Консультация для воспитателей «Игротерапия общения»

 **«Воспитание есть искусство, применение которого**

**должно совершенствоваться многими поколениями».**

**И.Кант**

С самого рождения ребенок постепенно овладевает соци­альным опытом через эмоциональное общение со взрослыми, че­рез игрушки и предметы, окружающие его, через речь и т.д. Са­мостоятельно постичь суть окружающего мира — задача, непо­сильная для ребенка.

Отношение родителей к успеху и неуспеху ребенка в различ­ных творческих или в других областях способствует формирова­нию у ребенка самооценки, притязания на признание. Переоцен­ка или недооценка способностей ребенка родителями влияет на его отношения со сверстниками, на особенности его личности. Именно признание важнейшего влияния игры на формирование личности позволило создать эффективную систему методов психотерапевтического воздействия на человека – игротерапию. О том, что микроклимат в семье во многом влияет на процесс формирования личности ребенка, известно всем родителям. Тем не менее, не все они осознают, насколько глубока эта зависимость.
Мы с умилением находим у младенца схожие с собой черты – нос, уши и глаза, позже обнаруживаются и способности, полученные в наследство от одного из родителей, а может, даже от двух сразу. Тогда почему же нас удивляет, что ребенок наследует или получает в процессе воспитания и то, что мы сами предпочли бы ему не передавать?
С самого раннего детства детям свойственно подражать поведению взрослых. Даже самые незначительные, по нашим оценкам, поступки могут служить примером для ребенка. Накопив еще в детстве модели и образцы поведения, став взрослыми, они, скорее всего, будут реализовывать их и в своей жизни. Контакт со взрослыми формирует индивидуальную роль каждого ребенка и представления обо всем многообразии окружающей действительности, а также отношение к ней.
Определенные моменты в семейных отношениях могут возыметь так называемый «эффект зеркала», только в некоторых случаях ситуация может отобразиться с точностью наоборот. Если ребенок рос в атмосфере полной свободы действий – не факт, что он, став взрослым, не станет подверженным влиянию авторитетов, ребенок бережливых родителей может вырасти транжирой, а ребенок не слишком уж хороших хозяев может стать чистюлей, любящим во всем порядок.
Отчужденное отношение взрослого к ребенку значительно снижает его социальную активность: ребенок может замыкать­ся в себе, становиться скованным, неуверенным, готовым рас­плакаться по любому поводу или начать фрустрировать и вы­плескивать свою агрессию на сверстников.

Положительные взаимоотношения с родителями помогают ребенку легче вступить в контакт с окружающими детьми и дру­гими взрослыми.

В рамках ситуативно-делового общения ребенок жадно стре­мится стать объектом интереса и оценки своих товарищей. Он чутко ловит в их взглядах и мимике признаки отношения к себе, забывая о товарище. М. И. Лисина называла это феноменом «не­видимого зеркала».

Позже ребенок начинает видеть и особенности сверстника, фиксируя, однако, в основном негативные проявления. Ребенок стремится утвердиться в своих лучших качествах, возникает по­требность в признании и уважении ровесника.

 Беседы ребенка и взрослого сосредоточены на взрос­лом мире, для дошкольника важно знать — «как нужно», он стремится к взаимопониманию и сопереживанию со старшими. Благодаря взрослому, усваиваются нравственные законы, ребе­нок оценивает свои поступки и поступки окружающих людей. Родители выступают для него как образец поведения.

*Терапевтические игры ставят своей целью устранение аффективных препятствий в межличностных отношениях, а обучающие – достижение более адекватной адаптации и социализации детей.*

В нашей работе мы используем игротерапию в форме терапии отношений, где игра выступает своеобразной сферой, в которой происходит налаживание отношений ребенка с окружающим миром и людьми.

**Контактные игры, подвижные игры, объединяющие игры**

 Игра «СЪЕДОБНОЕ — НЕСЪЕДОБНОЕ»

Дети садятся в круг. Водящий говорит задуманное им слово и бросает мяч своему соседу. Если слово обозначает еду (фрукты, овощи, сладости, молочные, мясные и др.продукты), то ребенок, которому бросили мяч, должен поймать его («съесть»). Когда слово обозначает несъедобные предметы, мяч не ловит­ся. Ребенок, несправившийся с заданием, становится водящим, называет задуманное слово другому ребенку и бросает мяч.

Игра «ПАРОВОЗИК»

На роль водящего — «паровозика» назначается ребенок по желанию. Остальные дети выстраиваются друг за другом, сцеп­ляются руками и передвигаются вместе в направлении, кото­рое выбирает «паровозик». Основная задача — следовать друг за другом, не разъединяясь. Если кто-то из детей отцепляет руки, то «паровозик» останавливается, «поезд» ремонтируют, а «сломанный» вагончик отправляется в «депо».

Игра «ПАРОВОЗИК С КЛОУНАМИ»

Все дети превращаются в « поезд », в котором едут « клоуны ». «Клоуны» любят баловаться, веселиться, прыгать, поэтому «по­езд» по сигналу взрослого (гудок) останавливается, «вагончи­ки» разъезжаются в разные стороны, дети падают. Основная задача — при падении быть внимательным к окружающим де­тям, стараться их не задеть. После того как «поезд» отремонти­руют, игра продолжается.

Игра «КТО ПОЗВАЛ?»

Дети стоят в кругу. Один из играющих встает в центр круга и закрывает глаза. Ведущий подходит и притрагивается к кому- либо из участников игры. Тот громко называет имя водящего. Ведущий: «Кто позвал тебя?»

Ребенок, стоящий в кругу, называет имя товарища. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не побывают в роли от­гадывающего.

В процессе этой игры дети лучше узнают друг друга и запо­минают имена. Игра способствует сближению ребят, развивает внимание, память, упражняет слуховой анализатор.

Игра «ИГОЛОЧКА И НИТОЧКА»

Участники игры становятся друг за другом. Первый — «иго­лочка». Он бегает, меняя направление. Остальные бегут за ним, стараясь не отставать.

Игра «ДРАКОН КУСАЕТ СВОЙ ХВОСТ»

Играющие стоят друг за другом, держась за талию впереди стоящего. Первый ребенок — это голова дракона, последний — кончик хвоста. Первый играющий пытается схватить последне­го — дракон ловит свой хвост. Остальные дети цепко держатся друг за друга. Если дракон не поймает свой хвост («не укусит» хвост), то на место головы дракона встает другой ребенок.

Игра «ЛЕТАЕТ – НЕ ЛЕТАЕТ»

Дети садятся или становятся полукругом. Ведущий назы­вает предметы. Если предмет летает — дети поднимают руки. Если не летает — руки у детей опущены. Ведущий может созна­тельно ошибаться, у многих ребят руки непроизвольно, в силу подражания, будут подниматься. Необходимо своевременно удержаться и не поднимать рук, когда назван нелетающий пред­мет. Кто не удержался — платит фант, который в конце игры выкупается.

Игра «ПОЙМАЙ РЫБКУ»

Часть детей стоят в кругу, держась за руки (« сети »). Осталь­ные дети — «рыбки» «плавают» (бегают, прыгают) внутри кру­га, «выплывают» из него (подлезают под сцепленными руками детей). По сигналу взрослого: «Сети!» — дети, держащиеся за руки, садятся. Кто из «рыбок» остался в кругу, того и «пойма­ли». Игра может проводиться под музыку.

Игра «ПЧЕЛКИНЫ ПЕСНИ»

Все дети превращаются в «пчелок», которые «летают» (бе­гают) с громкими песнями (ж-ж-ж). По сигналу взрослого; «Ночь!» — «пчелки» садятся, замолкают и «засыпают». По сиг­налу: «День!» — «пчелки» вновь «летают» и громко распевают свои песни-жужжалки.

Игра «ПЧЕЛКИНЫ ШАЛОСТИ»

«Пчелки» «летают» (бегают) с цветка на цветок (использу­ются обручи, кубики и т.п.). Они трудятся, собирают нектар. Но пчелкам очень хочется пошалить. И тогда они «летают» (бе­гают, прыгают) друг за другом, забыв о работе. Но «главная пче­ла» (ведущий) не разрешает отвлекаться. Когда замечает нару­шителей,»подлетает» к ним и «сажает» на свой большой цветок.

**Обучающие игры, развивающие игры**

Игра «ЦВЕТНЫЕ КОСИЧКИ» (закрепление знания цве­та, развитие воли, тонкой моторики )

Ребенку показывают, как сделать из ниток цветные косич­ки для тряпичной куклы или для «оживления» рисунка чело­века. Лучше, если такое кропотливое задание предлагается для изготовления подарка члену семьи, другу и т.д. В этом случае у ребенка появляется стимул завершить работу.

Игра «ЗАКОЛДОВАННЫЕ ДЕРЕВЬЯ» (закрепление знания геометрических форм, развитие воображения и мышления)

Взрослый предлагает ребенку используя конструктор или мозаику «создать» деревья из определенных геометрических фи­гур: треугольников и квадрата (ель); овала, прямоугольника (бе­реза и др.); круга и треугольника (яблоня). Можно попросить нарисовать такие деревья.

Игра «ХОЛОДНО — ГОРЯЧО; ПРАВО — ЛЕВО» (разви­тие слухового восприятия, ориентировки в пространстве)

Взрослый прячет условный предмет, а затем с помощью ко­манд типа «шаг направо, два шага вперед, три налево» ведет игрока к цели, помогая ему словами «тепло», «горячо», «холод­но». Если ребенок хорошо владеет ориентировкой в простран­стве со слов взрослого, можно использовать план-схему.

Игра «РАЗРЕЗНЫЕ КАРТИНКИ» (складывание рисун­ка из его частей )

Берется любая открытка (лучше использовать изображение неживого мира) и разрезается на две равные части. Ребенка про­сят составить ее. Другая открытка разрезается на четыре части и так далее. Выполняя задание, ребенок ориентируется на ри­сунок, изображенный на открытке. Покупные мозаики и пазлы помогают детям соотносить форму и цвет.

Игра «ПРИДУМАЕМ ЗАГАДКУ»

Логика придумывания загадок сложна для дошкольника, поэтому начинать надо с внешних признаков окружающих пред­метов. Например: «Большой, круглый, полосатый, а внутри красный» (арбуз). Затем добавляются функциональные призна­ки: «Шумит, ворчит, глотает, все дома очищает» (пылесос). Далее предлагаются сравнения и литературные загадки. Напри­мер: «Крашено коромысло через реку повисло» (радуга). Непо­нятные слова объясняются.

Игра «ЧТО ЛИШНЕЕ?»

Взрослый называет три (позже четыре) предмета, один из которых не подходит к данной классификации. Например: *огурец, яблоко, помидор* (овощи- фрукты); *стул, стол, шкаф, платье* (мебель- одежда). Ребенок выделяет «лишний» предмет и объясняет свой выбор. Хорошо использовать в этой игре наглядную опору- картинки и предметы.

Игра «ТЕЛЕФОН» (развитие слуховой памяти и слу­хового внимания)

В игре участвуют не менее трех игроков. Словесное сообще­ние передается друг другу, пока оно не вернется к первому иг­року. Сообщение может состоять из одного слова, постепенно превращаясь в длинное предложение.

Игра «РАССКАЗЫ ПО КАРТИНКАМ» (развитие кон­текстной речи, понятийного мышления)

Ребенку предлагается составить рассказ по картинке. Ис­пользуются смешные сюжеты, можно из комиксов.

Игра «ИГРЫ С «РАЗУКРАШКАМИ» (книги-тетра­ди для раскрашивания )

При развитии руки используются карандаши. Работа с фло­мастерами руку не развивает! Ребенку предлагают нанести круп­ную штриховку так, чтобы линии не выходили за контур ри­сунка. Детали могут быть разного цвета, с различными направ­лениями штриховки. Это веселое быстрое, полезное занятие. Во время работы можно сочинять истории о героях « разукрашки », которые попадают в «полосатую» страну. В этом случае разви­вается не только рука, но и речь.

Игра «НЕЗНАЙКИНЫ НЕБЫЛИЦЫ» (проверяется знание времен года, слуховое внимание)

Незнайка сочинял истории, но, как обычно, все перепутал в них. Когда он стал рассказывать свои истории друзьям, все громко смеялись и говорили, что этого не бывает. Попробуй от­гадать, что напутал Незнайка.

* Летом девочки и мальчики надевают теплые шапки, теп­лые сапоги, шубы и отправляются кататься на санках.
* Весной все звери готовятся к долгой спячке.
* Осенью на деревьях распускаются ярко-зеленые листочки.
* Зимой мы любим купаться и загорать, любоваться цвета­ми и собирать ягоды.

Игра ЦВЕТИК-СЕМИЦВЕТИК» (проверяется зри­тельное внимание, память, знание цвета, развитие руки )

Взрослый рисует цветок с семью лепестками: красным, жел­тым, голубым, розовым, коричневым, синим, оранжевым. Середина цветка — зеленая. Ребенку предлагается запомнить этот цветок и нарисовать точно такой же.

Игра «НЕВНИМАТЕЛЬНЫЙ САДОВНИК» (проверя­ется мышление, внимание, умение читать) Садовник решил посадить новые плодовые деревья в саду, но он был очень невнимательным и купил на базаре 2 лишних пакетика с семенами. Помоги садовнику найти лишние паке­тики, если на них написано: «Яблоня», «Груша», «Вишня», «Роза», «Слива», «Береза», «Персик».

**ТЕРАПЕВТИЧЕСКИЕ ИГРЫ**

Игры-этюды (психогимнастика )

В этюдах участвуют все дети. Взрослый называет образ, ко­торый необходимо детям изобразить с помощью мимики и пан­томимики. Дети начинают демонстрировать роль и заканчива­ют перевоплощения по сигналу взрослого (гудок, звонок, музы­кальный сигнал или др.)- Создавая этюды, они меняют мимику, пантомимику героя в соответствии со словами ведущего-взрос­лого (например: грустный старик, хвастливый воробей и т.д.). В этюдах детям можно пользоваться интонациями.

Игра «ЧТО СЛЫШНО?» (развитие переключения, кон­центрации внимания, развитие воли)

Ведущий предлагает детям послушать и запомнить то, что происходит за дверью, за окном, на улице, затем просит расска­зать, какие звуки они слышали. Можно предложить подсчитать услышанные звуки и выбрать победителя(кто больше услышал).

Игра «КТО ЗА КЕМ?» (развитие зрительной памяти, знакомство с детьми, их именами )

Водящий, посмотрев на детей, выстроившихся друг за дру­гом в произвольном порядке, должен отвернуться и перечис­лить, кто за кем стоит. Затем водящим становится другой ребе­нок. Эту игру можно усложнить, например, после того как ре­бенок отвернулся и перечислил товарищей, он поворачивается и называет изменения в их одежде, прическе (если дети поме­нялись вещами, сменили прическу и т.п.).

Игра «ВЕСЕЛЫЕ КЛОУНЫ» (развитие воображения, эмоционально-волевых процессов )

«Веселый клоун» (водящий) пытается рассмешить «несмеянок». Используется мимика, жесты, интонация, рассказы и др. Самый серьезный из «несмеянок», становится водящим.

Игра «ПЧЕЛКА В ТЕМНОТЕ» (коррекция страха тем­ноты, замкнутого пространства, высоты)

«Пчелка перелетала с цветка на цветок (используются дет­ские скамейки, стульчики, тумбы разной высоты). Когда пчел­ка прилетела на самый красивый цветок с большими лепестка­ми, она наелась нектара, напилась росы и уснула внутри цвет­ка (используется детский столик, под который залезает ребе­нок). Незаметно наступила ночь и лепесточки стали закрываться (столики покрываются материей). Пчелка проснулась, откры­ла глаза и увидела, что кругом темно. Она вспомнила, что оста­лась внутри цветка и решила поспать до утра. Взошло солныш­ко, наступило утро (материя убирается), и пчелка вновь стала веселиться, перелетая с цветка на цветок». Игру можно повто­рять, усиливая плотность материи, т.е. степень темноты. Игра может проводиться с одним ребенком или с группой детей.

**Театрализованные игры**

Игра-сказка «О РЫБАКЕ И РЫБКЕ»

Взрослый читает отрывок из сказки А.С. Пушкина или крат­ко пересказывает эту сказку. Дети выбирают роли старика, ста­рухи, золотой рыбки. Остальные дети держатся за руки, изоб­ражая море (поднимают и опускают сцепленные руки). Можно использовать музыкальный фон — морские звуки. Взрослый мо­жет предложить детям продолжить сказку по-своему или пере­делать ее.

Игра-сказка «ВОРОБЬИНАЯ СЕМЬЯ»

Взрослый рассказывает сказку, дети изображают героев сказки с помощью мимики, жестов, интонации улетала мошек ловить, семью кормить. А папа-воробей укреплял жилище веточками, утеплял мхом. Сын тоже помо­гал отцу, и этим всегда хвастался перед своими друзьями. Он всем пытался доказать, что он самый ловкий и сильный. А с тем кто не соглашался с ним, воробышек ссорился и даже дрался. Как-то раз мама и папа прилетели в гнездо, а сына нет. Они жда­ли его к обеду, но воробышек не прилетал. Родители стали вол­новаться, не съели не крошки. Папа-воробей сердился и ворчал, а мама даже всплакнула. Ведь она думала, что с ее любимым сыночком что-то случилось. А сыночек поссорился с друзьями. Взъерошенный воробушек наконец-то прилетел к родителям. И в воробьиной семье был серьезный разговор... (дети чирика­ют, интонациями передавая чувства мамы, папы, сына). Воро­бышку пришлось сознаться в том, что он хвастается и дерется. Сын рассказал родителям, как ему хотелось доказать всем, ка­кой он взрослый. Воробышек объяснял, что очень хотел бы, что­бы его родители гордились им, как самым сильным сыном. Но вместо радости и гордости он увидел грусть в их глазах. Воро­бышек попросил прощения, и родители его простили. Они на­кормили сына вкусной едой и, погладив по перышкам, ласково объяснили, что очень любят его, и для них он самый ловкий и сильный воробышек во всем лесу».

Игра-сказка «ТРИ ПОРОСЕНКА»

Взрослый рассказывает последнюю часть сказки, а все дети выполняют действия героев (мимикой, пантомимикой, интона­циями). Можно распределить роли между детьми, использовать маски.

Игра-сказка «БРЫКАЮЩАЯСЯ ЛОШАДКА»

Все дети превращаются в «лошадок» и свободно размеща­ются на ковре (стоят на коленях, опираясь о пол руками). Взрос­лый читает текст сказки.

«Жила-была лошадка, которая очень любила брыкаться и капризничать. Ей мама говорит: «Покушай, доченька, травки свеженькой». «Не хочу, не буду», — кричит лошадка и брыка­ется ножками (дети выполняют действия). Папа уговаривает ло­шадку: «Погуляй, поиграй на солнышке». «Не хочу, не пойду!» — отвечает лошадка и опять брыкается. Не смогли уговорить мама с папой свою упрямую доченьку, оставили ее дома, а сами ушли по делам. Лошадка подумала, подумала и пошла гулять одна. А навстречу ей хитрый серый волк. Говорит волк лошад­ке: «Не уходи, лошадка, далеко в лес, ты еще маленькая». Ло­шадка опять упрямится: «Я не маленькая, куда хочу, туда и хожу!» А волку это и надо было. Подождал он, пока лошадка в самую чащу леса зайдет и как набросится на нее сзади. Лошад­ка давай брыкаться. Сначала одной ножкой сильно ударила волка, затем другой ножкой. А потом двумя ножками вместе так стала брыкаться, что волк убежал и никто его там больше не видел (дети выполняют все действия). Лошадка перестала упрямиться и капризничать, выросла и теперь работает в цир­ке, брыкается ножками, подбрасывает высоко мячики на ра­дость зрителям».

Игра-сказка «ДВА ЖАДНЫХ МЕДВЕЖОНКА» («ДВА ЩЕДРЫХ МЕДВЕЖОНКА»). Используется текст вен­герской народной сказки «Два жадных медвежонка»

В эту сказку могут играть все дети, выполняя движения, изменяя мимику, пантомимику жестов в процессе чтения сказ­ки. Можно предложить детям распределить роли между собой (два медвежонка и хитрая лиса), использовать кукольный те­атр. Текст к сказке «Два щедрых медвежонка» дети придумы­вают сами и проигрывают сценку.

Детско- родительская игра- сказка «МИР НАОБОРОТ»

«Жил – был мальчик Петя, которому очень хотелось поскорее стать взрослым. Ему не нравилось, что родители всегда учат его, воспитывают, и однажды к нему пришел гном – волшебник, которому тоже надоело быть маленьким. «Давай, Петя, создадим мир наоборот,- предложил волшебник. – Для этого надо нам вместе произнести заклинание:

Прыг- скок.

Ой, смотрите, кто живет

В мире все наоборот?

Дети стали управлять, мам в колясочках катать.

Если надоест нам чудо,

Скажем вместе:

Прыг отсюда!»

Услышав заклинание «Прыг- скок», дети начинают ухаживать за родителями, командовать, воспитывать, наказывать. А родители слушаются или капризничают…. После заклинания «Прыг отсюда» мир вновь становится прежними, реальным и привычным.

**Игры на коррекцию агрессиии**

Игра «ВОРОБЬИНЫЕ ДРАКИ» (снятие физической агрессии )

Дети выбирают себе пару и «превращаются» в драчливых «воробьев» (приседают, обхватив колени руками). «Воробьи» бо­ком подпрыгивают друг к другу, толкаются. Кто из детей упа­дет или уберет руки со своих колен, тот выбывает из игры («ле­чат крылышки и лапки у доктора Айболита»). «Драки» начи­наются и заканчиваются по сигналу взрослого.

Игра «МИНУТА ШАЛОСТИ» (психологическая раз­грузка )

Ведущий по сигналу (удар в бубен и т.п.) предлагает детям шалить: каждый делает то, что ему хочется — прыгает, бегает, кувыркается и т.п. Повторный сигнал ведущего через 1-3 ми­нуты объявляет конец шалостям.

Игра «УПРЯМЫЙ КАПРИЗНЫЙ РЕБЕНОК» (преодо­ление упрямства и негативизма)

Дети, входящие в круг (в обруч), по очереди показывают кап­ризного ребенка. Все помогают словами: «Сильнее, сильнее, сильнее ...». Затем дети разбиваются на пары «родитель и ребе­нок»: ребенок капризничает, родитель его уговаривает и успо­каивает. Каждый играющий должен побывать в роли каприз­ного ребенка и уговаривающего родителя.

Игра «ЖУЖА» (снятие общей коллективной агрессии )

Ведущий выбирает «Жужу», которая садится на стул (в до­мик), остальные дети начинают дразнить «Жужу», криБляться перед ней.

«Жужа, Жужа выходи, Жужа, Жужа, догони!»

«Жужа» смотрит из окошка своего домика (со стула), пока­зывает кулаки, топает ногами от злости, а когда дети заходят за «волшебную черту» выбегает и ловит детей. Кого «Жужа» пой­мала, тот выбывает из игры (попадает в плен «Жужи»).



Соревновательные игры

Игра «ЗАЙМИ СВОЙ ДОМИК» (координация движений)

Дети садятся на стульчики, расположенные по кругу, — «по­росята» прячутся в свои домики. Но им очень хочется погулять побегать, порезвиться и похрюкать. По сигналу взрослого (му­зыка, бубен и др.) «поросята» выбегают и веселятся. Но насту­пает вечер, пора возвращаться домой. По сигналу взрослого дети спешат в свои «домики».

Пока «поросята» играли, ветер унес чей-то соломенный до­мик (взрослый незаметно убирает один стульчик в процессе дет­ского веселья). Но шустрый «поросенок» занимает домик свое­го соседа, и кто-то остается без домика. Игра повторяется до тех пор, пока не останется один самый шустрый «поросенок».

Игра «АПЕЛЬСИН» (взаимопомощь, эмпатия) Участники игры делятся на две команды. Первый игрок в

каждой команде держит апельсин подбородком около шеи. Не­обходимо без помощи рук передать апельсин своему товарищу. Дети начинают играть по сигналу ведущего. Побеждает та ко­манда, которая быстрее вернет апельсин первому игроку

Детско-родительская игра «ВОЛШЕБНЫЕ КАРТИНКИ»

( взаимопомощь ) Каждая семья получает «волшебные картинки», которые постоянно рассыпаются и «ломаются» (разрезные картинки, пазлы). Собрать их может только дружная семья. По сигналу семейные команды приступают к работе. «Фанты» платит ко­манда, где ведущий наблюдает ссору или несправедливое рас­пределение работы (т.е. когда один из игроков выполняет зада­ние большего объема). В конце игры « фанты» выкупаются (ис­полняются песни, стихи или др.).

Детско-родительская игра «НАЙДИ СВОЙ ЦВЕТОК»

зрительное внимание) «На поляне росли цветы с семью лепестками. (Количество цветов соответствует количеству разные стороны. Надо най­ти и собрать лепестки каждого цветика-семицветика». Лепест­ки располагаются на полу, на шкафчиках, на столах, под сту­льями и в других местах данного помещения. Побеждает коман­да, которая быстрее всех найдет лепестки семи цветов (красный, желтый, синий, оранжевый, коричневый, фиолетовый, розо­вый).

Детско-родительская игра «ЦВЕТИК-СЕМИЦВЕТИК»

(развитие децентрации мышления, нравственных ка­честв личности ) Каждая семейная команда получает цветик-семицветик. Участники игры задумывают семь желаний (родитель может помочь в написании желаний дошкольника): три желания за­думывает ребенок для родителей, три — взрослый для ребенка, одно желание будет совместным (желание ребенка и родителя). Затем родитель и ребенок меняются лепестками и отбирают ле­пестки-желания, которые им действительно приятны. Побеж­дает семейная команда, которая имеет больше всего желанных лепестков, где предполагаемые желания совпали с реальными.

Описание игр для взрослых

Игра «СКАЖИ ДРУГОМУ КОМПЛИМЕНТ» (объедине­ние)

Всем участникам игры предлагается по очереди говорить приятное друг другу. Комплименты могут касаться личных ка­честв, настроения, внешности.

Игра «ПРОДОЛЖЕНИЕ ФРАЗЫ» (объединение, раскре­пощение )

Ведущий придумывает фразу (количество слов равно коли­честву игроков), записывает ее на листе бумаги. Затем лист пере­ворачивается, на обратной стороне записывается первое слово задуманной фразы. Второй участник игры, продолжив фразу предполагаемым словом, передает лист следующему участни­ку и т.д. Когда фраза возвращается к ведущему, лист перевора­чивается и фразы сравниваются. Происходит смена ведущего и игра продолжается.

Игра «ПРОДОЛЖИ ФИГУРУ» (объединение, раскрепо­щение )

Проводится так же, как игра «Продолжение фразы», но вме­сто слов участники придумывают детали животного и по очере­ди дорисовывают изображение.

ГДЕ МЫ БЫЛИ, МЫ НЕ СКАЖЕМ, А ЧТО ДЕЛАЛИ, ПОКАЖЕМ» (мимика, пантомимика, взаимопонимание)

Участники делятся на две группы. Группы договаривают­ся, какую деятельность они будут имитировать. Можно изобра­жать профессиональную деятельность, домашнюю работу, кон­фликтную ситуацию в общественном месте, эмоциональное состояние и т.п. Одна группа показывает движения, а вторая должна догадаться, что делают участники.

Более интересно, когда участники выполняют разные дви­жения одной ситуации.

Игра «ПОЧЕТНЫЙ ГОСТЬ» (упражнение для тренинга общения)

Участникам игры объявляется, что через некоторое время один из членов группы покинет помещение и войдет только тог­да, когда его позовут. Он будет выполнять роль почетного гос­тя, а остальные члены группы должны сделать так, чтобы гость чувствовал себя как дома. Несколько человек выбираются чле­нами жюри, которые по пятибалльной системе оценивают все действия участников. Учитывается и оценивается сухость или фамильярность, подобострастие или грубость, скованность или развязность и т.п.

Игра «НАЙДИ СВОЕГО РЕБЕНКА» (совместно с детьми)

Один из родителей завязывает себе глаза и ощупывает каж­дого играющего ребенка. Дети должны стоять молча, можно менять одежду (кофту, бантики и т.д). Взрослый, найдя своего ребенка, называет его имя и снимает повязку с глаз. Если роди­тель ошибается, то платит фант, который в конце игры выкупа­ется. Необходимо, чтобы все родители участвовали в отгадыва­нии.

Игра «УГАДАЙ, ЧТО Я ПРИДУМАЛ» (объединение, раскрепощение )

Ведущий игры придумывает слово (количество букв равно количеству игроков), записывает его на листе бумаги.

Далее игра продолжается так же, как и игры «Продолже­ние фразы», «Продолжи фигуру».