

## **Игры, направленные на развитие сплоченности, сотрудничества**

### **Цели и основные задачи:**

Развивать отношения, построенные на равноправии или готовности (способности) конструктивно решать проблемы, связанные с занимаемым положением (статусом) в группе, помочь детям ощутить единение с другими.

Развивать открытость, умение выражать интерес друг к другу и свое отношение к другим.

Показать детям, что значит взаимное признание и уважение.

Развивать коммуникативные навыки и умение без насилия разрешать конфликты.

Вызывать заинтересованность в общей цели.

Развивать готовность внести свою лепту в общее дело.

Развивать готовность идти друг другу навстречу.

Учить проявлять терпение к недостаткам других.

Учить умению считаться с интересами других.

### **Игра «Доброе животное»**

Цель: способствовать сплочению детского коллектива, научить детей понимать чувства других, оказывать поддержку и сопереживать.

Ход игры. Ведущий тихим таинственным голосом говорит: «Встаньте, пожалуйста, в круг и возьмитесь за руки. Мы – одно большое доброе животное. Давайте послушаем, как оно дышит. А теперь подышим вместе! На вдох делаем шаг вперед, на выдох – шаг назад. А теперь на вдох делаем два шага вперед, на выдох – два шага назад. Так не только дышит животное, так же ровно и четко его большое доброе сердце, стук – шаг вперед, стук – шаг назад, и т. д. Мы все берем дыхание и стук сердца этого животного себе».

### **Игра «Паровозик»**

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

Ход игры. Дети строятся друг за другом, держась за плечи. «Паровозик» везет «вагончик», преодолевая различные препятствия.

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

Цель: сплочение группы.

Ход 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 следующей раз на роль «головы дракона» назначается другой ребенок.

### **Игра «Аплодисменты по кругу»**

Цель: формирование групповой сплоченности

Ход игры: Воспитатель. Ребята, кто из вас может представить, что чувствует артист после концерта или спектакля – стоя перед своей публикой и слушая гром аплодисментов? Возможно, он чувствует эти аплодисменты не только ушами. Быть может, он воспринимает овации всем своим телом и душой. У нас хорошая группа, и каждый из вас заслуживает аплодисменты. Я хочу с вами поиграть в игру, в ходе которой аплодисменты сначала звучат тихонько, а затем становятся все сильнее и сильнее. Становитесь в общий круг, я начинаю.

Воспитатель подходит к кому-нибудь из детей. Смотрит ему в глаза и дарит свои аплодисменты, изо всех сил хлопая в ладоши. Затем вместе с этим ребенком воспитатель выбирает следующего, который также получает свою порцию аплодисментов, затем тройка выбирает следующего претендента на овации. Каждый раз тот, кому аплодировали, выбирает следующего, игра продолжается до тех пор, пока последний участник игры не получил аплодисменты всей группы.

### **Игры, обучающие эффективным способам общения**

#### **Игра «Попроси игрушку»**

Цель: развитие коммуникативных навыков.

Ход игры. Группа детей делится на пары, один из участников пары (с голубым опознавательным знаком (цветок) берет в руки какой-либо предмет, например, игрушку, тетрадь, карандаш, и т.д. Другой должен попросить этот предмет. Инструкция к участнику №1: «Ты держишь в руках игрушку, которая тебе нужна, но она нужна и твоему приятелю. Он будет у тебя ее просить. Постарайся оставить игрушку у себя и отдать ее только в том случае, если тебе действительно захочется это сделать». Инструкция участнику №2: «Подбирая нужные слова, постарайся попросить игрушку так, чтобы тебе ее отдали». Затем участники меняются ролями.

#### **Игра «Хороший друг»**

Цель: развивать навык налаживать дружеские взаимоотношения.

Ход игры. Для проведения игры понадобятся бумага, карандаш, фломастеры на каждого ребенка. Воспитатель предлагает детям подумать о своем хорошем друге и уточняет, что это может быть реальный человек или его можно просто себе вообразить. Затем обсуждаются следующие вопросы: «Что ты думаешь об этом человеке? Что вы любите вместе делать? Как выглядит твой друг? Что тебе больше всего в нем нравится? Что вы делаете для того, чтобы ваша дружба крепла?» Ответы на эти вопросы воспитатель предлагает нарисовать на бумаге.

Дальнейшее обсуждение:

- Как человек находит друга?
- Почему так важны в жизни хорошие друзья?
- Есть ли у тебя друг в группе?

### **Игра «Ты мне нравишься»**

Цель: развитие коммуникативных навыков и хороших взаимоотношений между детьми.

Ход игры. Для проведения игры понадобится клубок цветной шерсти. По просьбе воспитателя дети садятся в общий круг.

Воспитатель. Ребята, давайте все вместе составим одну большую цветную паутину, связывающую нас между собой. Когда мы будем ее плести, то каждый из нас может выразить свои добрые мысли и чувства, которые он испытывает к своим сверстникам. Итак, обмотайте два раза свободный конец шерстяной нити вокруг своей ладони и покатайте клубок в сторону одного из ребят, сопровождая свое движение словами: («Лена, Дима, Маша)! Ты мне нравишься, потому что... (с тобой очень весело играть в разные игры)»).

Лена, выслушав обращенные к ней слова, обматывает нитью свою ладонь так, чтобы «паутина» была более-менее натянута. После этого Лена должна подумать и решить, кому передать клубок дальше. Передавая его Диме, она также произносит добрые слова: «Дима! Ты мне нравишься, потому что нашел мой бантик, который я вчера потеряла». И так игра продолжается, пока все дети не будут опутаны «паутиной». Последний ребенок, получивший клубок, начинает сматывать его в обратном направлении, при этом каждый ребенок наматывает свою часть нити на клубок и произносит сказанные ему слова и имя сказавшего, отдавая ему клубок обратно.

### **Совместная «лепка»**

Оборудование. Картинки с изображением морской звезды.

Содержание. Педагог говорит: «Ребята, сейчас мы будем «лепить» одну большую общую фигуру: морскую звезду – вот такую. (Показывает картинку с изображением морской звезды.) Ложитесь на ковер. «Лепите» морскую звезду, «оживляйте» ее – медленно и плавно двигайтесь все вместе».

Можно предложить детям «лепить» и «оживлять» машину, бабочку, осьминога и т.п.

### **Гусеница**

Оборудование. Воздушные шары или мячи.

Содержание. Дети встают в колонну, кладут руки на плечи впереди стоящих участников, зажимают воздушный шар или мяч между животом одного играющего и спиной другого. Педагог предлагает детям представить, что все они превратились в одну большую гусеницу. «Гусеницу» просят походить по комнате, огибая препятствия (стулья, мягкие игрушки и т.п.)

Участник, стоящий во главе колонны, держит шар (мяч) на вытянутых руках

### **Липучки**

Оборудование. Магнитофон, аудиозапись веселой музыки.

Содержание. Выбираются двое водящих – «липучки». Они, держась за руки, пытаются поймать остальных детей. При этом «липучки» произносят

(напевают): «Я – липучка-приставучка, я хочу тебя поймать». Каждого пойманного ребенка «липучки», взяв за руки, присоединяют к своей компании. Когда все участники станут «липучками», воспитатель включает аудиозапись веселой музыки. Дети танцуют и напевают: «Мы – липучки-приставучки. Будем вместе мы плясать».

### **Игры и упражнения для создания положительного эмоционального настроения.**

Задачи:

Совершенствование коммуникативных навыков;  
Сплочение группы, раскрепощение участников;  
Установление межличностного доверия, развитие эмпатии;  
Развитие интереса к партнерам по общению;  
Снижение психоэмоционального напряжения, импульсивности, гиперактивности.

#### **Давайте поздороваемся**

Содержание. Дети по сигналу педагога начинают хаотично двигаться по комнате и здороваться со всеми, кто встречается на их пути, (а возможно, что кто-либо из детей будет специально стремиться поздороваться именно с тем, кто обычно не обращает на него внимания).

Здороваться надо определенным образом:

- 1 хлопок – дети здороваются за руку;
- 2 хлопка – касаются другу друга плечиками;
- 3 хлопка – касаются спинками.

Разнообразие тактильных ощущений, сопутствующих проведению этой игры, даст гиперактивному ребенку возможность почувствовать свое тело, снять мышечное напряжение. Смена партнеров по игре поможет избавиться от ощущения отчужденности. Для полноты тактильных ощущений желательно ввести запрет на разговоры во время игры, в роле водящего выступает педагог.

#### **Утреннее приветствие**

Содержание. Все встают в круг и поднимают руки вверх (пальцы соединены вместе). Педагог говорит: «С добрым утром, солнце! Мы тебе рады. Мы проснулись, за руки взялись».

Участники медленно опускают руки, затем берутся за руки. Все дети, идя в центр круга, повторяют его имя и манеру двигаться (3 раза). Ребенок, имя которого называют, наблюдает за этим стоя на месте.

Первым войти в центр круга рекомендуется педагогу.