

## Игры на формирование положительного отношения детей к сверстниками

### «Кто говорит?»

**Цель:** развивать внимание к партнёру, слуховое восприятие.

**Описание игры:** дети стоят в полукруге. Один ребёнок — в центре, спиной к остальным. Дети задают ему вопросы, на которые он должен ответить, обращаясь по имени к задавшему вопрос. Он должен узнать, кто обращался к нему. Тот, кого ребёнок узнал, занимает его место.

### «Угадай, кто это»

**Цель:** развивать внимание, наблюдательность.

**Описание игры:** упражнение выполняется в парах. Один ребёнок (*по договорённости*) закрывает глаза, второй — меняется местом с ребёнком из другой пары. Первый на ощупь определяет, кто к нему подошёл, и называет его имя. Выигрывает тот, кто сможет с закрытыми глазами определить нового партнёра.

### «Пожелание»

**Цель:** воспитывать интерес к партнёру по общению.

**Описание игры:** дети садятся в круг и, передавая мяч (“волшебную палочку” или др.), высказывают друг другу пожелания. Например: “Желаю тебе хорошего настроения”, “Всегда будь таким же смелым (добрым, красивым), как сейчас” и т.

### «Комплименты»

**Цель:** развивать умение оказывать положительные знаки внимания сверстникам.

**Описание игры:** дети становятся в круг. Педагог, отдавая мяч одному из детей, говорит ему комплимент. Ребёнок должен сказать “спасибо” и передать мяч соседу, произнося при этом ласковые слова в его адрес. Тот, кто принял мяч, говорит “спасибо” и передает его следующему ребёнку. Дети, говоря комплименты и слова благодарности, передают мяч сначала в одну, потом в другую сторону.

### «Доброе слово»

**Цель:** развивать умение выражать свое отношение, чувство к сверстникам.

**Описание игры:** Дети сидят в кругу. Каждый по очереди говорит что-то приятное о своем соседе.

Условие: говорящий смотрит в глаза тому, о ком говорит.

### «Закончи предложение»

**Цель:** учить детей осознавать свои привязанности, симпатии, интересы, увлечения и рассказывать о них.

**Описание игры:** дети стоят в кругу. В качестве ведущего — педагог. У него в руках мяч. Он начинает предложение и бросает мяч — ребёнок заканчивает предложение и возвращает мяч взрослому:

*Моя любимая игрушка...*

*Мой лучший друг....*

*Моё любимое занятие....*

*Мой любимый праздник....*

*Мой любимый мультфильм....*

*Моя любимая сказка...*

*Моя любимая песня....*

### «Чей голосок?»

**Цель:** развивать внимание к партнёру, слуховое восприятие.

**Описание игры:** дети садятся полукругом, ведущий — впереди всех спиной к играющим. Кто-нибудь из детей окликает ведущего по имени. Ведущий, не оборачиваясь, должен назвать того, чей голос он услышал. Можно ввести какой-либо персонаж и условные слова. Как всегда, воспитатель наравне с детьми участвует в игре. Сначала дети окликают ведущего обычным голосом, со временем, когда они хорошо узнают друг друга, можно специально изменять интонацию, высоту голоса для затруднения узнавания.

### «Ласковое имя»

**Цель:** развивать умение вступать в контакт, оказывать внимание сверстникам.

**Описание игры:** дети стоят в кругу, передают друг другу эстафету (цветок, “волшебную палочку”). При этом называют друг друга ласковым именем (например, Танюша, Алёнушка, Димуля и т.д.) Воспитатель обращает внимание детей на ласковую интонацию.

### «А я сегодня такой!»

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

**Описание игры:** 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

### «Как говорят части тела»

**Цель:** учить невербальным способам общения.

**Описание игры:** воспитатель даёт ребёнку разные задания. Покажи:

· как говорят плечи "Я не знаю";

- как говорит палец "Иди сюда";
- как ноги капризного ребёнка требуют "Я хочу!", "Дай мне!";
- как говорит голова "Да" и "Нет";
- как говорит рука "Садись!", "Повернись!", "До свидания".

Остальные дети должны отгадать, какие задания давал воспитатель.

### «Зоопарк»

**Цель:** развивать невербальные способы общения.

**Описание игры:** каждый из участников представляет себе, что он — животное, птица, рыба. Воспитатель дает 2—3 минуты для того, чтобы войти в образ.

Затем по

очереди каждый ребёнок изображает это животное через движение, повадки, манеру поведения, звуки и т.д. Остальные дети угадывают это животное.

### «Сделай подарок»

**Цель:** знакомить детей с невербальными способами общения.

**Описание игры:** педагог изображает различные предметы при помощи жестов и выразительных движений. Отгадавший получает этот предмет "в подарок".

Затем ведущий предлагает детям сделать подарок друг для друга.

### «Вопрос – ответ»

**Цель:** развивать у детей умение отвечать на вопросы партнёра.

**Описание игры:** дети стоят в кругу. У одного из них в руках мяч. Произнеся реплику-вопрос, игрок бросает мяч партнёру. Партнёр, поймав мяч, отвечает на вопрос и перебрасывает его другому игроку, при этом задаёт собственный вопрос и т.д. (*"Какое у тебя настроение?" — "Радостное". "Где ты был в воскресенье?" — "Ходил с папой в гости". "Какую игру ты любишь?" — "Ловишки" и т.д.*).

### «Прощай»

**Цель:** учить детей выходить из контакта, используя доброжелательные слова и интонации.

**Описание игры:** дети сидят в кругу и, передавая эстафету друг другу, называют слова, которые говорят при прощании (*до свидания, до встречи, всего хорошего, ещё увидимся, счастливого пути, спокойной ночи, до скорой встречи, счастливо т.д.*). Педагог обращает внимание на то, что, прощаясь, необходимо посмотреть партнёру в глаза.

### «Здороваемся без слов»

**Цель:** развивать умение использовать жест, позу в общении.

**Описание игры:** дети разбиваются на пары. Каждая пара придумывает свой способ приветствия без слов (*пожать руку друг другу, помахать рукой,*

*обняться, кивнуть головой и т.д.*). Затем все собираются в круг, а пары демонстрируют по очереди способ приветствия.

#### **«На мостике»**

**Цель:** развитие ловкости, способности прогнозировать ситуацию, соотносить свои действия с действиями партнера для достижения общей цели.

**Описание игры:** перед началом игры создается воображаемая ситуация. Взрослый делит детей на две группы и разводит в разные стороны. Предлагает представить такую ситуацию : дети находятся по сторонам горного ущелья и им необходимо перебраться на другую сторону, а для этого есть только узенький мостик. (на полу чертится полоса шириной 30-40 см). по мостику могут пройти только два человека одновременно навстречу друг другу. Участники разбиваются на пары и двигаются навстречу. Тот кто заступит за черту выбывает из игры (упал в ущелье). Успешное окончание игры можно считать лишь в том случае, когда ребенок уступил дорогу своему партнеру и пропустит его вперед.

#### **Музыкальные объятия (обнималки)»**

**Цель:** дети прыгают под музыку по залу.

**Описание игры:** когда музыка прекращается, каждый ребенок кого-то крепко обнимает. Затем музыка продолжается, и дети снова прыгают по залу (можно с партнером, если хочется). При следующей паузе объединяются 3 человека, до тех пока не образуется одно большое объятие.

#### **«Возьмёмся за руки, друзья»**

**Цель:** учить детей чувствовать прикосновения другого человека.

**Описание игры:** педагог и дети стоят в кругу, на небольшом расстоянии друг от друга, руки вдоль туловища. Нужно взяться за руки, но не сразу, а по очереди. Начинает педагог. Он предлагает свою руку ребёнку, стоящему рядом. И только после того, как ребёнок почувствовал руку взрослого, свою свободную руку он отдаёт соседу. Постепенно круг замыкается.

#### **«Раскрасьте правильно»**

**Цель:** развитие внимания и наблюдательности, умения договариваться.

**Описание игры:** дети работают парами. Необходимо раскрасить рисунок по образцу вдвоем (т.е. между детьми ставится ширма). Один ребенок берет образец и объясняет, что и как надо раскрасить, затем сверяют по образцу. Можно поменяться местами.

#### **«Робот»**

**Цель:** сплочение коллектива, воспитание способности к согласованному взаимодействию.

**Описание игры:** дети делятся на пары. Один из детей исполняет роль изобретателя, другой — робота. Робот, ища спрятанный предмет, движется по указанию изобретателя прямо, влево и т.д. Затем дети меняются ролями.

### **«Удержи предмет»**

**Цель:** развивать способность к согласованности действий с партнёром.

**Описание игры:** дети разбиваются на пары. Пары соревнуются друг с другом. Педагог предлагает удержать листок бумаги лбами (надувной шар — животами) без помощи рук, передвигаясь по групповой комнате. Побеждает та пара, которая более длительное время удерживает предмет.

### **«Змея»**

**Цель:** развивать навыки группового взаимодействия.

**Описание игры:** дети становятся друг за другом и крепко держат впереди стоящего за плечи или за талию. Первый ребёнок — “голова змеи”, последний — “хвост змеи”. “Голова змеи” пытается поймать “хвост”, а потом укорачивается от него. В ходе игры ведущие меняются. В следующий раз “головой” становится тот ребёнок, который изображал “хвост” и не дал себя поймать. Если же “голова змеи” его поймала, этот игрок становится в середину. При проведении игры можно использовать музыкальное сопровождение.

### **Подвижная игра «Дракон кусает свой хвост»**

**Цель:** сплочение группы.

**Описание игры:** играющие стоят друг за другом, держась за талию впереди стоящего. Первый ребенок — это голова дракона, последний — кончик хвоста. Под музыку первый играющий пытается схватить последнего — «дракон» ловит свой «хвост». Остальные дети цепко держатся друг за друга. Если дракон не поймает свой хвост, то в следующий раз на роль «головой дракона» назначается другой ребенок

### **Игра «Паровозик»**

**Цель:** создание положительного эмоционального фона, сплочение группы, развитие произвольного контроля, умения подчиняться правилам других.

**Описание игры:** дети строятся друг за другом, держась за плечи. «Паровозик» везет «вагончик», преодолевая различные препятствия.

### **«Заколдованная тропинка»**

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

**Описание игры:** 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 ёлочку. Задача команды — спасти его, расколдовать. Для этого необходимо сказать ему что-то приятное, обнять, погладить.

### **«Я хочу с тобой подружиться»**

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

**Описание игры:** 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.

#### **«Встаньте, все кто...»**

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

**Описание игры:** 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: «Встаньте все, кто любит мороженое (плавать в реке, убирать игрушки, кататься с горки и т.д.)» Дети сначала просто играют, а затем делают вывод, что действительно у них есть много общего.

#### **«Радио»**

**Цель:** развитие внимания к сверстникам.

**Описание игры:** 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.

#### **«Хромой ведет слепого»**

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

**Описание игры:** хромоту подвязывают ногу веревкой. У слепого глаза завязаны повязкой. На полу — газетные обрывки («трясина»), стулья («препятствия»). «Хромой» должен провести «слепого» так, чтобы тот не попал в трясину и не наткнулся на препятствия. После игры оговариваются ощущения «слепых».