



# ИГРЫ НА СПЛОЧЕНИЕ ДЕТСКОГО КОЛЛЕКТИВА



РЕЧЬ

Набор развивающих карточек





## ЛАСКОВЫЕ ИМЕНА

*Цель игры: установление положительного контакта между детьми.*

Взрослый предлагает детям: «Назови своего соседа ласковым именем так, чтобы ему было приятно».

**Примечание.** В игре можно использовать какой-нибудь предмет (например, игрушку, цветок и т. п.). Передавая его соседу, ребенок называет того ласковым именем.



## РАЗГОВОР ЧЕРЕЗ СТЕКЛО

*Цель игры: научить использовать мимику и жесты в общении.*

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

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





## РУКА К РУКЕ

*Цель игры: создание положительного эмоционального фона.*

Водящий произносит фразу, например: «Рука к руке!» и все участники игры, в том числе и он сам, должны найти себе пару и соприкоснуться со своим партнером руками. Тот, кто не успел найти себе свободного партнера, становится водящим.

*Варианты команд: «Спина к спине», «Нос к носу», «Плечо к плечу» и т. п.*



## ПЕРЕСЯДЬТЕ ВСЕ, КТО...

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

Дети сидят в кругу. Ведущий говорит, что мы все очень разные и в то же время чем-то друг на друга похожи. Предлагает убедиться в этом, говоря: «Пересядьте все, кто любит мороженое (плавать в реке, ложиться спать вовремя, убирать игрушки, кататься с горки и т. п.)».

Дети сначала просто играют, а затем делают вывод, что действительно у них есть много общего.





## ЗАКОЛДОВАННАЯ ТРОПИНКА

*Цель игры: научить работать в команде, оказывать поддержку товарищам.*

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

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



## МАГНИТИКИ

*Цель игры: создание положительного эмоционального фона.*

Дети ходят по игровой комнате. По сигналу ведущего все участники выполняют следующие действия:

- а) на один хлопок в ладоши – приседают и закрывают руками голову;
- б) на два – объединяются по двое;
- в) на три – по трое;
- г) на четыре – образуют один тесный круг.





## **А Я СЕГОДНЯ ВОТ ТАКОЙ!**

*Цель игры: научить использовать мимику, пантомимику в общении.*

Дети стоят в кругу. Ведущий первым выходит в круг и произносит фразу «А я сегодня вот такой(ая)!\», сопровождая ее каким-либо действием и мимикой, отражающими его настроение. (Например, ведущая улыбнулась и развела руки в стороны.) Все дети повторяют это движение и мимику, произнося: «Мария Ивановна сегодня ВОТ ТАКАЯ!» Затем в круг выходит следующий ребенок и показывает, какой он сегодня.

Игра продолжается до тех пор, пока каждый ребенок не побывает в кругу.



## **Я ХОЧУ С ТОБОЙ ПОДРУЖИТЬСЯ**

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

Из участников игры выбирается водящий, который произносит слова: «Я хочу подружиться с...», а дальше описывает внешность одного из игроков. Тому, о ком говорят, нужно себя узнать, быстро подбежать к водящему и пожать руку. Далее водящим становится он.





## ЭТО Я, УЗНАЙ МЕНЯ

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

Дети сидят на ковре или на стульях. Водящий поворачивается спиной к остальным участникам игры.

Дети по очереди ласково поглаживают его по спине ладошкой и говорят: «Это я, узнай меня».

Водящий должен отгадать, кто до него дотронулся. В роли водящего должен побывать каждый ребенок.



## ПАУЧКИ И КОМАРЫ

*Цель игры: создание эмоционально-положительного фона.*

Все дети — комарики, они под спокойную музыку двигаются по игровой комнате. Два ребенка, взявшись за руки, изображают паучков. Задача паучков — двигаясь под музыку, запятнать как можно большее количество комариков. Те дети, до которых дотронулся паучок, садятся на стулья. Когда все комарики пойманы, выбирается следующая пара паучков и игра возобновляется.

**Примечание.** Для детей старше 5 лет можно выбрать две пары паучков.





## СТРАНА ЛЯГУШАТ

*Цель игры: научить общаться без слов.*

Ведущий говорит: «На поляне в лесу протекает ручеек, и там живут удивительно дружелюбные и вежливые лягушата. Они не умеют разговаривать, но общаются с помощью жестов.

При встрече здороваются ладошками.

Когда хотят узнать, как дела, прикасаются к плечу.

Отвечают — с помощью мимики и жестов.

Давайте и мы превратимся в лягушат, и "поговорим" на их языке».



## ПРЯТКИ С ИГРУШКОЙ

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

Игра проводится с какой-либо игрушкой (котик, мишка и т. п.).

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

**Вариант II.** Мишка «уходит» за дверь, а дети прячутся в комнате. Мишка возвращается, ищет детей, находит и каждого называет ласковым именем.





## КЛУБОЧЕК

*Цель игры: развитие внимания к сверстникам, создание эмоционально положительного фона.*

Дети сидят на стульях. В руках у ведущего клубок пряжи. Намотав вокруг пальца нитку, он говорит:

*Покатись клубочек по дорожке,  
Расскажи клубочек нам немножко  
Про Ванюшу, Таню и Наташу,  
Про детишек всех красивых наших.*

Затем передает клубочек ребенку, сидящему рядом, и предлагает ему рассказать о себе: например, какое у него сегодня настроение.

Темы для рассказа могут быть самые разные.



## ВОЛК, ВОЛЧИЩЕ

*Цель игры: создание положительного эмоционального фона.*

Дети стоят в кругу с закрытыми глазами, руки спрятаны за спиной. Ведущий проходит за кругом и незаметно вкладывает в руку одного ребенка игрушку волка.

Дети открывают глаза и произносят: «Волк-волчище, серый хвостик, где ты?»

Ребенок с игрушкой волка должен выпрыгнуть в круг и громко крикнуть: «Вот я!»

Дети разбегаются, стараясь занять свои стулья, а волк догоняет.





## УГАДАЙ МЕНЯ

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

Дети сидят на стульях. Водящий с закрытыми глазами ходит по кругу, кладет руки на плечи сидящих и угадывает, кто это. Если он угадал правильно, тот, кого назвали, говорит: «Да, это я... Ванечка».

**Примечание.** После того как водящему завязали глаза, дети могут тихонечко поменяться местами на стульях.



## ПОХЛОПАЕМ В ЛАДОШКИ

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

Дети сидят на ковре или на стульях. Ведущий говорит: «Похлопайте в ладошки те, кто:

- сегодня веселый (грустный, сердитый...);
- любит смеяться, смотреть мультики, слушать сказки и т. п.;
- у кого в одежде есть красный (или любой другой) цвет;
- у кого светлые (темные) волосы;
- у кого дома живет кошка (собака)».





## ПУТЕШЕСТВИЕ

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

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

Варианты продолжения игры: «Мы возьмем с собой в путешествие...», «Этот предмет (...) цвета», «По дороге мы встретили...».

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



## «ПАРОВОЗИК»

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

Ребята разбегаются по разным углам комнаты и выбирают себе место — это их «станция». Ведущий — «паровозик». Он обходит всех и под звучание песни «Мы едем, едем, едем в далекие края...» «прицепляет» вагончики к поезду. (В качестве сигнала для «сцепки» паровозика и вагончика можно использовать кивок головы, протягивание руки, поклон, обращение к ребенку ласковым именем.)





## ПУЗЫРЬКИ

*Цель: создание положительного эмоционального фона.*

Все дети – маленькие пузырьки, водящий – большой пузырь. Большой пузырь, двигаясь важно, неторопливо, старается дотронуться до маленьких пузырьков. Задача маленьких пузырьков – двигаясь легко и быстро, избегать столкновения как с большим пузырем, так и с остальными маленькими пузырьками.



## РАЗГОВОР НА НЕЗНАКОМОМ ЯЗЫКЕ

*Цель игры: учить работать в команде, понимать интонацию говорящего.*

Дети сидят на стульях. Выбирается ведущий, которому дети будут задавать различные вопросы, например: «Ты сегодня дома завтракал?», «У тебя есть дома книжка про...?», «Хочешь со мной поиграть?».

Ведущий должен ответить на непонятном языке («та-та-та», «пра-мо-мо» и т. п.), используя интонацию в голосе так, чтобы спрашивающий ребенок мог понять его ответ.





## ОТГАДАЙ

*Цель игры: научить работать в команде, внимательно слушать друг друга.*

Дети делятся на три команды. Одна отходит в сторону и договаривается, какой предмет они взяли с собой в путешествие. Затем возвращается и говорит: «В поезд взяли мы предмет. Угадаете или нет? Хором вы не говорите, лучше вы у нас спросите».

Команды по очереди начинают задавать наводящие вопросы:

— Какого размера этот предмет? Какой формы этот предмет? Какого цвета этот предмет?

Отгадывающая предмет команда становится водящей.

**Примечание.** Следите за соблюдением очередности, старайтесь, чтобы дети давали ответы-сравнения («Как радуга», «Можно спрятать в карман» и т. п.).



## КАК ТЫ СЕБЯ ЧУВСТВУЕШЬ?

*Цель игры: развитие внимательности, эмпатии, умения чувствовать настроение другого.*

Все дети стоят в кругу. Один из участников внимательно смотрит на своего соседа слева и пытается по каким-то внешним признакам догадаться, как тот себя чувствует. Затем рассказывает об этом. Игрок, настроение которого описывается, слушает и затем соглашается или не соглашается со сказанным, дополняет участника.

Далее рассказывать начинает следующий игрок о своем соседе слева.





## СЛЕПОЙ И ПОВОДЫРЬ

*Цель игры: развитие внимания друг к другу, социального доверия.*

Дети делятся на пары. Один – «слепой», другой – его «поводырь», который должен провести «слепого» через различные препятствия. Препятствия созданы заранее (воротики, мягкие модули, игрушки, столы, стулья и т. п.). У «слепого» завязаны глаза. Цель «поводыря» – провести «слепого» так, чтобы тот не споткнулся, не упал, не ушибся. После прохождения маршрута участники меняются ролями. Для повышения интереса можно менять маршрут.



## ЖИВОТНЫЕ И ДЕТЕНЬШИ

*Цель игры: научить сосредотачиваться на слуховой информации.*

Дети делятся на пары: один из них «мама», а второй – «детеныш». Ведущий на ухо каждому из участников говорит, какое животное он изображает. «Детенышам» завязывают глаза, «мамы» расходятся по помещению и начинают громко звать своего детеныша, издавая соответствующие звуки: «мяу-мяу», «гав-гав», «му-му», «бе-бе», «иго-го», «хрю-хрю» и т. п.

Каждому детенышу по звуку необходимо найти свою маму. Когда мама нашлась, она гладит своего детеныша и говорит ласковые слова. Затем дети меняются ролями.





## КТО ЛУЧШЕ СЛЫШИТ

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

Дети делятся на две команды. Дети в первой команде закрывают глаза и слушают. Дети из второй команды по очереди издадут различные звуки: шуршат бумагой, стучат карандашом по столу, барабанят пальцами, звонят в колокольчик, кто-то произносит: «Ау» и т. п. Затем дети первой группы открывают глаза и по очереди перечисляют звуки, которые они услышали. Затем команды меняются местами.

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



## НАЙДИ СВОЙ ДОМ

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

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





## ПОМОГИ ДРУГУ

*Цель игры: развитие партнерских отношений, взаимопомощи, умения работать в команде.*

Дети делятся на пары. Одному из них завязывают глаза. На полу между двумя стульями расставлены крупные игрушки. Одному ребенку из пары необходимо провести партнера с завязанными глазами от одного стула к другому так, чтобы ни одна игрушка не была сбита.