

## КОММУНИКАТИВНЫЕ ИГРЫ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА.

Период детства - период активного формирования социально-психологических основ личности, приобщения к человеческой культуре, воспроизводство социального опыта. Усвоение ребенком норм общения, овладение навыками индивидуальной и коллективной работы.

Отечественной педагогикой и психологией признано, что сферой социального творчества ребенка, где закладываются основы его полноценного социального общения, является совместная игра с другими детьми.

Участие в совместных с другими детьми играх закладывает у ребенка основы для полноценного социального общения, умения понимать других людей и себя.

Игра - выверенный веками, народным опытом фактор социализации личности. Музыка тесно связана с моторно-мышечными и интонационно – речевыми ощущениями, и этим она особенно близка к игре. Следовательно, музыкально-игровая деятельность может быть педагогически направлена на развитие социальных качеств детей. Воспитатель может использовать игровой потенциал музыкальной деятельности для развития навыков общения между детьми в группе, воспитания у детей доброго отношения друг к другу.

В данном случае речь идет о коммуникативных играх. Музыкальные коммуникативные игры – это игры с использованием музыки, основной задачей которых является включение детей в межличностные отношения, развитие социальных навыков их поведения и создание условий для свободного и естественного проявления индивидуальных качеств ребенка. Музыка в этих играх используется как фактор, организующий игру во времени, ритме, эмоциональном настрое. Поэтому музыкальная коммуникативная игра – это синтез музыки с речью, движением, пространственными, тактильными, зрительными ощущениями.

Коммуникативные игры разнообразны по форме. Это может быть обычная сюжетно – ролевая игра с эпизодическим применением детьми музыкального репертуара, включение в общий сюжет песенок.

Коммуникативные игры классифицированы в соответствии с той функцией, которую они выполняют в развитии динамической стороны общения у детей:

- игры - пластические импровизации, развивающие творческое воображение и эмоционально выразительные движения («Репка», «Игра со стульчиками», «Бабочка и ветерок», «Волшебник и цветы», «Водоросли», «Бабочки и жуки»)

- игры – зеркала, пластические диалоги в парах, направленные на развитие навыков невербального общения «Море волнуется», «Зеркало», «Мышки на зарядке», «Ткачи», «Король», «Позы», «Тряпичная кукла», «Водители машин»)

- тактильные игры, когда дети трогают друг друга, держатся за руки («Цепи кованные», «Гори ясно», «Горелки», «Волк и гуси», и т.п.)

- ритмо – интонационные игры с именами. Эти игры являются своеобразными тренингами, дающими возможность ребенку представить себя в различных ролях, «примерить» на себя эти роли, найти свой образ, стиль. В этих играх каждому ребенку уделяется внимание всех: представленный им образ тут же копируется всеми. Эти игры позволяют детям не только увидеть себя со стороны, но и ощутить свою значимость в коллективе. Кроме того, звучание собственного имени из уст

окружающих вызывает положительные эмоции и настраивает на доброжелательные отношения с другими детьми. Громкое четкое произнесение своего имени помогает ребенку справиться с робостью, почувствовать свои силы и уверенность в себе.

К коммуникативным играм относится практически весь детский фольклор. Детский игровой фольклор можно рассматривать как уникальное средство социального развития ребенка, поскольку он учитывает возрастные психофизиологические особенности ребенка, его интересы и творческие возможности.

Коммуникативные игры, это своеобразная школа по освоению навыков сотрудничества: здесь отрабатывается и умение действовать в рамках правил и способности эмоционально откликаться на состояние другого, «болеть» за партнера, формируются навыки взаимовыручки и чувство «локтя», а так же множество других качеств, необходимых ребенку для полноценного самоощущения в детском коллективе.

## Атомы и молекулы

Игру рекомендуется проводить на улице или в достаточно просторном помещении. Участники произвольно двигаются по игровой площадке, изображая "броуновское движение". Они - "атомы". По команде ведущего "Молекулы по три!" все участники быстро разбиваются на группы по три человека в каждой. "Атомы", не успевшие стать частью "молекул", либо выходят из игры (в этом случае игра продолжается до тех пор, пока не останется два-три игрока), либо выполняют какие-то творческие задания.

## Фруктовый салат

Эта веселая игра рассчитана минимум на 12 человек. Участники игры должны сесть в круг так, чтобы у каждого было свое определенное место, например, если участников игры 12 человек (не считая организатора), то и стульев должно быть столько же. Ведущий становится в центр круга и называет 3-4 (в зависимости от количества участников) вида фруктов: бананы, яблоки, апельсины, груши. Каждый участник должен выбрать себе один из видов (можно раздать участникам игры карточки, на которых обозначен какой-либо фрукт, чтобы предотвратить неравное деление). После того, как каждый участник игры выбрал себе какой-либо фрукт, ведущий начинает игру.

Ход игры: Ведущий громко называет какой-либо из обозначенных фруктов, после чего те игроки, что выбрали названный ведущим фрукт, должны быстро поменяться местами. Ведущий стремится занять освободившееся место. Участник игры, которому не хватило места, становится ведущим. Если ведущий говорит слова "Салат" или "Тарелка", то местами должны поменяться все участники игры.

## Букет.

Участникам предлагается выбрать один из 4-х (либо больше) названных ведущим цветков (например, "розы", "ромашки", "фиалки" и "пионы"). Далее игра развивается так же, как и предыдущая, т.е. ведущий быстро называет какой-либо из цветков, после чего те из участников, кто выбрал названный цветок, должны быстро поменяться местами. Если ведущий говорит "Букет", то местами меняются все. Задача организатора игры также состоит в том, чтобы успеть занять освободившееся место.

## Почта.

Как и в предыдущей игре, участники сидят или стоят в кругу, в центре которого располагается ведущий. Каждый участник игры называет какой-либо город: Москва, Тюмень, Париж, Сочи и др. Названия городов не должны повторяться. Ведущий громко и быстро говорит: "Я пишу письмо из Тюмени в Москву", после чего игроки, выбравшие эти города, должны успеть поменяться местами. "Успеть", потому что ведущий, в свою очередь, тоже стремится занять освободившееся место. Участник игры, оставшийся без места, становится ведущим.

## "Оё-ёй!"

Всем участникам, стоящим или сидящим в кругу, даются номера, то есть, если участников - 12 человек (вместе с ведущим), то и номеров тоже должно быть 12 (с 1 до 12). Номера не должны повторяться. Ведущий называет два каких-либо номера (из тех, что задействованы в игре). Участники, играющие под названными номерами, чтобы увидеть друг друга, должны громко закричать "Оё-ёй!", хлопая себя при этом по ногам или в ладоши, после чего они должны успеть поменяться местами. Ведущий стремится занять освободившееся место. Участник игры, не успевший занять какое-либо место, становится ведущим.

## "Поменяйтесь местами те, кто..."

Ведущий громко говорит "Поменяйтесь местами те, кто умеет водить машину (умеет плавать, считает себя умным, делает по утрам зарядку, любит читать фантастику, больше трех раз смотрел фильм "Служебный роман", пишет стихи, умеет играть на гитаре, серьезно занимается спортом и многое другое)". Преимущество данного варианта, в сравнении с вышеприведенными, состоит в том, что, во-первых, в данной игре невозможно предугадать то, сколько человек в той или иной ситуации пожелает поменять место (ведь невозможно заранее предсказать, сколько человек (и кто) считают себя умными людьми), что делает игру более напряженной и интересной, а, во-вторых, участники игры или наблюдающие за ней, могут узнать друг о друге много интересного.

## Молчаливое рисование

Участники игры делятся на несколько групп по 5-7 человек (желательно, чтобы количество участников в группах было равным). Каждой группе выдается по листу ватмана. Листы ватмана прикрепляются скотчем к столам, за которыми участники игры работают (если столов нет или их мало, то можно прикреплять листы к полу или к стенам). Всем участникам выдаются кисточки и краски (можно

давать цветные карандаши, фломастеры, маркеры, но кисточки с красками - это самый лучший вариант).

По условию игры участники должны (ни в коем случае не договариваясь заранее) молча (можно предложить, чтобы они одной рукой закрывали рот) в течение определенного времени (5-10 минут) нарисовать что-либо.

Можно поставить условие, что картина должна быть целостной, а не состоять из отдельных и ничем не связанных рисунков. Также можно заранее оговорить тематику групповых картин ("Лето", "Космос", "Идеальный дом", "Наша квартира", "Наша семья" и др.). Желательно, чтобы процесс "молчаливого рисования" сопровождался какой-либо музыкой (например, рок-н-роллом), подходящей к ситуации.

По окончании работы участники должны придумать названия к своим картинам. Также необходимо, чтобы все участники (внутри групп или все, если их немного) рассказали о своих ощущениях и впечатлениях, которые у них были вызваны данной игрой.

### Игра «Щепка на реке»

Игроки должны выстроиться в два ряда лицом друг к другу на расстоянии вытянутой руки. Это будут «берега реки». Один из участников начинает движение между «берегов» с закрытыми глазами. Это «щепка». Дети, стоящие в рядах, должны прикосновениями помогать этому игроку двигаться. В конце «щепка» становится элементом «берега» и следующий игрок начинает движение. Эта игра способствует развитию доверительных отношений в группе.

### Игра «На развитие общих тем»

Ведущий даёт задание присутствующим найти «себе подобных». Например, найти человека с таким же цветом глаз, как у тебя; определить у кого из участников день рождения в то же время года, что и твой, и т.д.

### Круг рукопожатий

Все встают в круг и берутся за руки. Ведущий говорит: «Я пожму руку моему соседу, который стоит справа от меня, он передаст мое рукопожатие по кругу, и я получу его от соседа слева. В то же время я пожму руку моему соседу слева, он тоже пошлет мое рукопожатие по кругу, и я получу это рукопожатие от соседа справа. Оба рукопожатия я пошлю по кругу одновременно». Игра начинается и завершается тогда, когда оба рукопожатия «возвращаются» к ведущему. После этого предложите каждому познакомиться со своими соседями справа и слева, назвав свое имя и пожав им руки.

## Путаница

Предложите участникам игры образовать круг и вытянуть вперед руки. Затем попросите каждого закрыть глаза и соединить свои руки с руками разных людей, стараясь ухватиться за руки, находящиеся как можно дальше. Нельзя сцеплять руки с рядом стоящими игроками! После того как все руки найдут себе пары, предложите участникам открыть глаза, не отпуская рук. У вас получится путаница, из которой всей группе надо выбраться (т.е. образовать «хоровод»), не расцепляя руки. Примечание: можно перешагивать через сцепленные руки, выворачиваться, приседать и т.д., но ни в коем случае не разжимать рук! После того как группа восстановит круг, скажите, что эта игра дает представление о том, что из каждой, казалось бы, безнадежной ситуации, всегда можно найти выход!

## Игры с веревкой

Разделите всех присутствующих на несколько групп и раздайте каждой группе по веревке длиной примерно полтора - два метра. Предложите выполнить несколько заданий: построить треугольник, затем - пятиугольник и т.д. Внимательно наблюдайте за выполнением заданий, отмечая поведение каждого члена группы. После того как группы выполнят все задания, попросите всех высказать предположения о том, какие вы преследовали цели, давая задания. Подведите участников игры к выводу о том, что аналогичные задания нужны для выявления лидеров и исполнителей. Оцените работоспособность группы при различных вариантах: в группе несколько лидеров; в группе собрались только исполнители при отсутствии лидера.

## «Не упади в пропасть»

Цель: сплотить коллектив, развить взаимопонимание в группе.

Материалы: 1 доска (узкая).

Ход игры. Группа делится на 2 команды. Посередине кладется доска – это «мостик», перекинутый над «пропастью».

Задача группы – перебраться на противоположный берег

На «мостике» умещается 1 человек по ширине доски. Задача двух групп-команд – кто быстрее переберется на другой «берег».

Это становится возможным при тесном контакте участников двух команд между собой, иначе они будут сталкиваться и «падать в пропасть»

## Взаимодействие «Перейди на противоположную сторону»

Все встают в круг. Внутри круга ставится несколько стульев.

Цель: за минуту (можно 30 секунд и т.д.) всем поменяться местами с человеком напротив, не задев стулья. Продолжать игру, пока не получится.

Вывод: выиграет каждый при взаимодействии друг с другом.

### «Заяц и лиса»

Цель: взаимодействие группы участников.

Материал: мяч большой и мяч маленький.

Ход игры. Ребята становятся в круг (чем больше участников, тем игра интереснее).

Большой мяч (лиса) идет из рук в руки каждого участника. Передавать мяч (лису) через игрока или двух игроков нельзя. Маленький мяч (заяц) прыгает, т.е. можно передавать мяч любому участнику игры.

Игра заключается в том, чтобы лиса поймала зайца.

### ИГРА «РУЧЕЁК»

Дети встают парами друг за другом, берутся за руки, поднимают их и «образуют»

ручеек. Ведущий вбегает в «ручеек» и выбирает любого, кто ему понравится. Эта новая пара пробегает весь «ручеек» и встаёт в конце. Оставшийся без пары становится ведущим.

*Если в игре проявляется отношение детей: кто-то выбирает только одного человека, девочки – девочек и т.д., то мы вводим ограничение:*

1. Нельзя выбирать партнера из последней пары;
2. Нельзя выбирать партнера своего пола.

Игра расширяет коммуникативную сферу, снимает барьеры общения.

### ИГРА «ПОЛИЦЕЙСКИЕ И ВОРЫ»

Дети делятся на две группы, выбирается ведущий. Половина детей сидит в кругу на стульях – это «воры в камерах», а другая половина – «полицейские», стоят за стульями, заложив руки за спину и охраняют каждый своего вора. Ведущий стоит в середине круга и взглядом договаривается с одним из воров о побеге из тюрьмы. Задача полицейских – определить, с кем договорился ведущий, и вовремя задержать своего вора, когда тот попытается вскочить со своего стула и выбежать на центр круга.

### ИГРА «КОМИССАР МЕГРЭ»

Выбирается ведущий и «комиссар Мегрэ». Мегрэ выходит из группы, а ведущий придумывает позы для участников игры, сидящих в кругу. Приглашают комиссара, он входит и старается запомнить все позы игроков и снова выходит.

Ведущий меняет позы у 3-4 играющих и вновь приглашает в группу Мегрэ. Тот должен указать детей, поменявших позы, и показать, какие они были. Если он отгадает, то выигрывает.

Игра развивает память, внимание, наблюдательность.

### ИГРА «ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН»

Дети сидят в кругу. Взрослый обращается к любому ребёнку с просьбой шепотом рассказать, что он делал в выходные. Задача – передать это сообщение по цепочке, говоря шепотом друг другу. В конце игры первый и последний участники произносят первоначальный вариант сообщения и то, что услышал последний.

### ИГРА «РАДИО»

Дети сидят в кругу. Воспитатель садится спиной к группе и объявляет: «Внимание, внимание! Потерялась девочка (подробно описывает кого-нибудь из группы). Пусть она подойдёт к диктору». Дети слушают и смотрят друг на друга. Они должны определить, о ком идёт речь и назвать имя этого ребёнка. В роли диктора может побывать каждый желающий.

### ИГРА «КОМПЛИМЕНТ»

#### 1 вариант.

Время – 10 минут.

Инструкция: *Сделать комплимент соседу.*

Ход: 1. Обсуждение, что такое комплимент.

2. По цепочке делают комплименты.

3. Рефлексия «Понравилось ли упражнение? Какие чувства вы сейчас испытываете?»

#### 2 вариант.

Время – 10-12 минут.

Инструкция: *Сделайте комплимент, кому хочется.*

Ход: 1. Обсуждение, что такое комплимент.

2. Каждый выбирает комплимент и человека.

3. Все подходят и делают комплименты.

4. Рефлексия.

#### 3 вариант.

Время – 10-15 минут.

Инструкция: *Скажи комплимент принцессе».*

Ход: 1. Выбор «принцессы».

2. Обсуждение.

3. Делают комплименты.

4. «Принцесса» говорит, что больше понравилось.



## ИГРА «БРОУНОВСКОЕ ДВИЖЕНИЕ»

Инструкция: движение в круге в хаотическом порядке, «здороваемся» с каждым определенным образом, не разговаривая, руки за спиной.

Ход:

1. Обсуждение.
2. Сама игра.
3. «Как ты сейчас себя чувствуешь? (палитра цвета)», «Когда тебе было тяжело?», «Подумай, почему?».

Здороваемся:

- ❖ взглядом;
- ❖ локотчком;
- ❖ плечиком;
- ❖ бёдрами;
- ❖ пяточкой;
- ❖ спинкой;
- ❖ носочками;
- ❖ коленочкой;
- ❖ носиком
- ❖ щёчкой;
- ❖ ушком.
- ❖

## ИГРА «РАЗГОВОР СКВОЗЬ СТЕКЛО»

Воспитатель помогает детям разбиться на пары, а затем говорит: «Представьте, что один из вас находится в большом магазине, а другой ждёт его на улице. Но вы забыли договориться о том, что надо купить, а выход – на другом конце магазина. Попробуйте договориться сквозь стекло витрины. Но помните, что вас разделяет такое толстое стекло, что попытки кричать бесполезны: партнёр все равно вас не услышит. После того, как вы «договорились», вы можете обсудить, правильно ли вы друг друга поняли».

Воспитатель выбирает ребёнка, а затем пытается объяснить ему жестами, что тот должен купить, а потом спрашивает его всё ли он понял.

## ИГРА «УПРЯМОЕ ЗЕРКАЛО»

Собрав детей, воспитатель говорит: «Вы представьте: 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».

Сначала воспитатель помогает играть, затем дети делают всё самостоятельно.

### ИГРА «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. Зеркала в точности копируют их движения. Взрослый следит за ходом игры и помогает детям.

### ИГРА «ВКЛЮЧАЕМ ТЕЛЕВИЗОР»

Дети молча стоят в кругу. Они – «телевизоры». Педагог-психолог подходит и «включает» какой-нибудь из них. «Телевизор» начинает работать, при этом ребенок изображает всё, что приходит ему в голову.

Игра позволяет само выражаться, привлечь к себе внимание. Важно, что никто не мешает это делать – все замерли.

### ИГРА «ПЕРЕДАЙ ДВИЖЕНИЕ»

Дети встают в кругу и закрывают глаза. Взрослый, находясь в общем кругу, придумывает какое-нибудь движение, затем «будит» своего соседа и показывает ему своё движение. Тот «будит» следующего и показывает ему и так далее, по кругу, пока все участники не «проснутся». Игра продолжается до тех пор, пока все желающие не загадают своё движение и не передадут его по кругу.

### ИГРА «ПЕРЕДАЙ НАСТРОЕНИЕ»

Правила те же, что и в предыдущей игре, но дети передают не движение, а настроение, эмоцию.

### ИГРА «ПЕРЕХОДЫ»

*1 вариант.*

Дети сидят в кругу. Воспитатель просит детей 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 крайний слева, на этом стуле, сидел тот, у кого самые темные волосы. Никаких шумных обсуждений. Начали».

Взрослый помогает детям, подходит к каждому из них, советуется с остальными, куда его посадить и т.д.

*2 вариант.*

Задание то же, что и в предыдущей игре, только дети должны поменяться по цвету глаз.

### ИГРА «ВЫБЕРИ ПАРТНЁРА»

Дети сидят в кругу. Воспитатель говорит: «Сейчас вы должны разделить на пары. Каждый из вас молча должен выбрать себе партнера, но так, чтобы другие этого не заметили. Например, я хочу, чтобы мим партнером была Маша. Я смотрю на неё и незаметно ей подмигиваю. Попробуйте договориться с тем, кого выбрали глазами. Все договорились? Сейчас мы выясним, кто не сумел договориться. На счет «три» подбегите к своему партнёру и возьмите его за руку».

Если с первого раза не получается, следует повторить упражнение несколько раз, воспитатель при этом должен следить, чтобы дети при этом менялись местами.

### ИГРА «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».

Когда дети рассказываются *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 здороваюсь со всеми, начнёт 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.

### Ласковый мелок

*Цель:* Игра способствует снятию мышечных зажимов. Развитию тактильных ощущений.

*Содержание:* Взрослый говорит ребенку следующее: «Мы с тобой будем рисовать друг другу на спине. Что ты хочешь, чтобы я сейчас нарисовал? Солнышко? Хорошо». И мягким прикосновением пальцев изображает контур солнца. «Похоже?»

А как бы ты нарисовал на моей спине или руке? «А хочешь, я нарисую тебе солнце «ласковым» мелком? И взрослый рисует едва касаясь поверхности тела. «Тебе приятно, когда я так рисую? А хочешь сейчас белка или лиса нарисует солнце своим «ласковым» хвостиком? А хочешь, я нарисую другое солнце, или луну. Или еще что-нибудь?». После окончания игры взрослый нежными движениями руки стирает все, что он нарисовал, при этом слегка массируя спину или другой участок тела.

### Слепой танец

*Цель:* Развитие доверия друг к другу, снятие излишнего мышечного напряжения.

*Содержание:* «Разбейтесь на пары. Один из вас получает повязку на глаза, он будет «слепой». Другой останется «зрячим» и сможет водить «слепого». Теперь возьмитесь за руки и потанцуйте друг с другом под легкую музыку (1 – 2 минуты). Теперь поменяйтесь ролями. Помогите партнеру завязать повязку».

### Сиамские близнецы

*Цель:* Научить детей гибкости в общении друг с другом, способствовать возникновению доверия между ними.

*Содержание:* Скажите детям следующее: «Разбейтесь на пары, встаньте плечом к плечу, обнимите друг друга одной рукой за пояс, правую ногу поставьте рядом с левой ногой партнера. Теперь вы сросшиеся близнецы: две головы, три ноги, одно туловище, и две руки. Попробуйте походить по помещению, что-то сделать, лечь, встать, порисовать, попрыгать, похлопать в ладоши и т. д.»

### Садовники и цветы

*Цель:* Развитие дружеских взаимоотношений.

*Содержание:* 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».

### Упражнение «Нос к носу»

Дети свободно располагаются по комнате и двигаются в любом направлении. По команде взрослого, например, «Нос к носу» они становятся по парам и касаются

друг друга носами. Команды могут быть разнообразными: «Ладонка к ладонке», «Коленка к коленке», « Ухо к уху» и т.д.

### Разминка «Ласковое приветствие»

Ведущий предлагает, передавая « волшебную палочку» по кругу ласково здороваться со своим соседом. Например, «Здравствуй Сашенька» или «Привет котёнок»...При этом ведущий напоминает детям о том, что когда мы здороваемся с человеком, мы смотрим ему в глаза.

### «Паровозик»

Участники сидят в кругу. Ведущий двигается вокруг детей, имитируя движение паровозика. Затем останавливается возле кого-нибудь и говорит: «Здравствуй,... Поехали со мной». Ребёнок, которого выбрали, становится впереди. игра продолжается до тех пор, пока в «паровозик»не соберутся все дети.

### Игра « Дотронься до...»

Все играющие расходятся по команде. Ведущий говорит: «Дотронься до того, у кого длинные волосы» или «Дотронься до того, кто самый маленький» ит.д. Все участники должны быстро сориентироваться, обнаружить у кого есть названный признак и нежно дотронуться.

### Игра «Липучки»

Все дети передвигаются по комнате. Двое детей, держась за руки, пытаются поймать сверстников. При этом припевают (приговаривают): «Я - липучка – приставучка, я хочу тебя поймать». Каждого пойманного ребёнка «липучки» берут за руку, присоединяя его к своей «липучей» компании. Затем они вместе ловят других детей.

### Игра «Змея»

Дети становятся в разных местах комнаты. Ведущий начинает ходить и приговаривать: «Я змея, змея, змея, я ползу, ползу, ползу. Хочешь быть моим хвостом?» Если ребёнок соглашается, он должен проползти у ведущего между ног и стать сзади. Игра продолжается до тех пор, пока в «змею» не соберутся все желающие.

### Разминка «Дружба начинается с улыбки»

Сидящие в кругу дети берут за руки друг друга, смотрят соседу в глаза и дарят ему молча самую добрую и ласковую улыбку.

### Упражнение «Комплименты»

Сидя в кругу дети берутся за руки. Глядя в глаза соседу нужно сказать ему несколько добрых слов, за что-то похвалить. Принимающий комплимент ребенок, кивает головой и говорит: «Спасибо, мне очень приятно!». Затем он дарит комплимент своему соседу. Упражнение проводится по кругу.

### Игра «Поварята»

Все встают в круг - это кастрюля. Сейчас будем готовить компот. Каждый участник придумывает, каким фруктом он будет (яблоко, вишня, груша) Ведущий выкрикивает по очереди, что он хочет положить в кастрюлю. Узнавший себя встаёт в круг, следующий участник, вставший, берёт за руки предыдущего. Пока все компоненты не окажутся в круге, игра продолжается. В результате получается вкусный и красивый компот. Таким способом также можно сварить суп или сделать винегрет.

### Игра « Ветер дует на...»

Ведущий начинает игру словами «Ветер дует на...» . Чтобы участники игры побольше узнали друг о друге, вопросы могут быть следующими: «Ветер дует на того, у кого светлые волосы» - после этих слов все светловолосые собираются рядом в одном месте. «Ветер дует на того, у кого есть...сестра», «кто любит сладкое» итак далее...