

**ТЕХНОЛОГИЯ**  
**«Развития у детей старшего дошкольного возраста**  
**произвольности и осознанности поведения»**

**Разработчики:**

И.И. Гайдадина, Боровая Н.Н.; Т.Д. Нуждина

Авторский коллектив

МАДОУ ДС «Загадка» и филиала МАДОУ «ДС Загадка» «Дети  
Арктики»:

Аксенова А.В.; Синеок О.С.; Хубиева А.С.; Гебекова Ш.С.



г. Новый Уренгой, 2021

## **Пояснительная записка**

### **Возрастные особенности развития отношения к сверстнику на протяжении дошкольного возраста**

Функции и представленность другого в сознании ребенка с возрастом меняются. На определенном этапе возрастного развития возникают отношения со сверстниками, субъективная и объективная значимость которых усиливается на протяжении дошкольного детства. М.И. Лисина пишет: «на протяжении первых семи лет жизни потребность в общении обуславливает формирование отношения к себе. В фундаменте коммуникативной потребности лежит стремление к доброжелательному вниманию других людей, а над ним надстраиваются в последовательном порядке стремление к сотрудничеству, уважению и общности мнений и оценок с окружающими людьми» (4, с 317). В период дошкольного детства происходит интенсивное формирование самосознания и межличностных отношений. Приблизительно в возрасте четырех лет сверстник становится для ребенка более предпочитаемым партнером по общению, чем взрослый. Отношение к сверстнику имеет субъект -объектное содержание. В общении со сверстником ребенок может относиться к последнему как к субъекту, личности, что порождает преобладание чувства обособленности. Образ сверстника и отношение к нему, как было показано в исследовании Е.О. Смирновой, В.Г. Утробинной (10), претерпевают изменения на протяжении дошкольного возраста. Этот процесс представлен как «вхождение» сверстника во внутренний мир ребенка, в состав его самосознания. Изменение соотношения сопричастности и обособленности задают возрастную динамику и индивидуальные варианты отношения к сверстнику.

Анализ возрастной динамики развития отношения к сверстнику на протяжении дошкольного возраста позволил выделить три этапа.

В младшем дошкольном возрасте сверстник еще не играет существенной роли во внутренней жизни ребенка. В 4-5 лет происходит перелом в отношениях, дошкольник познает себя через сравнение с другим ребенком. Эти данные подтверждаются исследованиями Р.И. Деревянко (3), которая связывала такое отношение с «эффектом зеркала», когда ребенок испытывает необходимость в другом сверстнике как в средстве для оценки себя, своих качеств. Сверстник – предмет постоянного сравнения с собой. Это сравнение направлено не на обнаружение общности, а на противопоставление себя и другого. Отмечается, что на данном возрастном этапе развития дети наиболее конфликты и агрессивны.

К старшему дошкольному возрасту становится возможным отношение к другому, в котором осуществляется единство с другим. Ровесник становится для ребенка не только предметом сравнения с собой, но и самоценной, целостной личностью. Происходит изменение в самосознании ребенка. Сверстник становится внутренним другим для старшего дошкольника. Другой ребенок оказывается не только средством самопознания, но и субъектом обращения его Я, что порождает общность и сопричастность.

Сопричастность другому проявляется в просоциальном поведении, основанном на эмоциональной вовлеченности в переживания и действия другого.

**Актуальность.** Увеличение числа детей, склонных к агрессивным формам поведения, выдвигает на первый план задачу изучения психолого-педагогических особенностей, вызывающих эти опасные явления. Особенно актуально решение этой задачи применительно к дошкольному возрасту, так как в этот период личность ребенка находится в стадии своего становления и использование профилактических и коррекционных мер является наиболее эффективным.

Исходной теоретической основой нашей программы явилось положение М.И. Лисиной, Е.О. Смирновой о том, что межличностные отношения неразрывно связаны с самосознанием человека и основаны на двух противоположных началах – объектном и субъектном. Другой человек выступает, с одной стороны, как объект сравнения, использования и оценки, с другой – как самоценная и целостная личность, не имеющая функциональной определенности и не сводимая к частным проявлениям. Если первый аспект задает границы Я и других, порождает обособленность и отдельность людей, то второй отражает общность и причастность людей друг к другу. Единством и противоположностью данных сторон межличностных отношений определяется их сложность и проблемность. Преобладание того или иного начала, его конкретное содержание и определяет специфику индивидуальных вариантов межличностных отношений.

Человек не может жить без познания и оценки других людей, но человеческие отношения не могут быть сведены к этим конкретным функциям (7). Между отношением к себе и отношениям к другим существует тесная связь.

Межличностные отношения можно представить как перенос себя на другого человека: каким образом человек ощущает себя (как совокупность отдельных свойств или как целостную личность), таким же образом он будет воспринимать других и относиться к ним.

Исследования Е.О. Смирновой (7), Л.Н. Галигузовой (1), А.Г. Рузской (8) показывают, что в основе всех проблемных форм межличностных отношений лежат единые психологические основания. Е.О. Смирнова определяет их как фиксированность на своих предметных качествах или преобладание объектного отношения к себе и своему образу. У таких детей преобладает чувство обособленности от других над чувством сопричастности.

Исходя из вышесказанного, мы предположили, что основной отличительной особенностью агрессивных детей является преобладание объектного начала в отношениях к другим людям, которое порождает восприятие другого как источника враждебных действий и ведет к неспособности понимать других, сопереживать им. Такое отношение обусловлено особым строением самосознания ребенка, а именно его фиксированностью на себе и постоянным сравнением себя с другими,

внутренней изоляцией от других, преобладанием чувства обособленности над чувством сопричастности.

Именно эти особенности отличают поведение агрессивных детей от поведения неагрессивных, определяют специфику межличностных отношений тех и других.

**Цель** направлена на преодоление у ребенка внутренней позиции, на развитие у него способности видеть и понимать другого ребенка.

Основными **задачами** стали:

1. Развитие чувства общности у дошкольников.
2. Преодоление враждебности и обособленности.
3. Формирование адекватного отношения к сверстнику.
4. Развитие у детей произвольности и осознанности поведения.

**Психолого-педагогические принципы:**

- принцип «принятия другого» - предусматривает партнерские отношения педагога и ребенка, признание его неповторимости и уникальности, уверенность в его возможностях и потенциальных внутренних силах;

- принцип акмеологического подхода – установка и стремление к общему успеху (А. Асмолов);

- принцип оптимальности – это принцип учета реальных возможностей ребенка;

- принцип индивидуально-дифференцированного подхода - означает, что общие законы психического развития проявляются у каждого ребенка своеобразно и неповторимо;

- принцип активности и самостоятельности – позволяет удовлетворять потребности ребенка в активных действиях, в преобразовании, творческом выражении и самореализации;

- принцип системности - состоит в том, что затрагиваются все стороны психофизического развития ребенка;

- принцип гуманного подхода – признание достоинства, свободы личности, терпимость к мнению другого.

**Ожидаемые результаты:**

- у большинства агрессивных детей повысился интерес к сверстнику;
- снизился уровень агрессивного поведения;
- повысился уровень просоциальных действий и адекватных реакций на оценку сверстника взрослым;
- наблюдались проявления чувства сопереживания, соучастия, содействия, сопричастности.

## ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Технология была разработана на основе полученных нами результатов диагностики, где в качестве основного метода использовался метод наблюдения за свободным взаимодействием дошкольников и методики для выявления характера отношения к сверстнику «Картинки» и «Раскраска», разработанные Е.О. Смирновой (приложение 1).

Игры, направленные на **преодоление враждебности, конкурентности и формирование способности видеть и понимать другого ребенка** были подобраны нами из разных источников.

Все игры условно мы разделили **на восемь этапов** (приложение 2).

Задачей **первого этапа** является преодоление отчужденной позиции в отношении к сверстникам, разрушение защитных барьеров. Формирование чувства общности путем создания эмоциональных образов. Например, в игре «Цветочная клумба» дети изображают растущие вместе цветы, которые здороваются друг с другом глазами, улыбаются и слегка прикасаются к друг другу руками.

**Второй этап** направлен на формирование способности видеть внешние особенности сверстника, идентифицироваться с ним на уровне движений. Так, в игре «Утка с утятами» дети должны узнать сверстника по описанию внешности. В игре «Найди своих» дети в точности повторяют движения, показанные им сверстником.

Задачей **третьего этапа** является формирование согласованности движений через игры на взаимодействие, где дети совместно изображают какой – либо образ. Так, в игре «Часы» дети изображают единый механизм, где от участия каждого зависит работа часов.

Игры **четвертого этапа** направлены на развитие способности видеть и замечать эмоции, настроение другого ребенка. Здесь мы предлагаем такие игры, как «Море волнуется», «Зеркало эмоций», где дети изображают или повторяют определенную эмоцию.

**Пятый этап** состоит из игр, направленных на переживание общих эмоций: страха, горя, радости и др. Совместное переживание каких – либо эмоций создает чувство общности, эмоциональной близости и способствует преодолению отчужденной позиции. Так, в игре «Ночные звуки» дети «попадают» в ночной лес, где должны поддержать и успокоить друг друга.

На **шестом этапе** вводятся сюжетно-ролевые игры, требующие взаимопомощи и сопереживания. Например, ребенок, взявший на себя роль «садовника», должен выращивать цветы, заботясь о них.

Целью **седьмого этапа** является формирование умения видеть не только внешние, но и внутренние особенности сверстника – его черты характера, умения, способности. Здесь используются игры, допускающие вербальное взаимодействие. Так, в игре «Ученик злого волшебника» дети должны выручить ребенка, назвав его положительные качества и умения.

На **восьмом, заключительном, этапе** используются задания и игры, направленные на совместную деятельность, и совместные сюжетно –

ролевые игры. Игры этого этапа предполагают проявления просоциальных форм поведения. Здесь используются такие задания, как коллективное рисование на одном листе.

Помимо вышесказанного технология включает и другую задачу – **развитие у детей произвольности и осознанности поведения**. Поэтому в коррекционную программу включаются игры, которые мы разделили на **четыре направления**, каждое из которых решает определенные задачи.

Игры **первого направления** направлены на формирование регуляции и осознание своих движений и мышечных ощущений.

Используются нами две группы упражнений:

- первая группа упражнений – упражнения на расслабление по контрасту (напряжение-расслабление) отдельных групп мышц: рук «Штанга», «Игра с песком», «Скакалка» и др.; ног различные прыжки «Петрушка прыгает»; туловища «Солнышко и тучка», «Холодно-жарко»; лица «Загораем», «Бабочка на носу»; живота «Шарик»; шеи «Любопытная Варвара» - упражнения объединяются в комплексы с помощью определенного сюжета;

- вторая группа упражнений и игр – направлены на расслабление по представлению, например, такие как «Волшебница Расслабления и Волшебница Напряжения», «Огонь и лед», «Волшебный сон» и др.

Результат: к концу занятий дети произвольно и сознательно могут управлять движениями тела.

**Второе направление** заключается в развитии произвольности и осознанности эмоциональной сферы ребенка.

Здесь можно выделить несколько этапов работы:

- *первый этап* направлен на знакомство с основными эмоциями: страхом, радостью, злостью, испугом, интересом и др. Для знакомства с внешним выражением эмоций используются игры «Пиктограмма», «Зеркало», «Скульптура», например, в игре «Скульптура» детям предлагается вылепить грустную (веселую, сердитую) фигуру;

- задачей *второго этапа* является формирование у детей представлений о причинах возникновения эмоций. Сначала можно использовать игру «Азбука настроения», где детям раздаются изображения разных персонажей и разных эмоций. Каждый ребенок должен изобразить эмоцию персонажа, нарисованного на его карточке, и составить рассказ о причинах ее возникновения. Постепенно включаются игры, которые направлены на осознание причин возникновения разных эмоций у самих детей, например, такие упражнения, как «Когда я злюсь?», «Когда я радуюсь?», «Когда мне страшно?».

Результат: дети могут обозначить свое эмоциональное состояние и объяснить причину.

Игры **третьего направления** направлены на развитие произвольности поведения. Осознанность поведения и умение выполнять правила формировать сначала необходимо в сюжетной игре, затем – в играх с правилами. Используются такие игры, как «Мяч в кругу», «Салочки –

выручалочки» и др. Сначала используются игры, включающие одно-два правила: «Пятнашки», «Липучка». Затем количество правил увеличивается.

Результат: в конце занятий дети могут самостоятельно выполнять правила и следить за их выполнением. Правило становится смыслом игры.

- **четвертое направление** – формирование сюжетно-ролевой игры и продуктивных видов деятельности у агрессивных детей. Развитие сюжетно – ролевых игр проводится воспитателем в повседневной жизни детей. Продуктивным видам деятельности дети обучаются тоже в группе в ходе режимных моментов.

Реализация технологии предполагает ряд **методических и технологических особенностей:**

- технология реализуется педагогом-психологом ДОО совместно с воспитателями и родителями на позиции принятия партнерства;

- технология предусматривает проведение коррекционной работы в виде занятий, которые проводятся педагогом – психологом с группой детей (в группу входят неагрессивные и агрессивные дети) в течение двух - трех месяцев; два раза в неделю по 30-40 минут;

- формирование групп следует начинать с работы в парах, затем только переходить к работе в малой группе (по три или четыре ребенка в группе);

- занятия должны состоять из 6-7 игр и заданий для детей;

- игры и их последовательность варьируются в зависимости от интересов и возможностей детей;

- занятия выстраиваются по определенной структуре:

1) вводная часть, включающая приветствие и игры на релаксацию;

2) основная часть, состоящая из игр, направленных на формирование личностного отношения к сверстнику; на развитие произвольности и на формирование адекватных средств самореализации и самовыражения;

3) заключительная часть, включающая элементы рефлексии и ритуал прощания:

Таблица 1

**Примерный план занятия**

<b>Занятие</b>	<b>Игра</b>	<b>Цель</b>
Вводная часть	1. Приветствие («Приветствие без слов»)	Формирование чувства общности.
	2. Двигательно – расслабляющая деятельность («Снеговик»)	Снятие психоэмоционального напряжения, формирование произвольности движений.
Основная часть	3. «Часы»	Формирование личностного типа отношения к сверстнику через согласование движений.
	4. «Зеркало эмоций»	Развитие способности видеть и замечать эмоции, настроение

	<p>5. «Жужжа»</p> <p>6. «Волшебный чемоданчик»</p>	<p>другого.</p> <p>Активизация произвольной регуляции поведения, формирование умения действовать в соответствии с правилом.</p> <p>Формирование умения видеть не только внешние, но и внутренние особенности сверстника, его желания и предпочтения.</p>
Заключительная часть	<p>7. Элементы рефлексии («Что понравилось, что не понравилось?»)</p> <p>8. «Дерево» (ритуал прощания)</p>	<p>Развитие осознанности поведения через осознание собственных предпочтений, ощущений.</p> <p>Преодоление отчужденной позиции в отношении к сверстникам, разрушение защитных барьеров через формирование чувства общности</p>



## **Литература**

1. Галигузова Л.Н. Формирование потребности в общении со сверстниками у детей дошкольного возраста: канд. Дисс. М., 1983.
2. Галигузова Л.Н., Смирнова Е.О. Ступени общения: от 1 года до 6. М: Просвещение, 1992. 142с.
3. Дервянко Р.И. Особенности мотивов общения со взрослым и сверстником у детей дошкольного возраста: автореф. канд.дисс. М., 1983.
4. Лисина М.И. Общение, личность и психика ребенка/под ред. А.Г.Рузской. М.: Институт практической психологии; Воронеж: МОДЭК, 1997. 384 с.
5. Лютова Е.К., Моница Г.Б. Тренинг эффективного взаимодействия с детьми: Комплексная программа. СПб.: Речь, 2000. 189с.
6. Межличностные отношения ребенка от рождения до семи лет/под ред Е.О. Смирновой. М.: Московский психолого-социальный институт; Воронеж: МОДЭК, 2001.
7. Психология человеческой агрессивности: хрестомотия/сост. К.В. Семенюк. Минск: Харвест, 1999.
8. Развитие общения со сверстниками / под ред. А.Г. Рузской. М.: Педагогика, 1989.
9. Смирнова Е.О. Особенности общения с дошкольниками. М.: Академия, 2000.
10. Смирнова Е.О., Утробова В.Г. Развитие отношения к сверстнику в дошкольном возрасте // Вопросы психологии. 1996. №3. С. 5-14.

### **Изучение особенностей взаимоотношений агрессивных детей старшего дошкольного возраста**

Выявление детей, склонных к агрессии осуществлялось с помощью **метода наблюдения** за свободным взаимодействием дошкольников и показали определенные результаты, что те или иные формы агрессивного поведения наблюдались у большинства дошкольников, в то же время некоторые дети проявляли более выраженную склонность к агрессивности, которая выражалась в следующем:

- высокая частота агрессивных действий: в течении часа эти дети демонстрировали не менее четырех актов, направленных на причинение вреда сверстникам (отбирает у другого ребенка понравившуюся игрушку, кусает, хватает за волосы и др.), в то время как у других детей таких действий не было зафиксировано не более одного;

- преобладание прямой физической агрессии: если большинство детей старшего дошкольного возраста проявляли агрессию в виде вербальных реакций, то дети с повышенной агрессивностью часто использовали прямое физическое насилие;

- наличие враждебных действий, направленных не на достижение какой либо цели (как у остальных дошкольников), а на причинение физической боли или страдания сверстнику (толкает, делает подножку, чтобы другой ребенок упал и ударился и др. На вопрос: «Почем толкнул?» отвечает: «Так и надо, пусть ему будет больно»);

В соответствии с выделенными критериями мы определили группу дошкольников с повышенной агрессивностью.

Для выявления характера отношения к сверстнику мы также применяли проективную методику «Картинки» и «Раскраска», разработанные Е.О. Смирновой.

#### **Методика определения характерного для ребенка выхода из конфликтной ситуации**

Характерный способ выхода из конфликтной ситуации определялся при помощи проективной методике «Картинки». Данная методика представляет собой четыре картинки с изображением затруднительных ситуаций:

Ситуация 1. У ребенка отняли игрушку

Ситуация 2. У ребенка сломали постройку.

Ситуация 3. У ребенка сломали игрушку.

Ситуация 4. Ребенка не принимают в игру.

Для выявления способа решения конфликта фиксировался характер ответов детей с позиции ребенка, оказавшегося в затруднительной ситуации.

Отмечались агрессивные и неагрессивные способы выхода из проблемной ситуации. За каждый агрессивный ответ ребенок получал один балл по шкале «Агрессивное поведение». Поскольку детям предъявлялось

четыре ситуации, то максимальный результат по шкале был равен четырем баллам.

На основе частоты использования агрессии как способа выхода из конфликтной ситуации были выделены три уровня агрессивности:

Низкий уровень. Ребенок находит конструктивный выход из всех предложенных ситуаций; показатель по шкале «Агрессивное поведение» равен нулю.

Средний уровень. Ребенок предлагает агрессивный способ выхода из конфликта в одной – двух ситуациях; показатель по шкале «Агрессивное поведение» равен 1-2 баллам.

Высокий уровень. Ребенок предлагает во всех четырех ситуациях агрессивное решение проблемы; показатель по шкале «Агрессивное поведение» равен 3-4 баллам.

Путем суммирования полученных баллов и определения отношения к количеству детей выявлялся средний показатель по шкале «Агрессивное поведение» в группе детей.

### **Методика определения особенностей отношения со сверстниками**

Для изучения реальных отношений со сверстниками разработана специальная ситуация «Раскраска» - модификация методики, разработанной Е.О. Смирновой. Характер отношения определялся через анализ трех параметров:

1. Интерес ребенка к сверстнику и его работе.
2. Отношение к оценке другого сверстника взрослым.
3. Анализ проявления просоциального поведения.

В задании использовались два листка с контурным изображением животных и два набора фломастеров: 1) два оттенка красного, два синего, два коричневого; 2) два оттенка желтого, два зеленого, черный и серый.

Детям предлагалась следующая инструкция; «Ребята, сейчас у нас будет соревнование, мы с вами будем рисовать. Какие цвета вы знаете? Вам нужно раскрасить рисунок, используя как можно больше цветов. Один и тот же карандаш можно использовать только один раз.

После этого дети садятся друг другу спиной, перед каждым кладется рисунок и набор фломастеров. В процессе работы взрослый обращает внимание ребенка на рисунок соседа, хвалит его, спрашивает мнение другого, при этом фиксирует и оценивает следующие показатели:

- *степень эмоциональной вовлеченности ребенка в действия сверстника:*

1 балл – полное отсутствие интереса к действиям другого ребенка (ни одного взгляда в сторону другого);

2 балла – слабый интерес (беглые взгляды в сторону сверстника);

3 балла – выраженный интерес (периодическое, пристальное наблюдение за товарищем, отдельные вопросы и комментарии к действиям другого);

4 балла – ярко выраженный интерес (пристальное наблюдение активное вмешательство в действия сверстника).

В результате высчитывается средний балл.

- *эмоциональная реакция на оценку работы сверстника взрослым.*

Данный показатель определяет реакцию ребенка на похвалу или порицание другого, что является одним из показателей характера отношения ребенка к сверстнику.

Реакции ребенка на оценку сверстника взрослым могут быть следующими:

- индифферентное отношение, когда ребенок не реагирует на оценку сверстника взрослым;

- неадекватное, отрицательное отношение, когда ребенок радуется отрицательной и огорчается положительной оценке сверстника;

- адекватная реакция, когда ребенок сорадуется успеху и сопереживает неудаче, порицанию сверстника.

- *степень проявления просоциального поведения.* Отмечаются следующие типы поведения:

- ребенок не уступает (отказывает в просьбе сверстнику);

- уступает только в случае равноценного обмена или уступает с колебаниями, когда сверстнику приходится ждать и неоднократно повторять свою просьбу;

- уступает сразу, без колебаний, может предложить совместно пользоваться своими фломастерами.

На основании перечисленных выше показателей определяется тип отношения к сверстнику: предметный или личностный.

## Игры, направленные на преодоление враждебности, конкурентности и формирование способности видеть и понимать другого ребенка

Этапы	Название	Содержание
1	2	3
<b>Первый этап</b>	<b>«Цветочная клумба»</b>	Взрослый предлагает детям поиграть: «Ребята, представьте себе цветочную клумбу, на которой растет много цветов. Все цветы растут рядышком, и поэтому клумба похожа на разноцветный ковер. С наступлением утра все цветы распрямляют свои стебельки, расправляют листочки, поворачиваются к солнышку, улыбаются ему, легкий ветерок помогает им поздороваться: они нежно и ласково дотрагиваются друг до друга лепестками и кивают головками цветов. Прохожие восхищаются дружной и красивой клумбой. Давайте понарошку изобразим такую клумбу.
	<b>«Приветствие без слов»</b>	Данная игра предлагается сначала после проведенных игр, а в последствии может служить удачным ритуалом приветствия в начале занятия. «ребята, как вы обычно здороваетесь, придя в детский сад или в гости? Давайте придумаем, а как можно поздороваться без слов. Например, животные не умеют разговаривать, но они тоже могут приветствовать друг друга». Детям предлагается поздороваться носами, руками, кивками, похлопыванием по плечу, глазами, улыбками и т.д. Основное правило игры: «Ты попробуй поздороваться так, чтобы другому от этого было приятно»
<b>Второй этап</b>	<b>«Зеркало»</b>	Детям предлагается игра: «Ребята, вы любите смотреться в зеркало? Оно всегда повторяет то, что делаете вы. Давайте попробуем поиграть в зеркало. Один из вас будет показывать какие – то движения, а все остальные будут зеркалом, которое будет повторять все показанные движения»
	<b>«Найди своих»</b>	Взрослый объясняет: «ребята, вы знаете, что в мире животных есть условные знаки, движения, запахи, по которым животные узнает своих: заяц узнает зайца, пчела узнает пчелу именно из своего улья и т.д. Давайте попробуем быть зайцами. Представьте себе, что два зайца потерялись. Все остальные зайцы признают этих двух, только если заблудившиеся зайцы смогут повторить движения остальных». Каждый ребенок из «стаи» показывает двум «заблудившимся зайцам» движение, которое он считает характерным для зайцев, а «потерявшиеся зайцы» должны повторить их за ним.
	<b>«Радио»</b>	Выбирается «диктор», который разыскивает потерявшегося ребенка. «Диктор» выбирает кого-то из участников, описывает его внешность и особенности. Остальные участники должны угадать, о ком идет речь. Кто угадал, тот становится «диктором».
<b>Третий этап</b>	<b>«Часы»</b>	В игре участвует не менее шести человек. Взрослый говорит, что часы должны ходить слаженно, не сбиваясь, и предлагает побыть всем участникам одними часами. Среди играющих выбирается ребенок, который встает в середину круга, одну руку вытягивает вперед, изображая стрелку. По кругу он поворачивается к каждому и говорит «тик» или «так». Все участвующие по очереди поднимают вначале правую, потом левую руку, затем опускается правая рука и левая. Правила игры: вначале поднимается правая, потом левая рука, руки не опускаются, пока нет сигнала; ждать именно своего сигнала: «тик» или «так»; кто нарушил правила, то выходит из игры. Когда правила усвоены, темп игры убыстрятся.

1	2	3
	<b>«Конструктор»</b>	Один ребенок берет роль «конструктора», остальные – роль «материала». «Конструктор» что-то придумывает или создает по условию, затем представляет свое изобретение (машину, поезд и др.) и показывает, как слаженно действует созданная машина или механизм. Например, «поезд» должен ехать слаженно, вагоны не должны отцепляться и т.д.
	<b>«Липучка»</b>	Все дети убегают от «салочки», которая является «липучкой». Тот, кого поймала «липучка», присоединяется к ней, и они, взявшись за руки, продолжают ловить других детей. Каждый следующий, кого поймала «липучка», присоединяется к ней. Когда все дети будут пойманы, они встают в круг и говорят: «Я липучка-приставучка, я хочу тебя поймать».
<b>Четвертый этап</b>	<b>«Зеркало эмоций»</b>	Детям предлагается поиграть в «зеркало» с изображением определенного настроения. «Ребята, у вас бывает разное настроение. Давайте посмотрим, как это выглядит со стороны». Выбирается один ребенок, который выражает различное настроение: радость, грусть и др. Остальные должны изображать то настроение, которое показывает ребенок.
	<b>«Телефон настроения»</b>	Дети садятся в ряд. Взрослый говорит: «Ребята, вы все разговаривали по телефону. Когда он исправный, то слышите то, что вам говорят, а когда сломанный, то слышите неправильно. Давайте с вами попробуем поиграть. Для этого все закрывают глаза, а первый в ряду загадывает какое – то настроение. Он «будит» соседа и показывает свое настроение. Сосед будит следующего и так до конца цепочки. Последний называет настроение, которое ему показали. Если он называет правильно, то телефон можно считать исправным».
<b>Пятый</b>	<b>«Две страны»</b>	Взрослый предлагает детям: «Ребята, давайте поиграем в игру. Одна страна – страна грусти, там живут грустные жители, а в другой – стране веселья – живут веселые жители. Жители веселой страны должны пересилить грустных жителей, развеселив их»
	<b>«Магазин настроения»</b>	Дети садятся в ряд, выбирается ребенок, который приходит в «магазин настроения» и просит любое настроение: «Я пришел к вам за радостью и др.» Остальные дети должны исполнить просьбу покупателя и попытаться «заразить» весельем или успокоить, рассказать что – то интересное и т.д.
<b>Шестой этап</b>	<b>«Заботливый внучок»</b>	Детям предлагается игра со следующим содержанием: «Заботливый внучек ведет в больницу свою старенькую бабушку. Его бабушка плохо видит и слышит. Внучек должен перевести ее через дорогу, привести к доктору, купить лекарства и привести бабушку домой. Внук должен провести бабушку через дорогу так, чтобы их не сбила машина. Распределяются роли «бабушки» (бабушке завязываются глаза), «внука», «машин», «доктора», «аптекаря» и разыгрывается сюжет.
	<b>«Живые куклы»</b>	Дети разбиваются на пары. Ведущий объясняет содержание игры: «Помните, когда вы были маленькие, многие из вас верили, что ваши игрушки живые, что они умеют говорить, просить, бегать. Давайте представим, что один из вас превратится в маленького ребенка, а другой – в его куклу: Кукла будет что – то просить, а ее хозяин выполнять просьбы и заботиться о ней. Взрослый предлагает понарошку помыть кукле ручки, покормить, погулять, покачать на качелях. Основное правило: хозяин куклы должен выполнять все ее желания и не заставлять куклу делать то, чего она не хочет

1	2	3
	<b>«Садовник»</b>	Дети разбиваются на пары (пару можно выбрать по цвету глаз, одежды, и т.д.). Один из детей изображает садовника, другой – цветок (ребенок сам выбирает цветок, которым он будет). Садовник изображает, как он сажает семечко, ходит за водой, поливает его, окучивает, восхищается своим цветком. Цветок изображает, как он растет, раскрывает бутоны, улыбается садовнику и солнышку.
<b>Седьмой этап</b>	<b>«Волшебный чемоданчик»</b>	Дети садятся в круг. Один из них садится в середину круга, и ему предлагается представить, что в руках у него находится «волшебный чемоданчик». Каждый, сидящий в кругу, должен придумать, что хочет ребенок или что ему нужно, и подарить подарок. Находящийся в кругу ребенок принимает подарки, благодарит. В эту игру можно играть по кругу, когда каждый дарит по цепочке подарок своему соседу, тогда в конце игры у каждого в «чемоданчике» будет лежать подарок. Главная задача ребенка – угадать желание сверстника.
	<b>«Колдун»</b>	Детям предлагается следующий сюжет: «Жил-был злой колдун. Он был очень старым и хотел иметь ученика. Для этого он украл одного ребенка из нашей группы. Для того, чтобы его выручить, мы должны назвать все хорошее, что есть у ребенка, чтобы доказать колдуну, что такой хороший ребенок не подходит ему в ученики.
<b>Восьмой этап</b>	<b>«Слепой художник»</b>	Детям предлагается сюжет: «Жил-был великий художник. Мечтал он нарисовать прекрасную картину. Но случилась с ним беда – художник перестал видеть. Были у великого мастера ученики, которые решили ему помочь. Художник рассказал им о картине, описал ее, а ученики рисовали. В один прекрасный день художник снова стал видеть и увидел картину, которую создали его ученики. Главное правило в игре – ученик должен рисовать только по замыслу художника, ничего не добавлять. В эту игру можно играть парами или группой.
	<b>«Коллективный рисунок»</b>	<i>Первый вариант:</i> все дети рисуют на одном листе. После рисования они придумывают рассказ, чтобы все персонажи рисунков были задействованы. <i>Второй вариант:</i> каждому ребенку дается листок, на котором он начинает свой рисунок. По сигналу (через 3-4 минуты) ребенок должен передать рисунок соседу справа, получить рисунок от соседа слева и продолжить его. В конце по полученным рисункам придумываются рассказы. <i>Третий вариант:</i> коллективный рисунок на определенную тему.
	<b>«Концерт»</b>	Дети делятся на две группы: одна – зрители, другая – исполнители. Исполнители должны придумать, договориться и показать концерт.