назад: «Помните, мы когда-то играли с вами в тени? Но тогда каждый из нас был собственной тенью. А сегодня давайте побудем тенями других. Разделитесь на пары (воспитатель помогает детям разделиться на пары). Пусть один из вас будет человеком, а другой — его тенью. Потом вы поменяетесь. Человек будет ходить по комнате и делать вид, будто он в лесу: собирает ягоды, грибы, ловит бабочек, а тень будет в точности повторять его движения». Взрослый просит кого-нибудь из детей изобразить, будто он собирает в корзинку грибы, а сам идет за ним и в точности копирует все его движения. Затем предлагает детям играть самостоятельно. Если детям нравится игра, в следующий раз им можно дать другое задание, например: украсить новогоднюю елку; сходить в магазин и купить продукты; проснуться, умыться и сделать зарядку и пр.

### Из семечка — в дерево

Дети стоят в кругу. Воспитатель стоит в центре и предлагает детям превратиться в маленькое сморщенное семечко (сжаться в комочек на полу, убрать голову и закрыть ее руками). Взрослый (садовник) очень бережно относится к семенам, поливает их (гладит по голове и телу), ухаживает. С теплым весенним солнышком семечко начинает медленно расти (дети-семечки медленно поднимаются). У него раскрываются листочки (руки поднимаются), растет стебелек (вытягивается тело), появляются веточки с бутонами (руки в стороны, пальцы сжаты). Наступает радостный момент и бутоны лопаются (резко разжимаются кулачки), и росток превращается в прекрасный сильный цветок. Наступает лето, цветок хорошеет, любит себя собой (осмотреть себя), улыбается цветам-соседям, кланяется им, слегка дотрагивается до них своими лепестками (кончиками пальцев дотянуться до соседей). Но вот подул ветер, наступает осень. Цветок качается в разные стороны, борется с непогодой (раскачивания руками, головой, телом). Ветер срывает лепестки и листья (опускаются руки, голова), цветок сгибается, клонится к земле и ложится на нее. Ему грустно. Но вот пошел зимний снежок. Цветок опять превратился в маленькое семечко (свернуться на полу). Снег укутал семечко, ему тепло и спокойно. Скоро опять наступит весна, и оно оживет. Воспитатель ходит между детьми, показывает им движения. После того как дети свернутся на полу, взрослый подходит к каждому ребенку, гладит его.

### Радио

Дети сидят в кругу. Воспитатель садится спиной к группе и объявляет: *«Внимание, внимание! Потерялась девочка (подробно описывает кого-нибудь из группы: цвет волос, глаз, рост, сережки, какие-то характерные детали одежды). Пусть она подойдет к диктору»*. Дети слушают и смотрят друг на друга. Они должны определить, о ком идет речь, и назвать имя этого ребенка. В роли диктора радио может побывать каждый желающий.

### Магазин зеркал

Воспитатель собирает детей вокруг себя и говорит: *«Давайте представим, что в нашем лесу открылся магазин зеркал. Пусть те, кто сидит от меня по правую руку, — будут зеркалами, а те, кто по левую, — зверушками. А потом мы поменяемся. Зверушки ходят мимо зеркал, прыгают, строят рожицы и выбирают для себя зеркало. А в это время зеркала должны точно отражать движения и выражения лиц зверушек»*. Дети-зеркала становятся в ряд, зверушки подбегают к ним, кривляются, дурачатся. Зеркала в точности копируют их движения. Взрослый следит за ходом игры и помогает детям.

### Кто сказал?

Выбирается ведущий, который садится спиной к группе. Затем один из детей, на которого показал воспитатель, произносит: **«Ты мой голос не узнаешь, кто сказал — не угадаешь»**. Ведущий должен узнать по голосу, кто из детей произнес эту фразу. Следующим ведущим становится ребенок, голос которого угадали. Игра продолжается до тех пор, пока каждый ребенок не побывал в роли ведущего.

### **Сороконожка**

Воспитатель рассказывает детям на полу и говорит: «Представляете как сложно жить сороконожке, ведь у нее 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 вперед. Сначала медленно, чтобы не запутаться. А теперь — чуть быстрее». Воспитатель помогает детям построиться друг за другом, направляет движение сороконожки. Затем воспитатель говорит: «Ох, как устала наша сороконожка, она буквально падает от усталости». Дети, по-прежнему держа соседей за плечи, падают на ковер.

### **Лепим скульптуры**

Воспитатель помогает детям разделить на пары, а затем говорит: «Пусть один из вас будет скульптором, а другой — глиной. Глина — очень мягкий и послушный материал». Каждой паре дают фотографии с изображением людей в различных позах. Взрослый просит внимательно посмотреть на фотографию и попробовать вылепить из своего партнера точно такую же статую. При этом не разрешается разговаривать, ведь глина не знает языка и не может понимать людей. В качестве примера взрослый выбирает любого ребенка и начинает лепить из него скульптуру, предварительно показав всей группе фотографию своего будущего памятника. После этого дети лепят самостоятельно, взрослый следит за игрой и подходит к ребятам, у которых что-то не получается. Затем дети показывают свои скульптуры воспитателю и остальным парам. После этого взрослый вновь раздает фотографии, и дети меняются ролями.

### **Упрямое зеркало**

Собрав детей, воспитатель говорит: «Вы представляете, просыпаетесь вы утром, заходите в ванную, смотрите в зеркало, а оно повторяет все ваши движения наоборот: вы поднимаете руку, а оно опускает, вы поворачиваете голову налево, а оно — направо, вы закрываете один глаз, а оно — другой. Давайте поиграем в такие зеркала. Разбейтесь на пары. Пусть один из вас будет человеком, а другой — упрямым зеркалом. Потом вы поменяетесь ролями». Взрослый помогает детям разделить на пары и распределить роли. Затем, выбрав одного ребенка, воспитатель предлагает ему сделать что-нибудь, а сам повторяет все его движения наоборот. Затем дети играют самостоятельно под присмотром воспитателя, который помогает им в случае затруднений.

### **Составные фигуры**

Воспитатель рассказывает детям вокруг себя и говорит: «Тот из вас, кто был в цирке или в зоопарке, наверняка видел там слона. А кто не был — видел его изображение на картинке в книжке. Давайте попробуем его изобразить. Сколько у него ног? Правильно, четыре. Кто хочет быть ногами слона? Кто будет хоботом?» и т.д. Таким образом, выбираются дети, каждый из которых будет изображать какую-нибудь часть тела слона. Воспитатель помогает детям расположиться на полу в правильном порядке. Впереди — хобот, за ним — голова, по бокам — уши и т.д. Когда слон составлен, воспитатель предлагает ему пройтись по комнате: каждая часть должна соблюдать очередность движений. В качестве такой составляемой фигуры могут быть любые животные (дракон, собака и пр.). Если детей в группе много, можно усложнить игру и составить двоих животных, которые могут общаться: жать друг другу руки, обнюхивать друг друга, вилять при встрече хвостами и т.д.

### **Живые картины**

Воспитатель делит группу на несколько подгрупп. В каждой подгруппе взрослый назначает художника, которому дает репродукцию какой-либо сюжетной картины и просит никому ее не показывать. Задача художника — молча расположить детей в соответствии с картиной и показать каждому из них, какую позу он должен принять. Перед началом игры воспитатель сам рисует картину с помощью нескольких детей и показывает ее всей группе. Затем детям предлагается играть самостоятельно. Когда картины готовы, художники показывают репродукции остальным участникам подгрупп. Затем можно устроить вернисаж: каждая подгруппа будет показывать свою картину остальным детям. Воспитатель следит за ходом игры и помогает детям, столкнувшимся с трудностями.

### **Слепой и поводырь**

Воспитатель помогает детям разделиться на пары. Одному из детей взрослый завязывает платком глаза, он — **слепой**, его партнер — **поводырь**. Поводырь должен провести слепого через различные препятствия, которые заранее созданы воспитателем из стульев, столов, коробок и т.п. Цель поводыря — провести своего слепого товарища по комнате так, чтобы он не споткнулся и не упал. После прохождения маршрута дети меняются ролями. Воспитатель вместе с остальными детьми следит за ходом игры, помогает в случаях, если возникают затруднения.

### **Мостик**

Задание такое же, как и в предыдущей игре, только одному из детей в паре воспитатель завязывает глаза, а другой ребенок должен провести его так, чтобы его слепой партнер не упал в воду.

### **Запрещенное движение**

Дети стоят полукругом. Воспитатель 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.

### **Работаем вместе**

Воспитатель делит группу на подгруппы по четыре человека. Каждой из подгрупп он дает задание: вымыть посуду, приготовить суп, посадить дерево и т.д. Затем воспитатель помогает детям распределить обязанности (например: один ребенок копает яму, другой — опускает в яму дерево и расправляет корни, третий — закапывает яму, четвертый — поливает дерево). После этого в течение пяти минут каждая группа репетирует свою сценку. Затем каждая из групп по очереди показывает сценку остальным детям, и те должны угадать, что изображает группа.



### На тропинке

На полу или на асфальте чертится узкая полоска. Воспитатель обращает внимание детей на полоску: *«Это — узенькая тропинка на заснеженной дороге, по ней одновременно может идти только один человек. Сейчас вы разделитесь на пары, каждый из вас встанет по разные стороны тропинки. Ваша задача — пойти одновременно навстречу друг другу и встать на противоположную сторону тропинки, ни разу не заступив за черту. Переговариваться при этом бесполезно: метет метель, ваши слова уносит ветер, и они не долетают до товарища»*. Воспитатель помогает детям разбиться на пары и наблюдает вместе с остальными детьми за тем, как по тропинке проходит очередная пара. Успешное выполнение этого задания возможно только в том случае, если один из партнеров уступит дорогу своему товарищу.

### Божья коровка

Взрослый собирает детей вокруг себя и говорит: *«Давайте представим, что мы поймали божью коровку. Вот она, у меня в руках. Хотите посмотреть? Я могу передать ее своему соседу, а он — своему. Но это не простая божья коровка, а волшебная. Каждый раз, когда ее передают другому, она увеличивается в размерах в два раза. Так что когда мы передадим ее по кругу, она уже будет во-о-от такая большая. Будьте очень осторожны с ней, погладьте ее по крылышкам, приласкайте ее, старайтесь не сделать ей больно, но помните, что с каждым разом она становится все больше и больше, все тяжелее и тяжелее»*. Воспитатель держит в руках воображаемую божью коровку, поглаживает ее, показывает остальным детям, затем передает ее соседу. Божья коровка передается по кругу, взрослый все время напоминает детям о том, что она увеличивается. После того как божья коровка попадает в руки последнему ребенку, воспитатель удивляется, как выросла божья коровка в руках детей, подходит вместе с ними к окну и выпускает ее на улицу.

### Путанка

Дети стоят в кругу, взявшись за руки. Воспитатель говорит: *«Держите друг друга за руки очень крепко и ни в коем случае не отнимайте рук. Сейчас вы закроете глаза, а я вас запутаю. Вы должны будете распутаться, ни разу не разорвав ваш круг»*. Дети закрывают глаза, взрослый запутывает их: поворачивает детей спиной друг к другу, просит перешагнуть через сцепленные руки соседей и т.д. Таким образом, когда дети открывают глаза, вместо круга получается куча-мала. Дети должны распутаться, не разнимая рук.

### Продолжи движение

Дети стоят в кругу. Воспитатель 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.

### **Лабиринт**

Из стульев, повернутых друг к другу спинками, воспитатель расставляет на полу запутанный лабиринт с узкими проходами. Затем говорит: «Сейчас вам предстоит пройти весь лабиринт. Но это не простой лабиринт: его можно пройти вдвоем только повернувшись друг к другу лицом. Если вы хоть раз обернетесь или расцепите руки, двери захлопнутся, и вы не сможете больше выбраться наружу». Дети делятся на пары, становятся друг к другу лицом, обнимаются и начинают медленно проходить лабиринт. При этом первый ребенок идет как бы спиной, повернувшись лицом к партнеру. После того как первая пара прошла весь лабиринт, начинает движение вторая пара. Дети вместе со взрослым следят за ходом игры.

### **Заводные игрушки**

Воспитатель просит детей распределиться на пары: «Пусть один из вас будет заводной игрушкой, а другой — ее хозяином. Потом вы поменяетесь ролями. У каждого хозяина будет пульт управления, которым он может управлять. Игрушки будут двигаться по комнате и следить за движениями своего хозяина, а хозяин должен будет ими управлять, следя за тем, чтобы его игрушка не столкнулась с остальными. Даю вам две минуты для того, чтобы договориться, кто из вас будет игрушкой, какой именно игрушкой он будет, и порепетировать управление пультом». Пары двигаются по комнате на небольшом расстоянии друг от друга, ребенок-игрушка следит за руками ребенка-хозяина и двигается в соответствии с движениями пульта-управления. Затем дети меняются ролями.

### **Сиамские близнецы**

Воспитатель собирает детей вокруг себя и говорит: «В одной стране жил-был Злой волшебник, любимым занятием которого было всех ссорить. Но люди в этой стране были очень дружными. И тогда он разозлился и решил их заколдовать. Он соединил каждого человека с его другом так, что они превратились в одно целое. Они прирастали друг к другу бок о бок и у них на двоих было всего две руки, две ноги и т.д. Давайте поиграем в таких заколдованных друзей. Разделитесь на пары, крепко обнимите друг друга одной рукой и считайте, что этой руки у вас нет. Есть только по одной руке на каждого. Ходить сложно, ведь ноги тоже срослись, так что приходится шагать как одному существу. Сначала — шаг двумя сросшимися ногами, потом — единый шаг двумя боковыми ногами (воспитатель выбирает двоих детей и показывает остальным, как они могут ходить). Пройдитесь по комнате, привыкнете друг к другу. Привыкли? Попробуйте позавтракать. Садитесь за стол. Помните, что у вас на двоих всего две руки. В одну руку берите нож, в другую — вилку. Режьте и ешьте, кладите кусочки в каждый рот по очереди. Помните, что нужно быть внимательным к действиям вашего друга, иначе ничего не получится». Если детям нравится игра, можно предложить им вместе умыться, причесаться, сделать зарядку и пр.

### **Змейка**

Дети стоят друг за другом. Воспитатель предлагает им поиграть в змейку: «Я буду головой, а вы — туловищем. У нас на пути будет много препятствий. Внимательно следите за мной и в точности повторяйте мои движения. Когда я буду обходить препятствия, обходите их точно за мной, когда я буду перепрыгивать через ямы, пусть каждый из вас, когда доползет до нее, перепрыгнет так же, как я. Готовы? Тогда поползли». Когда дети освоились с упражнением, воспитатель переходит в хвост змейки, а ребенок, который был за ним, становится следующим ведущим. Затем по команде воспитателя его сменяет новый ведущий и так — до тех пор, пока все дети по очереди не побывают в роли ведущего.

### **Пианино**

Воспитатель делит детей на две подгруппы по восемь человек. Каждый из семи человек — нота (до, ре, ми, фа...). Один человек — пианист. Когда пианист называет ноту, ребенок, чью ноту ода назвал, должен присесть на корточки. Сначала пианист играет гаммы, а затем называет ноты в произвольном порядке, потом дети меняются ролями, и пианистом становится другой ребенок. Взрослый следит за ходом игры, помогает детям разобраться, если им что-нибудь непонятно. Точность пропевания нот в данной игре не имеет значения.

### **Марионетки**

Воспитатель собирает детей вокруг себя и показывает им марионетку: «Сегодня мы с вами устроим кукольный спектакль с марионетками. Видите, я дергаю за ниточку, и кукла поднимает руку, дергаю за другую ниточку, и она поднимает ногу». Воспитатель делит группу на несколько подгрупп. В каждой подгруппе выбирается ребенок-марионетка. К его рукам и ногам взрослый привязывает не очень толстые нитки и отдает их остальным участникам подгруппы. «Помните, что марионетки очень послушные и слушаются каждого движения человека. Порепетируйте в своих группах и привыкните действовать согласованно». Воспитатель подходит к каждой группе и смотрит, правильно ли они действуют. Затем воспитатель предлагает куклам-марионеткам, которых двигают другие дети, встретиться, погулять, взявшись зга руки, потом сделать зарядку и пр.

### **Перетягивание каната**

Воспитатель предлагает детям: «Разбейтесь на пары, встаньте на расстоянии пяти шагов друг от друга, возьмите в руки воображаемый канат и постарайтесь перетянуть партнера, сдвинуть его с места. Действуйте так, будто у вас в руках — настоящий канат. Следите за партнером: когда он с усилием отстраняется назад и перетягивает вас, поддайтесь чуть вперед, а потом прикладывайте еще больше усилий и перетягивайте партнера». Сначала воспитатель показывает детям, как надо играть, встав в пару с одним из детей, затем дети играют самостоятельно.

### **Весы**

«Давайте поиграем с вами в весы, — говорит педагог. Разделитесь на тройки. Пусть один из вас будет продавцом, а двое — двумя чашами весов. Потом вы поменяетесь ролями. Продавец кладет что-нибудь на первую чашу весов, она прогибается от тяжести товара, а другая чаша (ребенок приседает) на столько же поднимается. Все поняли? Тогда давайте попробуем». Сначала воспитатель выбирает двоих детей, кладет на одного из них товар и показывает, что должен делать каждый ребенок. Потом дети играют самостоятельно. Взрослый следит за игрой и помогает тем, кто нуждается в помощи.

### Шторм

Для игры необходим большой кусок ткани, чтобы им можно было накрыть детей. Воспитатель собирает детей вокруг себя и говорит: «Беда тому кораблю, который окажется в море во время шторма: огромные волны грозят перевернуть его, а ветер швыряет корабль из стороны в сторону. Зато волнам в шторм — одно удовольствие: они резвятся, гудят, соревнуются между собой, кто выше поднимется. Давайте представим, что вы — волны. Вы можете радостно гудеть, зловеще шипеть, поднимать и опускать руки, поворачиваться в разные стороны, меняться местами и т.д. Следите за тем, чтобы вы все оставались под водой». Взрослый вместе с детьми забирается под кусок ткани, прыгает, шипит, гудит, машет руками.

### Надувная кукла

Воспитатель разбивает детей на пары. Один — надувная кукла, из которой выпущен воздух, лежит на полу в расслабленной позе (согнуты колени, руки, голова опущена). Другой — накачивает куклу воздухом с помощью насоса: ритмично наклоняется вперед, на выдох произносит: «С-с-с». Кукла медленно наполняется воздухом, распрямляется, твердеет — она надута. Затем куклу сдувают, несильно нажав ей на живот, воздух постепенно выходит из нее со звуком «с-с-с», она опять опадает. Затем дети меняются ролями.

### Злой дракон

Для этой игры необходимо принести в группу несколько больших картонных или деревянных коробок, в которых могло бы поместиться два-три ребенка. В начале игры воспитатель 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 продолжить 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». Воспитатель ходит между домами, изображая дракона, устрашающе воет, угрожает, останавливаясь у каждого домика и заглядывая внутрь, и, убедившись, что дети внутри домика поддерживают и утешают друг друга, переходит к следующему.

### Заблудившиеся утята

Воспитатель собирает детей вокруг себя и говорит: «Сегодня мы с вами поиграем в утят, которые заблудились в лесу. Пусть трое ребят будут утятами, а остальные — деревьями, корягами и кустами в лесу. Потом у каждого из вас будет возможность поменяться ролями и побыть утятами. Утята убежали с пичьего двора. Ночь застала их в лесу. К тому же испортилась погода. Пошел дождь, поднялся ветер. Деревья громко скрипят и гнут ветки под напором ветра почти до земли, а утятам кажется, что их хватают большие темные и мокрые лапы. Перекликаются филины, а утята думают, что это кто-то кричит от боли. Долго метались утята по лесу, пока не нашли себе местечко, где можно было спрятаться». В комнате приглушается свет, дети изображают деревья, коряги и пни, они принимают угрожающие позы и издают громкие угрожающие звуки: завывают, ухают и пр. Утята бродят по комнате, шарахаются от деревьев и коряг, дрожат от страха и холода. Через несколько минут воспитатель указывает утятам на пещерку, где они могут укрыться от дождя (под столом). Дети забираются под стол, сжимаются в комочек. Когда взрослый включает свет, он предлагает желающим поменяться с утятами ролями, и игра продолжается до тех пор, пока каждый желающий не побывал в роли утенка.

### Кто смешнее засмеется

Воспитатель рассказывает детям вокруг себя и говорит: «В одной стране правил Король-Смех и была у него жена Королева-Хохотунья. А еще у них было много-много детей-Смешинков. Люди в этой стране никогда не грустили и смеялись с утра до вечера. И вот однажды в страну Смеха пришел чужестранец. Его приняли очень гостеприимно и, конечно же, попросили рассказать о тех странах, в которых он побывал. И тогда путник поведал им, что на все соседние государства напала страшная болезнь, — люди перестали смеяться и плакали круглые сутки. Долго не спало в эту ночь королевское семейство и все гадало, как же помочь соседям. А наутро Король-Смех и Королева-Хохотунья собрали своих детей-Смешинков и снарядили их в дорогу, чтобы они разбрелись по свету и научили людей смеяться. С тех пор так и бродят Смешинки по миру, и везде, где бы они ни появились, раздается смех и люди начинают веселиться. И только один раз в году все Смешинки возвращаются в свое королевство, чтобы навестить Короля и Королеву и увидеть друг друга. Что тут начинается! Они смеются так искренне и громко, что земля ходит ходуном. Давайте сегодня устроим праздник смеха и будем все вместе смеяться искренне и радостно, как Смешинки. Договорились? Тогда начали. А я посмотрю, кто из вас смеется смешнее». Воспитатель начинает заразительно смеяться, подходит к каждому ребенку, смеется вместе с ним, подзывает других детей.

### Актеры

Дети стоят в кругу. «Вы все — актеры, а я — зритель. Я буду говорить, кого вы должны изобразить. Хороший актер играет так, что зрители верят в то, что он изображает. *Нахмурьтесь*, как осенняя туча, рассерженный человек, злая волшебница. *Улыбнитесь*, как кот на солнце, само солнце, Буратино, хитрая лиса, радостный ребенок, как будто вы увидели солнце. *Позлитесь*, как ребенок, у которого отняли мороженое, два барана на мосту, человек, которого ударили. *Испугайтесь*, как дети, потерявшиеся в лесу, заяц, увидевший волка, котенок, на которого лает собака. *Вы устали*, как папа после работы, человек, поднявший тяжелый груз, муравей, притащивший большую муху. *Отдохните*, как турист, снявший тяжелый рюкзак, ребенок, помогший маме убрать весь дом, уставший воин после победы. Старайтесь представить, как себя чувствуют ваши герои и точно передать их состояние. Смотрите друг на друга, пытайтесь заразить своих соседей этим состоянием».

### Мышата в мышеловке

Для игры требуются матерчатые мешки, чтобы, забравшись в них, дети могли передвигаться по комнате. Взрослый сообщает детям о том, что они будут сегодня играть в мышат: «В одном доме жили мышата. Они жили тихо и дружно, никому не мешали, только иногда забирались в хозяйский погреб и таскали оттуда сыр, ведь надо же было им чем-то питаться. Конечно же, хозяин дома не был счастлив от такого соседства, и вот однажды он решил уничтожить мышат. Для этого он купил много мышеловок и расставил их по всему погребу. А ничего не подозревающие мышата вечером, как всегда, отправились за сыром. И конечно же оказались в мышеловках». Воспитатель помогает детям по двое забраться в мешки так, что они могут лишь высунуть голову. «Итак, вы попались! Вы так испугались и растерялись, что сначала только и могли, крепко-крепко обнявшись, жалобно пищать». Воспитатель подходит к каждой паре детей и гладит их. «Чтобы спастись, вы должны до прихода хозяина добраться до своей норки». Взрослый открывает дверь спальни. «Ползите медленно и бесшумно, помогайте друг другу». Когда все дети доползают до спальни, воспитатель говорит: «А теперь помогите друг другу выпутаться из мышеловок. Выбрались? Давайте обнимем друг друга, пропишим победный гимн и станцуем танец маленьких мышат». Воспитатель вместе с детьми обнимает других мышат, радостно пищит, помогает детям, взявшись за руки, создать круг, танцует с ними.

### Две страны

Воспитатель распределяет всех детей в две подгруппы и рассказывает им сказку: «Когда-то давно-давно было два соседних государства. Одно населяли веселые жители: они много смеялись и шутили, часто устраивали праздники. Другое — грустные жители: они все время думали о печальном и много грустили. Жителям веселого государства было очень жалко своих грустных соседей, и однажды они собрались прийти к ним на помощь: они решили заразить грустных жителей своим весельем и смехом. Пусть те, кто сидит от меня по левую руку, будут грустными людьми. Попробуйте вспомнить о чем-нибудь очень печальном и грустном. Представьте, как должны себя чувствовать люди, которые никогда-никогда не радовались. Те, кто сидят от меня по правую руку, — будут веселыми людьми. Вы никогда не знали печали и веселились всю жизнь. Теперь ваша задача — заразить своим смехом и радостью ваших грустных соседей. Встаньте друг напротив друга, и пусть те грустные ребята, которые заразятся смехом веселых жителей, переходят на их сторону и начинают заражать своей радостью тех, кто все еще грустит».

### **Курица с цыплятами**

В игре участвуют мама-курица, маленькие цыплята и хищный коршун, который за ними охотится (эту роль выполняет взрослый-ведущий). Сначала мама-курица с цыплятами греются на солнышке, брызгаются около пруда, ищут червячков на полянке и пр. Вдруг налетает хищная птица и пытается выкрасть цыпленка. Мама-курица должна укрыть, спрятать своих детей, собрать их вместе и защитить от опасности. Можно использовать большой кусок ткани, чтобы дети могли спрятаться под ним. Спрятанного цыпленка коршун украсть не сможет. Когда все цыплята спрятаны, коршун еще некоторое время угрожающе кружится над ними, а потом улетает. Мама-курица выпускает своих детей из укрытия, и они вновь резвятся на полянке. В последующих играх роль мамы-курицы и коршуна можно поручать другим, особенно проблемным, детям.

### **Дисотека зайчиков**

Звучит ритмичная, веселая музыка. «Все вы — зайчики-попрыгунчики. У вас сегодня большой праздник: вы перехитрили волка и убежали от него. Теперь вы собрались на лужайке и празднуете избавление от злого волка». Зайчики вместе с воспитателем высоко подпрыгивают под музыку, сгибают ушки (машут ладонями у головы), весело скачут по полю, смеются, пищат.

### **Обнималки**

На полу обозначается небольшой круг таким образом, что вся группа может поместиться в нем, только крепко прижавшись друг к другу. Взрослый говорит: «Вы — скалолазы, которые с большим трудом забрались на вершины самой высокой горы в мире. Теперь вам нужно отдохнуть. У скалолазов есть такая традиция: когда они достигают вершины, они стоят на ней и поют песенку:

**Мы — скалолазы  
До верха дошли,  
Ветра проказы  
Нам не страшны.**

Запомнили? Тогда вставайте на площадку. Она очень маленькая, а за чертой — глубокая бездна. Поэтому на ней можно стоять, только очень тесно прижавшись друг к другу и крепко обнявшись. Поддерживайте друг друга, чтобы никто не упал». Дети встают в круг, обняв друг друга, и поют песенку скалолазов.

### **Старенькая бабушка**

Воспитатель делит детей на пары. Каждая пара состоит из бабушки (дедушки) и внуки (внука). Бабушки и дедушки очень старенькие, они ничего не видят и не слышат. Но их обязательно нужно привести к врачу, а для этого нужно перейти через улицу с очень сильным движением. Внуки и внучки должны перевести их через дорогу так, чтобы их не сбила машина.

Улицу рисуют мелом на полу. Несколько детей играют роль машин и бегают туда-сюда по улице. Поводырю нужно уберечь старичков от машин, провести через опасную дорогу, показать доктору (роль которого играет один из детей), купить лекарство и привести по той же дороге домой.

### Шпионы

Для игры необходимы картонные или деревянные коробки. Воспитатель делит группу на несколько подгрупп по два-три человека. Предварительно взрослый прячет в разных местах комнаты телеграммы с шифровкой (это могут быть листы бумаги, на которой начертаны непонятные значки). «Вы — шпионы. Ваше государство послало вас на очень ответственное задание: вы должны достать документ государственной важности. Но сделать это надо так, чтобы вас никто не заметил. Для этого вам выдали маскировочные защитные коробки, забравшись в которые, вы будете медленно и очень аккуратно подбираться к месту, где спрятана телеграмма с шифровкой. Задание это действительно важное и крайне опасное, ведь в любой момент вас могут поймать и посадить в тюрьму. Иногда вы будете слышать сигнал тревоги (воспитатель издает звук сигнализации): это полицейские устраивают облаву на шпионов. В этот момент вы должны замереть на месте и прекратить движение, иначе попадетесь.

Будьте предельно осторожны, передвигайтесь медленно и очень тихо. Вы можете иногда смотреть в щелочку, приподнимая коробку, но каждый раз при этом вы рискуете быть пойманными». Воспитатель накрывает детей коробками, предварительно объяснив, где лежит важный документ, который должна найти каждая из подгрупп. Дети передвигаются по комнате по направлению каждый к своей телеграмме. Периодически взрослый дает сигнал тревоги, и дети прекращают движение. Когда все группы добрались до своих телеграмм, воспитатель подходит к каждой из них и благодарит за успешное выполнение секретного задания.

### Заблудившиеся дети

Воспитатель собирает детей и предлагает им пройти по лесу: «Давайте представим, что все мы отправились в лес: собираем грибы, весело резвимся на полянке, ловим бабочек, рвем цветы. Солнышко ласково греет нас, а легкий ветерок нежно треплет наши волосы». Дети ходят по комнате, представляя себя в лесу. Через некоторое время взрослый вновь собирает детей вокруг себя и говорит: «Наступает вечер, небо темнеет. Знаете, в лесу вечер наступает гораздо быстрее, чем в городе. Становится холодно, пора домой. А дороги домой мы и не знаем! Похоже, мы заблудились. Темнота окутывает нас со всех сторон, ветки деревьев не приветливо и страшно шелестят. Давайте прижмемся друг к другу, чтобы согреться, и попробуем идти вперед. Мне страшно и холодно, я вся дрожу. А вы? Давайте попробуем позвать на помощь, вдруг нас кто-нибудь услышит? Ау! Ау! Прижмитесь друг к другу крепче, а то замерзнете или потеряетесь!» Через несколько минут блужданий воспитатель говорит: «Боюсь, сегодня нам не добраться до дому. Еще забредем куда-нибудь и вообще никогда не выберемся отсюда!

*Я разожгу костер, чтобы мы смогли у него погреться. И я спою вам колыбельную». Дети рассаживаются вокруг костра, греют руки, жмутся друг к другу, воспитатель поет им тихую песенку. «А вот и утро! Ой, смотрите, вон дорога. Какие же мы глупые, всю ночь сидели в лесу в двух шагах от дороги домой. Зато сколько приключений!»*

### **Шляпа волшебника**

Для игры необходимы разноцветные карточки и шляпа. Воспитатель раздает детям по три разноцветные карточки, сажает их вокруг себя и говорит: «На свете живет добрый волшебник, который лечит больных детей. Он прилетает к больному, надевает ему на голову свою волшебную шляпу, и ребенок моментально выздоравливает. К вам он тоже прилетает, только вы его не видите, потому что он — невидимка. Но вот беда, этот волшебник — ужасный растеряша. Вот и теперь он потерял свою шляпу и ищет ее уже вторые сутки, а она лежит у нас с вами (воспитатель показывает детям шляпу). Есть только один способ вернуть ее владельцу. Хотите помочь волшебнику и всем больным детям заодно? Нужно заполнить его шляпу вашими цветными карточками, и тогда, пролетая мимо, он заметит ее. Но есть еще одно условие: чтобы шляпа не потеряла свою лечебную силу, разноцветные карточки нельзя класть просто так. Каждый из вас должен в чем-то обязательно помочь другому (поделиться своей игрушкой, сказать добрые слова, помочь смастерить что-то и пр.) и только после этого положить свою карточку, иначе шляпа не будет больше лечить детей». В течение дня воспитатель напоминает детям о том, что к вечеру шляпа должна быть наполнена цветными карточками, а класть их можно только после того, как ребенок помог сверстнику. Вечером воспитатель опять собирает детей и торжественно ставит шляпу на подоконник, чтобы ночью волшебник нашел ее.

### **Живые куклы**

Воспитатель разбивает группу на пары. «Давайте представим, что ваши куклы оживают. Они умеют говорить, просить, бегать и пр. Давайте представим, что один из вас — ребенок, а другой — его кукла-девочка или кукла-мальчик. Кукла будет что-то просить, а ее хозяин — выполнять ее просьбы и заботиться о ней». Взрослый предлагает понарошку помыть кукле ручки, покормить, погулять, уложить спать и т.п. При этом воспитатель предупреждает, что хозяин должен выполнять все капризы куклы и не заставлять ее делать того, чего она не хочет. Когда дети примут игровую ситуацию и увлекутся, пускай продолжают играть сами. В следующей игре они должны будут поменяться ролями.

### **Заблудившийся ребенок**

Воспитатель собирает детей вокруг себя и говорит: «Сегодня мы с вами поиграем в зверей в лесу. Каждый из вас будет тем зверем, каким он захочет. А один из вас будет ребенком. С утра ребенок пошел с мамой в лес, и сам не заметил, как упустил ее из виду и заблудился. Так он и пробродил в лесу весь день, пока, усталый и перепуганный, не сел под дерево и не заплакал. Тут-то его и обнаружили звери. Они очень удивились, ведь до этого ни один из них не видел живого человека. Но ребенок так горько плакал, что зверям стало жалко его и, посоветовавшись, они решили помочь этому странному существу. Они стали гладить его, чтобы утешить, построили ему домик из ветвей деревьев и камней, чтобы он смог переночевать в нем, спели ему колыбельную песенку на своем зверином языке, а наутро проводили его к дороге, ведущей домой». После рассказа воспитатель организует сюжетно-ролевую игру. Напоминает детям, что они не знают человеческого языка и поэтому не могут разговаривать. Помогает построить дом из воображаемых веток и камней. Сообщает о наступлении ночи и приходе утра и т.д. Игру можно повторять, при этом желательно на роль потерявшегося ребенка назначать проблемных — агрессивных или, наоборот, замкнутых — детей.

### **Открытки в подарок**

Дети разбиваются на пары. «Сегодня мы с вами будем рисовать открытки в подарок друг другу. Нарисуйте открытку своему партнеру. Она должна быть очень красивая, нежная и добрая. Когда открытка будет готова, я подойду к каждому из вас, и вы продиктуете добрые слова и пожелания вашему другу, а потом подарите ему открытку».

### **Рукавички**

Для игры нужны вырезанные из бумаги рукавички с различным незакрашенным узором. Количество пар рукавичек должно соответствовать количеству пар участников игры. Каждому ребенку дается вырезанная из бумаги рукавичка и предлагается найти свою пару, т.е. рукавичку с точно таким же узором. Одинаковых половинок две, они образуют пару. Дети ходят по комнате и ищут свою пару. После того как каждая пара рукавичек встретится, дети должны как можно быстрее раскрасить одинаково рукавички, причем им дается только три карандаша разного цвета.



### Спящая красавица

«Когда-то очень-очень давно злой-презлой волшебник задумал заколдовать красавицу, которая жила в замке неподалеку. Он усыпил ее, и вот уже более ста лет красавица спит непробудным сном. Чары волшебника рассеются тогда, когда кто-нибудь подойдет к ней, погладит ее и придумает для нее самое красивое и ласковое прозвище». Игра продолжается до тех пор, пока все желающие девочки не побудут в роли Спящей красавицы.

### День помощника

Воспитатель собирает с утра всю группу и говорит: «Сегодня у нас с вами необычный день. Мы будем помогать друг другу, но так, чтобы это не было заметно. Сейчас я подойду к каждому из вас и скажу, кому он будет сегодня стараться помочь во всем. Не говорите об этом больше никому. Вечером мы с вами снова соберемся вместе, и вы попробуете догадаться, кто же вам сегодня помогал, и поблагодарите его». В течение дня взрослый напоминает детям о задании. Вечером воспитатель вновь собирает группу и просит каждого ребенка по очереди рассказать о том, как и кто помогал ему.

### Гномики

Для игры нужны колокольчики (или погремушки) по числу участников. Один колокольчик должен быть испорчен (не звенеть). Взрослый предлагает детям поиграть в гномиков. У каждого из гномиков есть волшебный колокольчик, и когда он звенит, гномик приобретает волшебную силу — он может загадать любое желание, и оно когда-нибудь исполнится. Дети получают колокольчики. «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 одного из наших гномиков не звенит колокольчик! Это такое для него несчастье! Он теперь не сможет загадать желание... Может, мы его развеселим? Или подарим что-нибудь вместо колокольчика? Или попробуем исполнить его желание? (Дети предлагают свои решения.) А может быть кто-то уступит на время свой колокольчик, чтобы гномик мог позвенеть им и загадать свое желание?» Обычно кто-то из детей обязательно предлагает свой колокольчик, за что, естественно, получает благодарность ребенка и одобрение группы и взрослого.

### Общая картина

Воспитатель приносит большой лист ватмана и говорит: «Помните, в самом начале мы с вами играли в зверей в лесу? В нашем лесу жили добрые животные, которые друг друга очень любили, всегда были готовы прийти на помощь другому и никогда не ссорились. Сегодня мы с вами все вместе нарисуем этот лес и всех его обитателей, ведь мы так на них похожи: мы тоже любим друг друга, всегда помогаем и никогда друг с другом не ссоримся!»

### Обзывалка

Воспитатель собирает детей вокруг себя и говорит: «Пусть один из нас будет *Обзывашкой*. Его задача придумать и сказать как можно больше обидных прозвищ. Другой пусть будет грустным и обиженным ребенком. Все остальные должны утешить его, придумывая ему добрые прозвища и говоря о том, какой он хороший. Потом мы поменяемся ролями». На роль Обзывашки лучше всего назначать наиболее проблемных и агрессивных детей.

### **«Я хотел бы быть таким, как ты»**

«В каждом человеке есть много прекрасных черт, — обращается воспитатель к детям. — Давайте подумаем, какими достоинствами обладает каждый из ребят вашей группы и в чем бы вы хотели быть на него похожи. Подумали? А теперь по кругу подходите к каждому и говорите ему: **«Я хотел бы быть таким же... (умным, красивым, радостным и пр.), как ты».**

### **Закончи рисунки**

Дети сидят в кругу. У каждого — набор фломастеров или карандашей и листок бумаги. Воспитатель говорит: «Сейчас каждый из вас начнет рисовать свою картинку. По моему хлопку вы прервете рисование и тут же отдадите свою незаконченную картинку соседу слева. Он продолжит рисовать вашу картинку, затем по моему хлопку прервется и отдаст ее своему соседу. И так до тех пор, пока тот рисунок, который вы начинали рисовать в начале, не вернется к вам». Дети начинают рисовать любую картинку, затем по хлопку воспитателя передают ее одному соседу и одновременно получают от другого соседа его картинку. После того как картинки обошли полный круг и вернулись к своим первоначальным авторам, можно обсудить, что в результате получилось и кто из ребят что нарисовал на каждом общем рисунке. Такое же задание можно организовать на материале лепки или аппликации.

### **Угадай-ка**

Дети разбиваются на пары или тройки. «Сейчас мы с вами поиграем в игру «Угадай-ка», — говорит воспитатель, — вы договоритесь между собой, какой рисунок выложить на дощечке. Чтобы никто не услышал, надо подвинуться друг к другу ближе, обнять за плечи, наклониться и говорить шепотом. Потом вы все вместе выкладываете свой общий рисунок, а когда он будет готов, остальные попытаются угадать, что вы изобразили». Дети договариваются друг с другом о сюжете рисунка, выкладывают его. После этого вся группа угадывает, какой рисунок задумали ребята. Подобное задание того же типа можно провести на материале рисунка или аппликации.

### **Праздник вежливости**

«Сегодня в нашей группе — говорит воспитатель, — объявляется праздник вежливости! Вежливые люди отличаются тем, что никогда не забывают благодарить окружающих. Сейчас у каждого из вас появится шанс проявить свою вежливость и поблагодарить других ребят за что-нибудь. Вы можете подходить, к кому хотите, и говорить: **«Спасибо тебе за то, что ты...».** Вот увидите, благодарить других за что-нибудь, — это очень приятно. Постарайтесь никого не забыть и подойти к каждому, ведь истинно вежливые люди еще и очень внимательны. Готовы? Тогда начинаем

### **Связующая нить**

Дети сидят в кругу, передавая друг другу клубок ниток так, чтобы все, кто уже держал клубок, взяли за нить. Передача клубка сопровождается высказываниями о том, что дети хотели бы пожелать другим. Начинает взрослый, показывая тем самым пример. Затем он обращается к детям, спрашивая, хотят ли они что-нибудь сказать. Когда клубок вернется к ведущему, дети по просьбе воспитателя натягивают нить и закрывают глаза, представляя, что они составляют одно целое, что каждый из них важен и значим в этом целом.

### **Если бы я был королем**

Дети сидят в кругу, а воспитатель рассказывает: «Вы знаете о том, что короли могут все? Давайте представим себе, что бы мы, подарили своему соседу, если бы мы были королями. Придумали? Тогда пусть каждый по кругу скажет, какой подарок он бы сделал. Начинайте со слов: **«Если бы я был королем, я подарил бы тебе...»**. Придумывайте такие подарки, которые могли бы по-настоящему обрадовать вашего соседа, ведь какой мальчишка будет рад, если ему подарят красивую куклу, а вот если летающий корабль... Да, кстати, не забудьте поблагодарить короля за подарок, ведь только после этого вы сами сможете стать королем и подарить своему следующему соседу ваш собственный подарок».

### **Царевна-Несмеяна**

Взрослый рассказывает сказку про Царевну-Несмеяну и предлагает поиграть в такую же игру. Кто-то из детей будет царевной, которая все время грустит и плачет.

Дети по очереди подходят к Царевне-Несмеяне и стараются утешить ее и рассмешить. Царевна же изо всех сил будет стараться не рассмеяться. Выигрывает тот, кто сможет вызвать улыбку царевны. Затем дети меняются ролями.

### **Садовники и цветы**

Группа делится на две подгруппы, и воспитатель объясняет содержание игры: «Если цветы, которые стоят в вашей группе, долго не поливать водой — они завянут. Но сегодня мы с вами отправимся в необыкновенный сад, там растут цветы, которым не надо воды. Они увядают, если долго не слышат о себе добрых и ласковых слов. Пусть одна группа будет цветами, которые увяли, потому что их давно не поливали добрыми словами, а другая — садовниками, которых вызвали на помощь погибающим цветам. Садовники должны ходить по саду и обращаться к каждому цветку с ласковыми словами, и тогда цветы будут постепенно оживать и распускаться. Потом мы поменяемся ролями».

### Комплименты

Сидя в кругу, дети берутся за руки. Глядя в глаза соседу, надо сказать ему несколько добрых слов, за что-то похвалить. Например: у тебя такие красивые тапочки; или с тобой так хорошо играть; или ты умеешь петь и танцевать лучше всех. Принимающий комплимент кивает головой и говорит: «Спасибо, мне очень приятно!». Затем он дарит комплимент своему соседу. Упражнение проводится по кругу.

### Пожелания

«Когда-то давным-давно, когда добрые маги жили среди людей, было принято при рождении ребенка приглашать этих магов в дом. Каждый маг дарил ребенку пожелание, которое обязательно исполнялось. Давайте поиграем в магов. Вы можете пожелать все, что угодно, ведь вы — очень могущественные, и все ваши пожелания когда-нибудь сбудутся. Кто из вас будет ребенком? Не спорьте, потому что ребенком успеет побывать каждый из вас.

### Добрые волшебники

Дети сидят в кругу. Взрослый рассказывает очередную сказку: «В одной стране жил злодей-грубиян. Он мог заколдовать любого ребенка, обзвав его нехорошими словами. Заколдованные дети не могли веселиться и быть добрыми. Расколдовать таких несчастных детей могли только добрые волшебники, назвав их ласковыми именами. Давайте посмотрим, есть ли у нас такие заколдованные дети». Как правило, многие дошкольники охотно берут на себя роль заколдованных. «А кто сможет стать добрым волшебником и расколдовать их, придумав добрые, ласковые имена?» Обычно дети с удовольствием вызываются быть добрыми волшебниками. Представляя себя добрыми волшебниками, они по очереди подходят к заколдованному другу и пытаются расколдовать, называя его ласковыми именами.

### Волшебные очки

Взрослый торжественно объявляет, что у него есть волшебные очки, в которые можно разглядеть только хорошее, что есть в человеке, даже то, 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, у кого-то новая кукла, кто-то хорошо застилает свою кровать). «А теперь пусть каждый из вас примерит очки, посмотрит на других и постарается увидеть как можно больше хорошего в каждом, может быть, даже то, чего раньше не замечал». Дети по очереди надевают волшебные очки и называют достоинства своих товарищей. В случае, если кто-то затрудняется, можно помочь ему и подсказать какое-либо достоинство его товарища. Повторения здесь не страшны, хотя по возможности желательно расширять круг хороших качеств.