



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.



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.



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)».



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.



ВСТАНЬТЕ ВСЕ ТЕ, КТО...

Цель игры: развитие внимания, наблюдательности.

Дети сидят на стульях. Ведущий говорит: «Встаньте те, у кого: светлые волосы (карие глаза; в одежде есть синий цвет; пишет левой рукой; любит танцевать и т. п.)».

Примечание. Дети 5 лет и старше могут играть роль ведущего.



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.



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.



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.



«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.)