Добрые волшебники Игра начинается с того, что дети садятся в круг, а взрослый рассказывает им сказку: «В одной стране жил злой волшебник-грубиян. Он мог заколдовать любого ребенка, назвав его нехорошим словом. И все, кого он называл грубыми словами, переставали смеяться и не могли быть добрыми. Расколдовать такого несчастного ребенка можно было только добрыми, ласковыми именами. Давайте посмотрим, есть у нас такие заколдованные дети?». Многие дошкольники охотно берут на себя роли «заколдованных». Взрослый выбирает из них непопулярных, агрессивных детей и просит других помочь им: «А кто сможет стать добрым волшебником и расколдовать их, называя ласковым именем?». Как правило, дети с удовольствием берут на себя роль добрых волшебников. По очереди они подходят к агрессивным детям и стараются назвать их ласковым именем.	***Волшебные очки*** Взрослый приносит в группу коробочку с сюрпризом и торжественно объявляет: «Я хочу показать вам волшебные очки. Тот, кто их наденет, увидит только хорошее в других, и даже то хорошее, что человек иногда прячет от всех. Вот я сейчас примерю эти очки... Ой, какие вы все красивые, веселые, умные!» Подходя к каждому ребенку, взрослый называет какое-либо его достоинство (кто-то хорошо рисует, кто-то умеет строить из кубиков, у кого-то красивое платье и пр.). «А теперь мне хочется, чтобы каждый из вас примерил эти очки и хорошенько рассмотрел своего соседа. Может они помогут рассмотреть то, что вы раньше не замечали». Дети по очереди надевают волшебные очки и называют достоинства своих товарищей. В случае, если кто-то затрудняется, можно помочь и подсказать. Повторения одних и тех же достоинств здесь не страшны, хотя желательно расширять круг хороших качеств.	***Комплименты*** Дети становятся в круг. Глядя в глаза соседу, надо сказать ему несколько добрых слов, за что-то похвалить, пообещать или пожелать что-то хорошее. Упражнение проводится по кругу.
Царевна-Несмеяна Взрослый рассказывает сказку про Царевну-Несмеяну и предлагает детям поиграть в такую же игру. Кто-то из детей будет царевной, которая все время грустит и плачет, а остальные будут по очереди подходить к ней и стараться ее рассмешить. Царевна же изо всех сил старается не засмеяться. Выигрывает тот, кто сумеет все-таки вызвать у нее улыбку или смех. В качестве Царевны-Несмеяны выбирается отвергаемый, необщительный ребенок (лучше девочка), а остальные стараются ее рассмешить всеми силами.	***Подарки*** Перед игрой взрослый готовит различные привлекательные для детей мелочи: маленькие игрушки, ленточки, значки, коробочки, косынки, мишуру и пр., которые детям приятно было бы получить в подарок. Все это заранее раскладывается на специальном столе и закрывается тканью, чтобы дети раньше времени не обнаружили это «богатство». В группе объявляется праздник, а на праздник всегда дарят подарки. «Давайте сделаем так: пусть каждый выберет из вещей то, что ему понравится, положит в коробку, а потом подарит, кому захочет. Посмотрите, какие красивые подарки приготовлены для вас!» — говорит педагог. Он открывает приготовленные украшения и дает детям полюбоваться ими.	Потом дети усаживаются на стульчики, которые стоят спиной к столу с подарками. Взрослый спрашивает одного из них, кому он хочет сделать подарок, дает ему коробку, с которой тот отправляется к столу. «Интересно, что выберет Петя (Саша, Оля и пр.) и кому он подарит свой подарок?» — говорит взрослый, обращаясь к остальным. И тут же объясняет важное правило игры: не подглядывать, что выбирает Петя и не выпрашивать для себе подарки. Потом ребенок вместе с подарком в коробке подходит к тому, для кого этот подарок выбран. Торжественная передача подарка происходит при активном участии взрослого, который показывает всем детям подарок, если нужно, помогает приладить украшение и подсказывает, что за подарок обязательно следует поблагодарить. Так по очереди все дети выбирают и дарят подарки друг другу.

Конкурс хвастунов

Дети садятся в круг в случайном порядке, а взрослый объявляет: «Сегодня мы проведем с вами конкурс хвастунов. Выиграет тот, кто лучше похвастается. Но хвастаться мы будем не собой, а своим соседом. Ведь это так приятно и почетно иметь самого лучшего соседа! Посмотрите внимательно на того, кто сидит справа от вас. Подумайте, какой он, что в нем хорошего, что он умеет, какие хорошие поступки он совершил, чем он может понравиться. Не забывайте, что это конкурс. Выиграет тот, кто лучше похвалится, кто найдет в своем соседе больше достоинств». После такого вступления дети по кругу называют преимущества своего соседа и хвастаются его достоинствами. Здесь совершенно не важна объективность оценки — реальные эти достоинства или придуманные. Не важен также «масштаб» этих достоинств — это могут быть новые тапочки, или громкий голос, или аккуратная прическа. Главное, чтобы дети заметили все эти особенности сверстников и смогли не только похвалить других детей, но и похвалиться ими перед остальными. Победителя выбирают сами дети, но в случае необходимости взрослый может высказать свое мнение. Выигрывает тот, кто лучше похвалится своим соседом. Чтобы победа стала более значимой и желанной, можно наградить победителя каким-нибудь маленьким призом (картинка, бумажная медаль, значок и пр.). Такая организация игры вызывает даже у замкнутого или враждебно настроенного ребенка пристальный интерес к сверстнику и явное желание найти у него как можно больше достоинств.

Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем

Дети разбиваются на небольшие группы (по 4—5 человек) и каждая группа с помощью взрослого продумывает инсценировку какого-либо действия (например, умывание, или рисование, или собирание ягод и пр.). Дети должны сами выбрать какой-либо сюжет и договориться, как они будут его показывать, После такой подготовки каждая группа молча показывает свое действие. Каждый показ предваряется известной фразой: «Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем». «Зрители» внимательно наблюдают за товарищами и отгадывают, что они делают и где они находятся. После правильного угадывания актеры становятся зрителями и на сцену выходит следующая группа.

Более сложным вариантом этой игры является индивидуальное воспроизведение аналогичных действий. Организация такой игры примерно та же, что в «Испорченном телефоне». Все участники закрывают глаза, кроме двух первых, один из которых показывает другому какое-либо действие (поливает цветы, или рубит дрова, или играет в мячик и пр.). Потом этот ребенок показывает то же действие третьему, сидящему в ряду, третий — четвертому и т.д. Так по очереди дети открывают глаза и передают друг другу одно и то же действие. Последний в ряду ребенок должен это действие угадать.

Испорченный телефон

Игра для 5—6 человек. Дети садятся в одну линию. Ведущий шепотом спрашивает первого ребенка, как он провел выходные дни, а после этого громко говорит всем детям: «Как интересно рассказал мне Саша про свои выходные дни! Хотите узнать, что он делал и что он мне рассказал? Тогда Саша шепотом, на ушко расскажет об этом своему соседу, а сосед тоже шепотом, чтобы никто другой не услышал, расскажет то же самое своему соседу. И так по цепочке мы все узнаем о том, что делал Саша». Взрослый советует детям, как лучше понять и передать, что говорит сверстник: нужно сесть поближе, смотреть ему в глаза и не отвлекаться на посторонние звуки (можно даже зажать другое ухо рукой). Когда все дети передадут свои сообщения соседям, последний громко объявляет, что ему сказали и как он понял, что Саша делал в выходные. Все дети сравнивают, насколько изменился смысл передаваемой информации.

Если первому ребенку трудно сформулировать четкое сообщение, «запустить цепочку» может взрослый. Начинать игру можно с любой фразы, лучше, если она будет необычная и смешная. Например: «У собаки длинный нос, а у кошки длинный хвост» или «Когда птички зевают, они рот не открывают». Иногда дети специально, ради шутки, искажают содержание полученной информации, и тогда можно констатировать, что телефон совершенно испорченный и нуждается в починке. Нужно выбрать мастера, который найдет «поломку и сможет ее устранить». Мастер понарошку «чинит» телефон, и после следующего круга все оценивают, стал ли телефон работать лучше.

Зеркало

Перед началом игры проводится «разминка». Взрослый становится перед детьми и просит как можно точнее повторять его движения. Он демонстрирует легкие физические упражнения, а дети воспроизводят его движения. После этого дети разбиваются на пары и каждая пара по очереди «выступает» перед остальными. В каждой паре один совершает какое-либо действие (например, хлопает в ладоши, или поднимает руки, или делает наклон в сторону), а другой пытается как можно точнее воспроизвести его движение, как в зеркале. Каждая пара сама решает, кто будет показывать, а кто воспроизводить движения. Все остальные оценивают, насколько хорошо работает зеркало. Показателями «правильности» зеркала является точность и одновременность движений. Если зеркало искажает или опаздывает, оно испорченное (или кривое). Паре детей предлагается потренироваться и «починить» испорченное зеркало. Показав

Эхо

Взрослый рассказывает детям про Эхо, которое живет в горах или в большом пустом помещении, увидеть его нельзя, а услышать можно: оно повторяет все даже самые странные звуки.

После этого дети разбиваются на две группы, одна из которых изображает путников в горах, а другая — Эхо. Первая группа детей гуськом (по цепочке) «путешествует по комнате» и по очереди издает разные звуки (не слова, а звукосочетания), например: «Ау-у-у-» или «Тр-р-р-п» и т.п. Между звуками должны быть большие паузы, которые лучше регулировать ведущему.

Он же может следить за очередностью произносимых звуков, т.е. показывать, кому из детей и когда следует издавать свой звук. Дети второй группы прячутся в разные места комнаты, внимательно прислушиваются и стараются как можно точнее воспроизвести все, что услышали. Если Эхо работает «несинхронно», т.е. воспроизводит звуки не одновременно, это не страшно.

Важно, чтобы оно не искажало звуки и в точности воспроизводило их. Эту же игру можно проводить парами, по тому же сценарию, что и «Зеркало», которое может одновременно отражать не только движения, но и звуки другого.

2—3 движения, пара детей садится на место, а следующая демонстрирует свою «зеркальность».		
Бабушка Маланья Это очень веселая хороводная игра, в которой один из детей (водящий) должен придумать какое-нибудь оригинальное движение, а все остальные — его повторить. В игре достигается не только согласованность движений, но и единство в создании образа и настроения. Дети вместе со взрослым становятся в круг, в середине которого находится ребенок, изображающий Бабушку Маланью (на него можно надеть платочек или фартучек). Дети в кругу вместе со взрослым начинают петь смешную песенку, сопровождая ее выразительными движениями. У Маланьи, у старушки, Жили в маленькой избушке Семь сыновей, все без бровей. Вот с такими ушами, вот с такими носами, Вот с такими усами, с такой головой, с такой бородой, Ничего не ели, целый день сидели, На нее глядели, делали вот так.... Движения могут быть самые разнообразные: можно сделать рожки, попрыгать и поплясать, сделать руками длинный нос, погрозить пальцем или в шутку заплакать. Они могут сопровождаться звуками и возгласами, передающими настроение. Движение необходимо повторить несколько раз, чтобы ребята могли войти в образ и получить удовольствие от игры.	***Волны*** Дети садятся в круг, а взрослый предлагает им вспомнить лето, когда они купались в речке, в пруду... «Но лучше всего купаться в море, — говорит он, — потому что в море волны и так приятно, когда они ласково гладят и омывают тебя. Волны такие веселые, добрые! И все очень похожи друг на друга. Давайте попробуем искупать друг друга в таких волнах! Давайте встанем, улыбнемся и попробуем изобразить волны руками». Дети изображают волны вслед за ведущим, который следит за тем, чтобы все волны были ласковые и веселые. Дети движутся по кругу, держась за руки. Останавливаются и с помощью жестов и мимики изображают то, о чем говорится в тексте: закрывают руками брови, делают «круглые» глаза, «большой» нос и уши, показывают усы и пр. Присаживаются на корточки. Повторяют за ведущим любое смешное движение.	После такой «тренировки» взрослый предлагает всем детям по очереди «искупаться в море». «Купающийся» становится в центре, а «волны» по одной подбегают к нему и ласково поглаживают его, совершая одинаковые движения. Когда все волны «погладят купальщика», он превращается в волну, а в море «ныряет» следующий. Во многих играх, приведенных выше, детей объединяют не только одинаковые движения, но и общее настроение, общий игровой образ. Такая общность чувств позволяет ощутить единство с другими, их близость и даже родственность. Все это разрушает отчуждение, делает ненужными защитные барьеры и создает чувство причастности. В следующей игре такая общность переживания создается особенно остро, потому что это чувство опасности.
Утка с утятами В игре участвуют мама-утка (лучше сначала на эту роль выбрать популярного ребенка), маленькие утята (4—5 детей) и хищный коршун, который за ними охотится (эту роль выполняет взрослый — ведущий). Сначала мама-утка с утятами греются на солнышке, купаются в пруду, ищут червячков на полянке и пр. Вдруг налетает хищная птица и пытается выкрасть утят. Мама-утка должна укрыть, спрятать своих детей, собрать их вместе и защитить от опасности. Можно использовать покрывало или любую большую чистую ткань, чтобы дети могли спрятаться под ней. Спрятанного утенка коршун украсть не сможет. Когда все утята спрятаны, коршун еще некоторое время угрожающе кружится над ними, а потом улетает. Мама-утка выпускает своих детей из укрытия и они вновь резвятся на полянке. В этой игре важно создать яркую воображаемую ситуацию, чтобы дети смогли вжиться в свои роли и почувствовать угрожающую опасность. В последующих играх роль мамы-утки можно поручать непопулярному ребенку,	***Салочки-выручалочки*** В игру можно играть либо на улице, либо в большом просторном помещении. Предварительно нужно очертить пространство игры (большую площадку — 30—40 шагов в длину и в ширину) и объяснить детям, что играть можно только внутри площадки и забегать за черту нельзя. Если кто-то убежит, значит он не хочет играть и выбывает из игры. После этого можно приступить к объяснению игры: «Я буду «салочкой», а вы будете от меня убегать. До кого я дотронусь, должен остановиться, бегать ему уже нельзя, пока кто-нибудь из ребят его не выручит. Чтобы выручить товарища, нужно дотронуться до его плеча. Как только до него дотронулись, он может снова бегать».	Игра начинается со слов, которые взрослый произносит вместе с детьми: «Салочка» нас не догонит, «Салочке» нас не поймать, Мы умеем быстро бегать И друг друга выручать! С последними словами дети разбегаются в разных направлениях, а водящий начинает ловить их. После первой игры роль «салочки» можно поручить кому-нибудь из детей. Важно, чтобы дети замечали, кто их «спас» и кому они сами смогли помочь. После игры можно спросить их об этом и отметить, кто из детей чаще всего помогал другим.

чтобы он получил возможность заботиться о других.		
Живые куклы Дети разбиваются на пары несколько необычным способом: им предлагается заглянуть в глаза друг другу и найти себе партнера с тем же цветом глаз, как и у него самого. Если это вызовет затруднения, можно попросить помощь и совет у других. После того как пары образованы, можно объяснить содержание игры: «Помните, когда вы были маленькие, многие из вас верили, что ваши куклы (зайчики, мишки) живые, что они умеют говорить, просить, бегать и пр. Давайте представим, что один из вас превратится в маленького ребенка, а другой — в его куклу: куклу-девочку или куклу-мальчика. Кукла будет что-то просить, а ее хозяин выполнять ее просьбы и заботиться о ней». Взрослый предлагает понарошку помыть кукле ручки, покормить, погулять и пр. Но предупреждает, что хозяин должен выполнять все капризы куклы и не заставлять ее делать то, чего она не хочет. Когда дети примут игровую ситуацию и увлекутся, пусть продолжают играть самостоятельно. В следующий раз каждая пара может поменяться ролями.	***На мостике*** Перед началом игры создается воображаемая ситуация. Взрослый разделяет всех детей на две группы, разводит их в разные стороны и предлагает представить, что они находятся по разные стороны горного ущелья, но им нужно обязательно перейти на другую сторону. Через ущелье перекинут тонкий мостик (на полу чертится полоска — 30—40 см, символизирующая мостик). По мостику могут идти только два человека с разных сторон (иначе мостик перевернется). Задача заключается в том, чтобы пойти одновременно навстречу друг другу и перейти на противоположную сторону, не заступив за черту (иначе «упадешь в пропасть»). Участники разбиваются на пары и осторожно проходят по мостику навстречу друг другу. Остальные следят за их движением и «болеют». Тот, кто наступит за черту, выбывает из игры («падает в пропасть»). Успешное выполнение этой задачи возможно только в том случае, если кто-нибудь из пары уступит дорогу своему партнеру и пропустит его вперед.	***Гномики*** Для игры нужны колокольчики по числу участников (5—6). Один колокольчик должен быть испорченный (не звенеть). Взрослый предлагает детям поиграть в гномиков. У каждого гномика есть волшебный колокольчик, и когда он звенит, гномик приобретает волшебную силу — он может загадать любое желание и оно когда-нибудь исполнится. Дети получают колокольчики (одному из них достается «испорченный»). «Давайте послушаем, как звенят ваши колокольчики! Каждый из вас по очереди будет звенеть и загадывать свое желание, а мы будем слушать». Дети по кругу звенят своими колокольчиками, но вдруг оказывается, что один из них молчит. «Что же делать? У Коли не звенит его колокольчик! Это такое несчастье для гномика! Он теперь не сможет загадать желание... Может мы его развеселим? Или подарим что-нибудь вместо колокольчика? Или попробуем выполнить его желание? (дети предлагают свои решения). А может кто-нибудь уступит на время свой колокольчик, чтобы Коля мог позвенеть им и загадать свое желание?» Обычно кто-нибудь из детей предлагает свой колокольчик, за то, естественно, получает благодарность товарища и одобрение взрослого. В этой игре важно привлечь внимание детей к «обделенному» сверстник), вызвать их сочувствие и желание помочь.
Старенькая бабушка Перед игрой несколько детей (8 или 10) делятся на пары, в которых один берет на себя роль бабушки (дедушки), а другой — внука (внучки). Бабушки и дедушки очень старенькие, они ничего не видят и не слышат (можно завязать им глаза). Но их обязательно нужно привести к врачу, а для этого требуется перевести их через улицу с очень оживленным движением. Внуки и внучки должны перевести бабушек (дедушек) через дорогу так, чтобы их не сбила машина. «Улицу» рисуют на полу мелом. Несколько детей играют роль машин и бегают туда-сюда. «Поводырям» нужно уберечь «старичков» от машин, провести через опасную дорогу, показать доктору (роль которого играет один из детей), купить лекарство и привести обратно по той же дороге домой. На последнем этапе коррекционной работы становится возможной организация совместной	***Мозаика в парах*** Каждая пара детей получает мозаику, детали которой делятся между ними поровну. Задача заключается в том, чтобы сложить общую картину. Для этого нужно задумать сюжет, распределить усилия, учитывать и продолжать действия партнера и пр. По завершении работы каждое «произведение» показывается всем остальным, которые пытаются догадаться, что изобразили авторы.	***Рукавички*** Для занятия нужны вырезанные из бумаги рукавички с различным незакрашенным узором. Количество их пар должно соответствовать количеству пар участников. Каждому ребенку дается одна вырезанная из бумаги рукавичка, и детям предлагается найти свою пару, т.е. рукавичку с точно таким же узором. Когда пара одинаковых рукавичек встретится, дети должны как можно быстрее и (главное!) одинаково раскрасить рукавички. Каждой паре дается только три карандаша разного цвета. ***Рисуем домики*** Двое детей должны нарисовать на одном листе бумаги общий домик и рассказать, кто в нем

продуктивной деятельности детей, где им нужно согласовывать свои действия и договариваться с другими.		живет.