

Уважаемые родители, с целью оказания вам помощи во время самоизоляции, вашему вниманию предоставляются развивающие занятия с детьми 3-6 лет, направленные на формирование основных навыков общения, развитие волевых и нравственных качеств вашего ребенка. Игры могут быть адаптированы, в зависимости от количества детей в семье и их возрастных и индивидуальных особенностей. С уважением, педагог-психолог МБДОУ № 3 «Теремок» Буркова Наталия Викторовна. Контактный телефон 89994200743. С удовольствием отвечу на все ваши вопросы.

Психологические игры для детей дошкольного возраста

Психологические игры, рассмотренные в данном материале, помогут сформировать у ребенка основные навыки общения, развить его волевые и нравственные качества.

По сути любая коллективная детская игра выполняет функцию развития навыков общения ребенка со сверстниками. Основная же задача взрослого — организовать процесс игры так, чтобы ребенок научился правильно пользоваться речевыми и неречевыми средствами коммуникации, а также взаимодействовать с партнерами по общению без проявления агрессии.

Большое значение в развитие навыков общения отводится сюжетным играм, в которых ребенок приобретает и развивает коммуникативные навыки и получает социальный опыт. Помимо этого, многие сюжетные игры способствуют формированию нравственных и волевых качеств ребенка. Так, существует ряд игр, которые помогут развить у ребенка доброе отношение к окружающим, научат его сопереживанию, взаимопомощи и взаимовыручке. Формированию волевых качеств ребенка способствуют игры, в которых есть элементы соревнования. В основном это спортивные игры.

Игры, помогающие детям в общении

Катюшин день рождения

Возраст: 4 — 6 лет.

Цель игры: развитие навыков словесного общения и слушания.

Необходимое оборудование: кукла.

Ход игры. Ведущий показывает детям куклу и предлагает всем вместе придумать рассказ, о том, как маленькая девочка Катя проводит свой день рождения, какие подарки она получает, кого из друзей приглашает в гости и

т. д. Взрослый начинает историю какой-нибудь простой фразой, например: «Как обычно, будильник прозвенел в семь утра. Катя открыла глазки, зевнула и посмотрела в окошко. Там она увидела...» Не завершив фразы, ведущий передает куклу одному из детей. Ребенок, получивший из его рук «Катюшку», должен продолжить фразу, завершить ее. Например, он может сказать так: «Там она увидела птичку на ветке. Птичка пела веселую песенку». После этого он передает куклу следующему игроку, и тот тоже сочиняет продолжение истории: «Потом птичка улетела, Катя встала с постели и пошла умываться». И так далее по кругу. В результате общих усилий получается настоящий рассказ про девочку Катю и ее день рождения.

Примечание. В игре участвует не менее 5—6 человек.

Эхо

Возраст: 4 — 6 лет

Цель игры: развитие произвольного слухового внимания.

Необходимое оборудование: игрушки и книжки, играющие роль призов.

Ход игры. На одном конце комнаты находится водящий (воспитатель или ребенок), который негромко произносит то или иное слово. Слово нужно сказать так тихо, чтобы у игроков возникала потребность прислушиваться. На другом конце комнаты — дети, по очереди играющие роль эха. За каждое правильно повторенное слово игрок получает призовой жетон.

Испорченный телефон

Возраст: 4 — 6 лет.

Цель игры: развитие навыков произвольного слушания и речевого общения.

Ход игры. Дети рассаживаются на стульях, расположенных по одной линии. Ведущий произносит короткое предложение шепотом в ухо первого игрока. Первый игрок таким же образом передает фразу второму игроку и т. д. Последний игрок произносит фразу вслух. Все игроки сравнивают результат с оригиналом. Затем следующая фраза передается в обратном направлении — от последнего игрока к первому.

Зоопарк

Возраст: 3 — 6 лет.

Цель игры: развитие навыков несловесного (мимического, тактильного) общения.

Ход игры. Выбирается водящий, который изображает без слов (жестами, мимикой) какое-либо животное. Остальные игроки должны угадать, какое животное загадал водящий.

Примечание. Игра может быть использована и в процессе индивидуальных занятий.

Теремок (сюжетно-ролевая игра)

Возраст: 3 — 5 лет.

Цель игры: развитие навыков речевого и неречевого общения, произвольного слушания.

Ход игры. Ведущий помогает (если это необходимо) детям распределить роли. Кто-то будет мышкой, кто-то — лягушкой, зайцем, ежиком, лисицей, волком, медведем. Всех животных может быть по нескольку, а медведь только один. Игроки встают в хоровод и начинают движение по кругу со словами:

Стоит в поле теремок, теремок,
Он не низок, не высок, не высок,
Вот по полю, полю мышка бежит,
У дверей остановилась и стучит.

В это время все дети, исполняющие роль мышек, вбегают в круг и говорят:
Кто, кто в теремочке живет,
Кто, кто в невысоком живет?

Они изображают с помощью жестов, мимики, характерных звуков животное, роль которого исполняют.

Никто не отвечает, и «мышки» остаются в кругу. Хоровод продолжает движение по кругу, произнося те же слова, но называя другое животное. Дети, исполняющие роль названного животного, выбегают в круг и спрашивают:

Кто, кто в теремочке живет,
Кто, кто в невысоком живет?

Им отвечают дети, уже стоящие внутри круга.

Я — мышка-норушка (жестами и мимикой изображая животное).

Я — лягушка-квакушка и т. д.

А ты кто?

И, получив ответ, приглашают поселиться в теремке.

Игра продолжается до тех пор, пока не останется один «медведь». Ребенок, исполняющий роль медведя, ходит вокруг обитателей теремка. На вопрос: «А ты кто?» — он отвечает: «А я мишка — всех ловишка». При этом дети разбегаются в условленные места (стулья, которые являются неприкосновенными для «медведя»). А тот, кого поймает «медведь», становится теперь водящим.

Паровозик (сюжетно-ролевая игра)

Возраст: 4 — 6 лет.

Цель игры: развитие навыков коммуникации и речи.

Необходимое оборудование: картинки с изображением домов, городов и т. п.

Ход игры. Ведущий совместно с детьми расставляет стулья друг за другом, имитируя вагоны поезда. Он помогает (если это необходимо) детям распределить роли машиниста, помощника машиниста, кондуктора и пассажиров. Когда все приготовления закончены, ведущий объявляет: «Посадка на скорый поезд до станции «Васильково» производится на первом пути». Дети занимают места и действуют в процессе игры согласно своим ролям. Задача ведущего состоит в том, чтобы наблюдать за правильностью исполнения ролей игроками.

Игру можно усложнить, например, раздать «пассажирам» важные задания. Пусть они «собирают сведения» о городах, в которых останавливается поезд, об их жителях и достопримечательностях. Для этого надо разложить по всей комнате заранее приготовленные картинки с изображением зданий, школ, магазинов, фонтанов, людей (мам с детьми, школьников, спортсменов, бабушек и т. д.), транспорта (трамваев, автобусов, троллейбусов, маршрутных такси и т. д.). Всех пассажиров необходимо разделить на группы: первая собирает картинки с изображением людей, а затем рассказывает, кто живет в городе; вторая — картинки с достопримечательностями города, а третья — картинки с изображением транспорта.

Магазин игрушек

Возраст: 4 — 6 лет.

Цель игры: развитие навыков речевого общения.

Необходимое оборудование: игрушки.

Ход игры. Выбирается водящий, исполняющий роль продавца. Остальные игроки — покупатели. Задача покупателей — объяснить, не называя предмета, что они хотели бы купить. А задача продавца — понять, что хочет приобрести покупатель.

Провожающий и отъезжающий

Возраст: 5 — 6 лет.

Цель игры: развитие навыков неречевого общения.

Ход игры. Игра может проводиться как в группе, так и в парах. Один из игроков — отъезжающий, другой — провожающий. Задача игроков — передать друг другу какую-либо информацию без помощи слов, пользуясь только жестами, мимикой.

С кем я подружился

Возраст: 3 — 5 лет.

Цель игры: развитие навыков неречевой коммуникации.

Необходимое оборудование: коробка с отверстиями по размеру детской руки.

Ход игры. Участники засовывают в отверстия коробки каждый по одной руке. Рука одного ребенка находит руку другого ребенка и тщательно ощупывает ее, задача игроков — запомнить ощущения. После этого ребенок должен угадать, чью руку он трогал в коробке. Обмениваться словами или другими речевыми сигналами запрещено.

Примечание. В игре участвует не менее 8 человек — по числу отверстий в коробке.

Узнай по хлопку

Возраст: 5 — 6 лет.

Цель игры: развитие навыков неречевой коммуникации.

Ход игры. Выбирается водящий, который садится спиной к игрокам. Игроки сначала хлопают в ладоши один раз и называют свое имя. Водящий внимательно слушает и старается запомнить, кто как хлопает. Затем игроки

продолжают хлопать, но уже не называясь. Водящий должен угадать, кто произвел хлопок.

Руки — звери

Возраст: 2 — 4 года.

Цель игры: развитие неречевого общения, общения с помощью прикосновений.

Ход игры. Дети в произвольном порядке разделяются на пары. По команде ведущего рука одного из детей превращается то в страшного зверя (тигра, медведя), то в ласкового и нежного (котенка, зайчика), который гуляет по спине соседа. Задача другого — угадать зверя, который гуляет по его спине.

Лев — зайчик

Возраст: 2 — 4 года.

Цель игры: развитие коммуникативной чувствительности ребенка.

Ход игры. Ведущий предлагает ребятам превратиться сначала в больших и сильных, потом в маленьких и слабых животных (волк — мышонок, слон — котенок, тигр — ежонок) и рассказать о своих чувствах, ощущениях.

Большие — маленькие

Возраст: 2 — 4 года.

Цель игры: развитие коммуникативной чувствительности ребенка.

Ход игры. Дети поочередно изображают то маму, то ее детеныша у различных животных (слониху и слоненка, кошку и котенка), а затем делятся своими впечатлениями.

Смелый — трусливый

Возраст: 2 — 4 года.

Цель игры: развитие коммуникативной чувствительности ребенка.

Ход игры. Ведущий просит детей изобразить сначала смелого, потом трусливого зайчика (мышонка, медведя), а затем поделиться своими впечатлениями.

Игры, развивающие нравственные и волевые качества личности ребенка

Ласковое имя

Возраст: 4 — 6 лет.

Цель игры: помочь детям осознать свое место в мире.

Необходимое оборудование: мяч.

Ход игры. Дети располагаются в кругу. Ведущий просит детей вспомнить, как их ласково называют дома. Затем ведущий говорит: «Сейчас мы будем бросать друг другу мячик. Тот, у кого мячик окажется в руках, должен назвать одно из своих ласковых имен. И еще — заполните того, кто бросил вам мячик, это важно. Потом, когда вы все по очереди назовете свои ласковые имена, мячик пойдет в другую сторону. И вам нужно будет бросить мяч тому, кто в первый раз бросил его вам, и произнести его ласковое имя».

Чувства

Возраст: 3 — 4 года.

Цель игры: научить детей распознавать чувства по мимике.

Необходимое оборудование: картинки, иллюстрирующие разнообразные чувства.

Ход игры. Ведущий рассказывает детям о чувствах (радости, любви, гневе, страхе, обиде и др.). Затем он демонстрирует картинки, на которых нарисованы дети, испытывающие различные чувства, и просит игроков угадать, какое чувство изображено, и попытаться выразить его. После этого ведущий предлагает детям изобразить чувства руками: радость — руки прыгают по столу, гнев — руки толкают, бьют друг друга, страх — руки дрожат, сжимаются в кулаки и т. п.

Художники

Возраст: 4 — 6 лет.

Цель игры: научить детей распознавать чувства по мимике, развить навыки сотрудничества.

Необходимое оборудование: три куклы, театральный грим.

Ход игры. Дети делятся на три группы. Каждая группа получает задание изобразить то или иное чувство (радость, гнев, страх) и соответственно гримирует свою куклу. Ведущий оценивает, насколько точным получился результат.

Попугай

Возраст: 4 — 6 лет.

Цель игры: научить детей распознавать чувства по интонации голоса.

Ход игры. Ведущий рассказывает, как соотносятся чувства человека и его голос. Он демонстрирует это на конкретном примере — говорит одну и ту же фразу с различной интонацией, имитируя определенные чувства. Затем ведущий произносит короткое предложение, например, «Я хочу спать». Первый участник повторяет это предложение, выражая при этом заранее задуманное чувство. Остальные игроки отгадывают, какое чувство задумал ребенок.

Закончи предложение

Возраст: 4 — 6 лет.

Цель игры: научить ребенка понимать чувства других людей.

Ход игры. Ведущий говорит предложение. Например, «Радость для папы — это...», «Обида для мамы — это...», «Удовольствие для сестренки — это...» и т. д. Дети должны закончить предложения, продемонстрировав свое понимание чувств других людей.

Цветок дружбы

Возраст: 3 — 4 года.

Цель игры: развить в ребенке уважение к окружающим.

Необходимое оборудование: стул, лейка (настоящая или игрушечная).

Ход игры. Дети располагаются в кругу. Ведущий предлагает игрокам превратиться в красивые цветы, с которыми хочется подружиться. Каждый ребенок задумывает цветок, в который он хотел бы превратиться. Ведущий ставит в центре круга стул, на который по очереди садятся все дети. Сначала ребенок представляет себя не большим красивым цветком, а маленьким

семечком — он поджимает ноги, кладет ручки на колени и опускает головку. После этого ведущий берет лейку и «поливает» из нее семечко, чтобы оно поскорее выросло. Ребенок живо реагирует на «льющуюся воду» и «растет», то есть медленно распрямляется и встает, поднимает руки, наклоняет голову в стороны. Когда «цветок» распрямляется, все остальные дети начинают прыгать вокруг него и кричать: «Цветок, цветок, давай дружить!»

Пожалей мишку

Возраст: 3 — 5 лет.

Цель игры: научить детей сопереживать, сочувствовать другим.

Необходимое оборудование: игрушка — плюшевый мишка.

Ход игры. Дети сидят в кругу. Ведущий представляет ребятам мишку и говорит, что мишка расстроен, ему плохо, надо проявить к нему сочувствие и высказать слова утешения.

Настоящий друг

Возраст: 4 — 6 лет.

Цель игры: сформировать у детей понятие о дружбе и взаимном уважении.

Ход игры. Ведущий спрашивает у игроков: «Кто настоящий друг детей?» Ребята дают свои ответы, говоря о том, что другом могут быть сверстник, брат или сестра, собака, кошка и т. д. Затем ведущий предлагает детям встать в круг и рассказать о своих друзьях, которые есть среди игроков. Сначала в центр круга выходит один ребенок и говорит: «Саша — мой настоящий друг, потому что ...». Далее в круг выходит названный игрок и говорит подобные слова по отношению к следующему игроку. Так продолжается до тех пор, пока в кругу не окажутся все дети.

Репка

Возраст: 3 — 5 лет.

Цель игры: научить детей взаимодействовать друг с другом, развить у них чувство взаимопомощи и справедливости.

Необходимое оборудование: небольшая игрушка «репка».

Ход игры. Детям предлагается вспомнить сказку «Репка». Ведущий помогает ребятам (если это необходимо) распределить роли. Далее дети вместе с ведущим действуют по сценарию сказки.

Ведущий рассказывает: «Посадил дед репку. Выросла репка большая-пребольшая. Стал дед репку из земли тащить. Тянет-потянет, вытянуть не может». После этого ведущий задает вопрос: «Что же делать деду?» Дети отвечают: «Позвать бабку!» Ребенок, исполняющий роль деда, зовет бабку. Так продолжается до тех пор, пока не будут задействованы все персонажи сказки. Когда репка будет выдернута из грядки, ведущий спрашивает, что же теперь делать с репкой. Дети (или ведущий) предлагают поделить репку поровну между всеми участниками игры.

Примечание. В качестве репки можно использовать мешочек со сладостями.

Подарок

Возраст: 5 — 6 лет.

Цель игры: научить детей проявлять внимание и щедрость по отношению к окружающим.

Ход игры. В группе детей выбирается водящий — предполагаемый именинник. Ведущий предлагает детям немного пофантазировать и подобрать подарок имениннику. Подарок может быть любым, даже необычным, фантастическим. Водящий внимательно выслушивает участников и затем говорит, какой подарок ему действительно хотелось бы получить.

Ветер и солнце

Возраст: 5 — 6 лет.

Цель игры: научить детей достигать своих целей, мягко воздействуя на партнера, убеждая его с помощью ласки, а не агрессии, относясь к нему с уважением и вниманием.

Ход игры. Ведущий рассказывает детям притчу, в основе которой лежит басня Эзопа.

«Однажды Ветер и Солнце поспорили, кто из них сильнее. Чтобы разрешить спор, решили они помериться силами. А в это время шел по дороге человек. Ветер сказал: «Посмотри, как я сейчас сорву с путника плащ». И начал он дуть что было сил. Но чем сильнее старался ветер, тем больше путник закутывался в свой плащ. Ветер злился и осыпал человека дождем и снегом. А тот продолжал кутаться и ругать непогоду.

Солнце, видя, что у ветра ничего не получается, вышло из-за облаков. Улыбнулось, обогрело намокшего и замерзшего путника. Почувствовав тепло, человек сам снял плащ и поблагодарил солнце.

«Вот видишь, — сказала Солнце Ветру, — лаской и добром можно добиться гораздо большего, чем гневом и силой».

После того как дети прослушали притчу, им предлагается встать в круг и взяться за руки. Среди игроков выбирается водящий, который располагается в центре круга. Задача водящего — выйти из круга. Для этого он должен попросить кого-нибудь из стоящих в круге выпустить его. Если водящему удалось уговорить кого-либо из участников, то этот участник занимает место водящего и т. д.

Мостик

Возраст: 3 — 5 лет.

Цель игры: развить взаимное доверие в детях, привить им чувство взаимовыручки.

Необходимое оборудование: любой плотный платок или шарф.

Ход игры. Игра проводится в паре. В каждой паре одному из участников завязывают глаза. Задача другого участника — провести партнера по тонкому мостику (сделанному из полосок бумаги) над воображаемой глубокой пропастью. Для усложнения задания можно создать различные препятствия на пути игроков. Например, в мостике может не хватать звеньев, и тогда нужно либо делать широкий шаг, либо прыгать. Или пусть низко

свисают лианы — тогда, проходя под ними, вы будете пригибаться к земле или проползать.

Затем пары меняются так, чтобы все участники побывали и в роли ведущего, и в роли ведомого.

Плохое и хорошее

Возраст: 3 — 6 лет.

Цель игры: научить детей видеть разницу между плохим и хорошим, различать положительные и отрицательные качества характера.

Ход игры. Детям предлагается вспомнить, с какими хорошими и плохими персонажами им доводилось встречаться в сказках. Затем выбираются два «контрастных» героя (например, заяц и лиса). Дети должны сначала назвать черты характера положительного персонажа и свойственные ему поступки, а потом описать характер и поведение отрицательного героя. Важно, чтобы дети определили, какие из качеств человека можно изменить, а какие нельзя.

Примечание. Чем старше дети, тем проще взрослому перевести разговор с персонажей на самих игроков, помочь детям проанализировать свои положительные и отрицательные качества. Задача — развить в детях самокритичность. Однако необходимо помнить, что дошколята еще не способны оценивать себя объективно, у них завышенная самооценка, но это нормально.

Сила воли

Возраст: 5 — 6 лет.

Цель игры: развить у детей силу воли.

Ход игры. Ведущий рассказывает сказку о силе воли: «Очень давно в далеком государстве жили два брата. Жили они дружно, все делали вместе. Оба брата мечтали стать героями. Один брат считал, что настоящий герой должен быть сильным и смелым. И стал он тренировать силу и ловкость. Поднимал тяжелые камни, лазал по высоким деревьям, плавал в холодной горной речке. А другой брат решил, что должен быть настойчивым и упорным. И стал он тренировать силу воли. Часто ему хотелось бросить трудную работу, но он не бросал дело на полпути, доводил начатое до конца. Иногда ему хотелось съесть на завтрак пирожок, но он оставлял его на обед. Он научился отказывать себе в своих желаниях.

Прошло много лет, братья стали взрослыми. Один превратился в настоящего силача, его по праву считали самым сильным человеком во всей стране. А второй брат развил свою волю, настойчивость и упорство. Братья очень любили и уважали друг друга. И когда в государство пришла страшная беда, они решили бороться с нею вместе.

А случилось вот что: откуда ни возьмись, на страну напал огромный крылатый Змей: он извергал из пасти огонь, поджигал дома и поля, губил людей и животных, воровал еду и загрязнял воду в реке и колодцах. И тогда сказал первый брат второму: «Я должен убить этого Змея, чтобы он не причинял больше никому вреда!» Но второй брат возразил: «Ты не сможешь этого сделать, ведь ты ничего о нем не знаешь. Только зная слабое место

врага, можно его убить!» Не поверил силач мудрым словам брата, решил действовать силою. И он отправился туда, где поселился Змей.

«Эй, страшный Змей! Выходи-ка на бой со мной!» — закричал силач. И Змей выполз из пещеры ему навстречу. Его прозрачные черные крылья распростерлись по всему небу, загородив солнце. Его глаза бешено сверкали, как изумруды, а из пасти вырывался огонь. Увидев грозного зверя, почувствовал юноша, как страх растет в его сердце, и, не выдержав, отступил он от Змея. А чудовище медленно вздымалось над ним, не отводя от человека прозрачных глаз. А потом Змей щелкнул хвостом, и мгновенно сильный брат превратился в камень.

Узнав об этом, решил второй брат выйти на бой со Змеем. Однако перед тем как отправиться в путь, обратился юноша за советом к мудрой старой Лягушке.

Не сразу он нашел ее. Три опасных государства пришлось ему миновать, пока добрался он до Лягушки. Но человек ничего не боялся, он всей душой желал спасти своего брата.

Первое государство называлось «Хотелка». У любого, попавшего сюда, сразу же появлялось множество желаний: ему хотелось получить вкусные лакомства, красивую одежду, дорогие украшения. Но стоило ему сказать «хочу», как он тут же превращался в «хотелку» и навечно оставался в этом государстве. Юноша едва избежал этой опасности: у него тоже возникло много разнообразных желаний, но с помощью своей силы воли он поборол соблазны и вышел из страны невредимым.

Следующая опасность подстерегала его в государстве «Тыков». Там жили люди, не способные работать и не умеющие отдыхать: они все время суетились и отвлекали друг друга от дел. И нашему путнику тоже захотелось подергать прохожих за руки, но он снова использовал свою силу воли. Так и миновал второе государство.

В третьем государстве жили одни «яки». Эти люди постоянно выкрикивали: «Я! Я! Спросите меня» и никого не хотели слушать, кроме самих себя. Юноше понадобилась вся его сила воли. А иногда ему даже приходилось рот рукой закрывать, чтобы «Я, я, я» из него не выскочили. Вот с каким трудом он добирался до мудрой Лягушки.

Но наконец он пришел к ней. И попросил молодой человек Лягушку подсказать ему, как победить Змея. Так ответила ему Лягушка: «Только человек с очень сильной волей сможет одержать победу над Змеем, но ты не бойся этого боя. Ведь ты оставил позади три опасных испытания, ни одно государство не задержало тебя, значит, твоя воля очень сильна. Смело иди к Змею, не справится он с тобой!» Поклонился наш герой Лягушке и отправился обратно.

Пришел юноша к логову Змея и бесстрашно вызвал его на бой. Зашипело чудовище, распластало огромные крылья и двинулось на смелого человека, но не испугался тот, остался стоять перед ним прямо и гордо. Напряг брат всю свою волю и не побежал. И тогда вдруг Змей съежился, начал

уменьшаться, таять. Он становился все меньше и меньше, пока совсем не испарился.

Как только Змей исчез, камень снова стал живым человеком, братом нашего героя.

Так сильная воля помогла победить зло».

Далее ведущий предлагает игрокам побывать в трех государствах из сказки о двух братьях.

♦ «Хотелки». Ведущий рисует в воздухе известную детям букву. Ребятам предлагается угадать эту букву, но не закричать ответ тут же, а, преодолев свое желание выкрикнуть, опередив всех остальных, дождаться команды ведущего и ответ прошептать.

♦ «Тыки». Детям предлагается сесть на стулья и замереть. Ведущий медленно считает до десяти, затем легонько щекочет каждого. Игрокам необходимо сохранить неподвижность и не рассмеяться. Водящим становится тот, кто не выдержал испытания.

♦ «Яки». Ведущий загадывает детям загадки и после каждой обязательно спрашивает, знает ли кто-нибудь ответ. Задача игроков — сдержаться и не закричать: «Я знаю», вместо этого они должны дождаться знака ведущего и шепотом все вместе прошептать ответ.

Море волнуется

Возраст: 4 — 6 лет.

Цель игры: развитие сознательной воли и терпения. **Ход игры.** Из числа игроков выбирается водящий. Остальные дети встают на расстоянии 1 м друг от друга. Водящий поворачивается к игрокам спиной и говорит: «Море волнуется — раз. Море волнуется — два. Море волнуется — три. Морская фигура, замри». Пока водящий говорит, игроки могут бегать, прыгать. Но как только произнесено слово «замри», дети замирают в позах морских животных (рыб, осьминогов, кораллов). Водящий поворачивается к игрокам, ходит между ними, рассматривает фигуры и пытается рассмешить замерших игроков. Если ему это удастся (игрок засмеялся или пошевелился), то ребенок меняется с водящим местами и сам становится водящим.

Пожарные

Возраст: 3 — 5 лет.

Цель игры: развитие волевых качеств ребенка.

Необходимое оборудование: шведская лестница, колокольчик.

Ход игры. На самом верху шведской лестницы крепится колокольчик. Дети делятся на две команды. Игрок каждой команды — пожарный, которому надо вскарабкаться по лестнице на самый верх и позвонить в колокольчик. Выигрывает та команда, все участники которой первыми выполняют задание. Игра начинается по команде ведущего.

Путешествие мяча

Возраст: 3 — 5 лет.

Цель игры: научить детей взаимодействовать, играть в команде.

Необходимое оборудование: мячи.

Ход игры. Игроки делятся на две команды и располагаются в две колонны. Первый игрок каждой команды получает мяч. Далее ведущий говорит: «Сейчас наш мяч отправится в путешествие, а вы, ребята, поможете ему. По моему сигналу вы будете передавать мяч друг другу. Если я скажу «На самолете», то вы отправите мяч в путь у себя над головами; после слов «На подводной лодке» вы начнете передавать друг другу мячик между расставленными ногами. А когда я скажу «На поезде» — мяч пойдет через «боковые ворота» (между согнутой в локте рукой и телом).

Бездомный заяц

Возраст: 4 — 6 лет.

Цель игры: развить в детях чувство сопереживания, научить их взаимовыручке и взаимодействию.

Ход игры. Ведущий выбирает среди игроков «охотника» и «бездомного зайца». Остальные игроки образуют группы по 4—5 человек: трое или четверо, взявшись за руки, образуют домик, а один игрок располагается внутри домика. По сигналу ведущего начинается игра: «бездомный заяц» убегает от «охотника», а «охотник» старается его догнать. «Заяц» может спастись от преследователя, забежав в любой домик, но тогда находящийся в домике игрок вынужден его покинуть и сам стать «зайцем». Если «охотник» догоняет «зайца», то игроки меняются ролями. Ведущий через некоторое время может прервать игру и поменять игроков: детей, образующих домики, «охотника» и «зайцев».