



Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад №2 «Рябинка»

***КАРТОТЕКА***  
***«КОММУНИКАТИВНЫЕ ИГРЫ***  
***для дошкольников»***

**Составитель:**  
**Дегтярева О.Л.**



### «Щепки на реке»

Участники встают в два длинных ряда, один напротив другого. Это – берега реки. Расстояние между ними должно быть больше вытянутой руки. Один из игроков становится «Щепкой», он должен проплыть по реке. Как она будет двигаться, быстро или медленно, крутиться или плыть прямо, с открытыми или закрытыми глазами, «Щепка» решает сама. «Берега» помогают движению «Щепки» ласковыми прикосновениями. Когда «Щепка» проплывает весь путь, она становится краешком берега и становится рядом с другими. В это время следующая «Щепка» начинает свой путь. Эта игра способствует созданию спокойной, доверительной атмосферы в группе. После игры участники делятся своими чувствами, которые они испытывали во время плавания.

### «Удержи равновесие»

**Цели:** Эта игра способствует развитию чувства доверия участников друг к другу и формированию в группе атмосферы взаимной поддержки. Когда дети пытаются удержать равновесие, поодиночке или в парах, им становится очевидно, что для этого необходимо постоянно вносить некоторые коррективы в положение своего тела. При этом надо быть очень собранными и внимательными.

**Инструкция:** Кто из вас хотя бы раз балансировал, стоя на стволе дерева? Кто из вас хотя бы раз балансировал, стоя на высокой каменной стене? Видели ли вы в цирке акробата, который идет по тонкому качающемуся канату? Когда мы так балансируем, нам надо быть очень внимательными и все время двигать руками и телом так, чтобы удержать равновесие.

Встаньте, пожалуйста, так, чтобы не мешать друг другу, и приподнимите одну ногу. Покажите мне, как вы можете не терять равновесия, помогая себе движениями рук и тела.

Объединитесь в пары и встаньте лицом друг к другу. Возьмите друг друга за руки или за локти. Присядьте немножко, а затем вернитесь в исходное положение, так чтобы вес одного партнера уравнивал положение другого...

Попробуйте другие положения, в которых надо уравнивать друг друга: держитесь друг за друга только одной рукой, скрестите руки, попробуйте присесть и встать, держа спину прямо...

Теперь сядьте на пол друг против друга. Возьмитесь за руки и изобразите работу пилы...



Теперь развернитесь и сядьте спиной к спине. Попробуйте вместе встать, опираясь только на спину партнера. Как только вам удастся встать, попробуйте таким же образом сесть. Повторите это несколько раз...

Сейчас разойдитесь по четыре человека. Двое становятся рядом, плечо к плечу. Двое других прислоняются к ним спиной. Пары соприкасаются друг с другом лишь спинами. Сядьте в таком положении вместе на пол, а затем попробуйте встать.

Возможно, для того чтобы игра проходила успешно, детям нужно будет сцепиться руками и ввести сигнал, обозначающий начало приседания.

### **Упражнение «Гусеница»**

Участники группы встают плотно друг за другом, руками держатся за пояс впереди стоящего и слегка приседают на колени сзади стоящему. Получившаяся «гусеница» должна пройти какое-то расстояние.

### **«Животные»**

Это упражнение служит для поддержания работоспособности группы.

Каждый участник называет любое животное, при этом остальные должны запомнить, кто какое животное назвал. Затем все запоминают ритм, который будет сопровождать выполнение упражнения: два хлопка в ладоши – на каждый хлопок называется свое животное, и два удара ладонями по коленям – одновременно называется животное другого участника.

Первый игрок два раза называет свое животное, делая одновременно два хлопка, и сразу в том же темпе два раза хлопает себя по коленям, произнося дважды название того игрока, кому хочет передать ход. Этот игрок подхватывает заданный темп, дважды хлопая в ладоши, дважды произносит название своего животного и, хлопая по коленям, называет следующего игрока. Тот, кто сбивается с ритма, начинает выполнять это же задание, но изображая только звуки своего животного.



### **«Рисунок на спине»**

Описание упражнения: Участники делятся произвольно на три команды и строятся в три колонки параллельно. Каждый участник смотрит при этом в спину своего товарища. Упражнение выполняется без слов. Ведущий рисует какую-нибудь простую картинку и прячет ее. Затем эта же картинка рисуется пальцем на спине каждого последнего члена команд. Задание – почувствовать и передать как можно точнее этот рисунок дальше.

В конце, стоящие первыми в командах, рисуют, то, что они почувствовали, на листах бумаги и показывают всем. Ведущий достает свою картинку и сравнивает.

Участникам предлагается обсудить в командах ошибки и находки, которые были в процессе упражнения. Сделать выводы, затем, с учетом этих выводов повторить упражнение. При этом первые и последние члены команд меняются местами.

Обсуждение в общем кругу.

Что помогало понимать и передавать ощущения?

Что чувствовали первые и последние члены команд в первом и во втором случае?

Что мешало выполнять упражнение?

**Психологический смысл упражнения:** Развитие коммуникативных навыков, ответственности, сплоченности внутри команды. Осознать, насколько важно настроиться на понимание другого человека, а также само желание понять другого. Демонстрация возможности адекватного обмена информацией без использования слов, развитие и навыков невербального общения.



### «Кочки»

Описание упражнения: Каждому участнику выдается листок бумаги А4. Все собираются на одном конце комнаты и ведущий поясняет, что впереди – болото, листы – это кочки, все участники – лягушки, а ведущие – крокодилы. Задача группы – не потеряв ни одной лягушки, добраться до противоположного конца комнаты. Наступать можно только на кочки. Крокодилы могут топить (забирать) оставленные без присмотра кочки. Наступать можно только на кочки. Если лягушка оступилась, или не все лягушки смогли перебраться на другой берег, потому что не осталось кочек, то выиграли крокодилы, и игра начинается сначала.

Обсуждение: Обсуждение в общем кругу. Участники рассказывают, что помогало или, наоборот, мешало выполнению задания. Что чувствовали те лягушки, которые шли первыми, а что чувствовали те, кто замыкали цепочку.

**Психологический смысл упражнения:** Развитие коммуникативных навыков, сплоченности членов группы; Осознание важности этих качеств для эффективной работы группы; Развивает умение идти на уступки, сотрудничать и действовать сообща.



### «Шарики»

Описание упражнения: Участники, объединившиеся в тройки, получают задание: сначала как можно быстрее надуть 3 воздушных шарика, а потом добиться, чтобы они лопнули, зажав их между своими телами. При этом нельзя наступать на них, использовать какие-либо острые предметы, ногти, детали одежды.

**Психологический смысл упражнения:** Сплочение, ломка пространственных барьеров между участниками.



### «Пазлы»

Описание упражнения: Группа делится произвольно на команды по 5 человек и каждому члену команды выдается по пазлу. (Ведущий заранее разрезает лист бумаги, с какой-нибудь яркой крупной картинкой на части и таким образом получают пазлы для этого упражнения). Задача команды - собрать картинку, как можно быстрее.

Обсуждение: Обсуждение в общем кругу. Каждая команда рассказывает, что помогало или, наоборот, мешало выполнению задания.

**Психологический смысл упражнения:** Развитие коммуникативных навыков, сплоченности внутри команды, умение согласовывать свои действия с другими, и решать поставленные задачи.

### «Путаница»

Все, стоя в кругу с плотно закрытыми глазами, протягивают руки вперед и сцепляются ими с теми людьми, на которых наткнулись. Открыв глаза и не расцепляясь, надо распутать получившуюся путаницу.

### Игра «Джунгли»

**Материал:** карточки с представленными на них названиями животных, прикрепленные к спинке стула.

Ведущий до занятия к обратной стороне стула прикрепляет листочки с написанными на них названиями животных, например: обезьяна, крокодил, верблюд, бегемот. Названия животных на листочках должны повторяться в таком количестве, чтобы на их основе можно было разделить группу на нужное число микрогрупп по 3-4 человека.

После инструкции ведущего участники отодвигают свои стулья, освобождая пространство для движения, и находят листочки с представленными названиями животных. Не обсуждая с другими участниками содержание карточки, по команде все начинают двигаться, изображая свое животное. Задача, стоящая перед участниками, – собраться в группы всем «бегемотам», «обезьянам», «крокодилам» и «верблюдам».

### «Ладони – колени»

Сидя в кругу, положите ладони на колени соседей: правую – на левое колено соседа слева, левую – на правое колено соседа справа. Играющие передают хлопок от колена к колену (для этого надо внимательно следить за тем, чья рука лежит на следующем колене по кругу, и не перепутать очередность своего хлопка).

Когда устоится ритм хлопков, можно усложнить упражнение – два хлопка по одному колену будут обозначать движение в обратную сторону, то есть теперь играющим нужно следить и за тем, чья рука хлопает по колену, и за направлением движения хлопков.

### «Строим цифры» (для детей с 6 лет)

Играющие свободно двигаются по помещению. По команде ведущего: «Я буду считать до 10, а вы за это время должны выстроить все вместе из себя цифру 1 (2, 3, 5 и т.д.)», дети выполняют задание.

Замечание: Если дети справляются с заданием быстро, то можно считать быстрее, то есть сократить время построения.

Ведущий усложняет задание: «Пока я буду считать до 10, вы сделаете в уме сложение или вычитание и построите из себя все вместе цифру-ответ. Например:  $5 + 2$ , вы построите 7;  $8 - 3$ , вы построите цифру 5».



### «Ладошки»

Участники садятся в круг и кладут ладони на колени соседей: правую ладонь на левое колено соседа справа, а левую ладонь на правое колено соседа слева. Смысл игры заключается в том, чтобы ладошки поднимались поочередно, т.е. пробегала «волна» из поднимающихся ладошек. После предварительной тренировки ладошки, поднятые не вовремя или не поднятые в нужный момент, выбывают из игры.

### «Клубочек» (для детей с 6 лет)

Игра полезна в компании малознакомых детей. Дети садятся в круг, ведущий, держа в руках клубочек, обматывает нитку вокруг пальца, задает любой, интересующий его вопрос участнику игры (Например: «Как тебя зовут, хочешь ли ты со мной дружить, что ты любишь, чего ты боишься» и т.д.), тот ловит клубочек, обматывает нитку вокруг пальца, отвечает на вопрос, а затем задает свой следующему игроку. Таким образом, в конце клубочек возвращается ведущему. Все видят нити, связывающие участников игры в одно целое, определяют, на что фигура похожа, многое узнают друг о друге, спланиваются.

Замечание: Если ведущий вынужден помогать затрудняющемуся ребенку, то он берет при этом клубочек себе назад, подсказывает и опять кидает ребенку. В результате можно увидеть детей, испытывающих затруднения в общении, у ведущего с ними будут двойные, тройные связи.

### «Клубок»

Веревка связывается в кольцо. Водящий выходит из комнаты или отворачивается, а остальные, держась двумя руками за веревку, запутываются, образуя живой клубок, который водящий должен распутать. Его задача – снова образовать круг.



### «Зомби»

Выходят по двое от каждой команды и становятся рядом: рука об руку. По парам соприкасающиеся руки связывают, а свободными руками, то есть один из участников левой, а другой правой рукой должны завернуть приготовленный заранее сверток, обвязать его тесемкой и завязать на бантик. Чья пара вперед – получает очко.

### **«Себе-соседу»**

**Цель:** Разминочная игра, сближает участников, помогает работать сообща.

Участники становятся в круг. Один водит, находится в кругу. Участники круга левую руку держат ладонью вверх, правую – соединяя все пальцы, как для того чтобы посалить, держат концами пальцев вниз, как раз здесь находится монетка. Монетка передается по кругу правой рукой одного участника в левую руку другого участника который стоит справа от первого. Все участники круга повторяют движение передачи монетки вне зависимости есть она у них или нет. Каждый участник правой рукой сначала дотрагивается до своей левой со словом «себе», а потом до левой руки соседа имитируя передачу монеты со словом «соседу». Все хором произносят эти слова «себе-соседу» и одновременно повторяют движения имитирующие передачу монеты. Участник в кругу по началу закрывает глаза и поворачивается вокруг своей оси чтобы не видеть где находится монетка, а когда она уже ходит по кругу, ему нужно «поймать» монетку и у кого окажется она, встает в круг на место водящего.

Получается отличная разминка которая еще и сближает участников, тем что приходится делать все сообща.

### **«Кто быстрее пришьет»**

Две команды должны пришить всех членов команды друг к другу. Вместо иголки используется ложка, к которой привязана бечевка. Отдых, сплочение, осознание себя членом группы.

### **Упражнение «Поиск общего»**

Группа делится на двойки, и два человека находят определенное количество общих признаков, затем двойки объединяются в четверки с той же целью и т.д. Ведущий по своему усмотрению может остановить процесс на четверках, восьмерках и т.д.



### **«Два паровозика»**

Участники разбиваются на команды, по 5-6 человек и встают «паровозиком». Голова паровозика зрячая, все остальные слепые. Паровозики двигаются, не задевая друг друга. Ведущий дотрагиваясь до последнего «вагона» и он переходит на место паровоза. Сплочение, опыт ответственности и беспомощности, доверия к другим участникам. Просторное, безопасное помещение, ведущий следит за безопасностью.



### «Поджигатель»

Все берутся за руки цепочкой и закручивают вокруг одного человека в плотный клубок. Один из участников «поджигатель» предлагает группе «огонек». Сначала все отказываются, затем соглашаются и когда «поджигатель» дотрагивается до крайнего участника, цепочка раскручивается с целью поймать в круг «поджигателя». Когда поймают – издают громкий вопль. У некоторых участников игры тесный физический контакт внутри «клубка» может вызывать напряжение.

### «Наши имена»

**Цель:** Знакомство и повышение уровня внутригрупповой работоспособности.

Материалы: Бумага, ручка.

Необходимое время: 10-15мин. В зависимости от численности группы.

Подготовка: Специальной подготовки не требует.

Описание: Все участники тренинга сидят в кругу и после команды тренера, делятся на группы по принадлежности к собственному имени (Например: все участники с именем Наташа садятся слева от тренера и т.д.) Если повторяющегося имени нет, то участник с редким именем в группе, будет выполнять упражнение самостоятельно.

После того, как все группы будут сформированы, тренер дает задание.

Инструкция: Каждой группе нужно представить их общее имя. Для этого необходимо вспомнить любую информацию, которая связана с их именем (какого происхождения и как переводится имя, какие его основные характеристики). Если такой информации нет, то можно рассказать, почему Вас назвали именно так, и кто придумал для Вас это имя. Какое производное от Вашего имени Вам нравится больше всего.

### «Мозаика»

**Цель:** изучение групповой сплоченности, успешности групповой работы, можно использовать в оценке персонала.

Взять пазл, не показывая картинки того, что должно получиться, разделить наугад элементы между 3-4 участниками группы и дать задание на время – сложить картину, при этом переговариваться нельзя, пользоваться можно только своими кусочками.





### «Ёжик»

**Цель:** преодоление трудностей общения, присоединение к группе на равных правах, преодоление стеснительности и робости.

**Процедура:** Участники располагаются по кругу или иначе, но чтоб соблюдалась последовательность. Может игру начать тренер, тихим шепотом, еле слышно позвать: «Ёжик!», далее в строгой очередности участники тренинга должны незначительно повышая голос, причем каждый следующий должен сказать немного громче предыдущего, дойти до крика. Игра проходит несколькими кругами и длится до тех пор, пока тренер не решит, что громче участники уже не могут.

Закончить можно поделившись чувствами в виде короткого сообщения.

### «Объединение»

**Цель:** Повышение уровня внутригрупповой сплоченности.

Ведущий просит найти друг друга тем, у кого одинаковый цвет глаз (варианты: «тем у кого день рождения летом», «тем, в чьем имени пять букв» и т.д.).

### «Я в тебе уверен»

**Цель:** развитие навыков социальной перцепции.

Участники объединяются в пары и садятся напротив друг друга. Каждый по очереди высказывается, начиная фразу словами: «Я уверен, что ты...» (например: я уверен что ты не скажешь обо мне плохо).

### «Зубы дареного коня»

**Цель:** Развитие навыков социальной перцепции.

Группа разбивается на шестерки, и каждая подгруппа образует свой маленький круг. Каждый член подгруппы получает номер от одного до шести.

В принципе это упражнение можно проводить и со всей группой в общем кругу, но в целях экономии времени и избегания утомления в большой группе все же предпочтительней работа в шестерках.

Дальнейший текст ведущего было бы хорошо сопровождать негромкой лирической музыкой для создания необходимой атмосферы. Как и все слова ведущего в описываемых играх, этот текст является примерным. Каждый тренер может давать вводную по-своему, лишь бы ее содержание приблизительно соответствовало приведенному ниже.

– Давайте пофантазируем и представим, что сегодня у всех нас праздник, у всех – день рождения. Такой день всегда важен. Он символизирует определенный рубеж, по прохождении которого человек может что-то изменить в своей жизни и в себе. В день рождения имениннику принято дарить подарки. Пусть сегодня это будут такие подарки, которые



действительно помогут человеку измениться, которые по-настоящему нужны ему и ценны для него. Сделать хороший подарок очень непросто. Кто из нас не ломал голову, что подарить близкому человеку в такой день? Кто из нас не бегал по магазинам в поисках «чего-нибудь такого...»? Сегодня не надо ничего искать в магазинах. Тем более, что скорее всего там не найти того, что в самом деле нужно. Помните, вы ничем не ограничены. Дарить можно все, что угодно: от картины кисти великого Леонардо до конкретных личностных качеств; от виллы на Багамских островах до тысячелетнего манускрипта, хранящего мудрость древних волшебников; от засохшего

прошлогодушного одуванчика до вечной жизни. Не спешите с выбором подарка.

В данную минуту именинниками являются первые номера. Внимательно посмотрите на этого человека. Подумайте о том, какой жизненный опыт у этого человека? Что он познал и понял в своей жизни? Что он ценит больше всего на свете? Кого он любит? О чем он мечтает? Попробуйте понять, что же ему очень и очень нужно? Что он хотел бы получить в дар от вас? Сейчас вы волшебники и вы способны дать этому человеку то, что он хочет...

А теперь внимание, именинники! В обычный день рождения любые подарки принимаются без критики – независимо от того, понравились они или нет. В народе говорят, дареному коню в зубы не смотрят. Но сегодня – особый случай. Постарайтесь присмотреться к «зубам дареного коня», прислушаться к себе, оценить нужность каждого подарка для вас и честно сказать дарящему, насколько он «попал в точку» со своим подарком. Четко аргументируйте свое мнение. Если вы не хотите принимать преподнесенный вам дар, объясните, стараясь не обижать дарящего, почему вы это делаете. Давайте ответ сразу каждому из своих товарищей.

Дарители! Не нужно спорить с именинником, даже если вы категорически с ним не согласны и убеждены, что без вашего подарка он просто погибнет тут же на месте. Сегодня у каждого из вас будет день

рождения, и каждый не только сделает пять подарков, но и получит тоже пять.

После того, как первый номер оценит все подарки, именинником становится второй номер и так далее. Пожалуйста, приступайте! С днем рождения!

Когда каждый из участников в подгруппе получит свои пять подарков, ведущий просит всех собраться в общий круг для групповой рефлексии. Интересно обсудить следующие вопросы:

Кому из участников удалось подобрать такие подарки, которые были с благодарностью приняты всеми «именинниками»? Иными словами, кто оказался синтонным внутренним мирам своих товарищей по подгруппе?

За счет чего это произошло?

Какого типа были подарки?

Какие из них оказались самыми удачными?

Каков самый оригинальный подарок?

Обнаружились ли «именинники», принявшие все подарки без исключения?

Если да, то не является ли причиной их «всеядности» нежелание обидеть дарителей?

Все ли сумели быть искренними?

Какие подарки оказались отвергнутыми и почему?

Насколько трудным было отказываться от подарков?

Есть ли такие «именинники», кто не принял ни одного подарка? Почему?

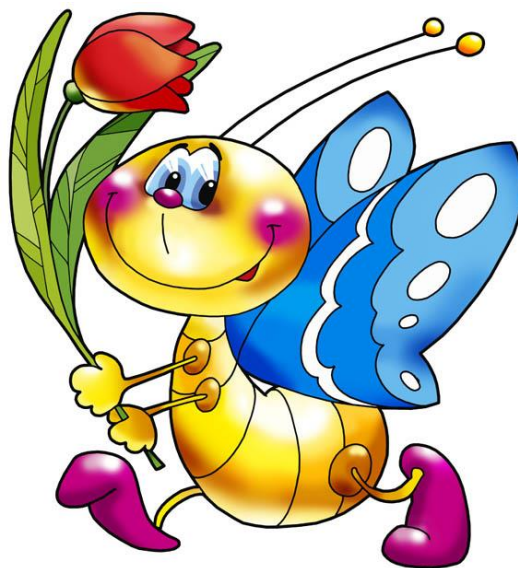
Что вы чувствовали, когда ваши дары отвергались? И т.п.

Как и многие другие упражнения такого типа, игра «Зубы дареного коня» предоставляет участникам две важные возможности: во-первых, испытать себя в качестве «душеведа», способного к эмпатии и синтонности, и, во-вторых, получить информацию о том, верно ли воспринимаются наши желания и потребности другими людьми.

### **«Рукопожатие вслепую»**

Цель: установление более тесного межличностного контакта между участниками тренинга, получение обратной связи, развитие навыка анализировать свои ощущения от другого человека.

Одному из участников завязывают глаза и усаживают в центр комнаты. Остальные по очереди кладут свои ладони на его руки. Водящий должен описать свое ощущение от этих рук и постараться угадать участника. Затем игроки меняются местами.







### «Счет»

**Цель:** снятие внутреннего напряжения участников, сплочение группы путем совместного и одновременного выполнения упражнения.

Ведущий называет какое-либо число, не превышающее количество человек в группе. Названное количество участников встает. В выполнении упражнения необходимо добиться синхронности, участники не должны совещаться.

### «Кто быстрее?»

**Цель:** сплочение коллектива.

Группа выполняет задания быстро и четко.

Инструкция: Постройте, используя всех игроков команды.

- квадрат; треугольник; круг; ромб; угол; букву; птичий косяк.

### «Тропинка» (для детей 6-7 лет)

Дети делятся на две команды с одинаковым количеством учащихся. Каждая команда берется за руки, образуя два круга, и по сигналу ведущего начинают движение по кругу в правую сторону до тех пор, пока не прекратится музыка (пауза в музыке через разное количество тактов: 6, 12, 18 и т.д.). После чего ведущий дает задание, которое выполняется обеими командами. Если ведущий говорит: «Тропинка!», участники каждой команды, становясь друг за другом, кладут руки на плечи впереди стоящего, приседают, наклоня голову чуть-чуть вниз. Если ведущий говорит: «Копна!», все участники игры направляются к центру своего круга, соединив руки в центре.

Если «Кочки!», то все участники игры приседают, положив руки на голову. Эти задания чередуются ведущим. Кто быстрее выполнит задание, тот получит очко.

Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество очков.

Игра сопровождается русской народной песней «Кума».

### «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.

### «Я люблю»

Материалы: обруч.

Дети стоят вокруг обруча. Ведущий говорит фразу: «Я люблю ... (что-либо)», тот из детей, кто это любит, заходит в обруч. Каждый ребенок должен побывать в роли ведущего.

### «Хлопки»

**Цель:** направлено на групповое взаимодействие.

Участники группы встают в линию, колонну, круг. По команде, начиная с первого, каждый участник последовательно делает один хлопок. Хлопки должны идти друг за другом. Один участник делает только один хлопок, ни больше, ни меньше. Оптимальное время выполнения группой из 20 человек составляет 3 секунды.

### «Бег с карандашом»

**Цель:** Упражнение учит координировать свои действия с партнером, а также брать инициативу на себя, руководить этими действиями (если в паре никто не берет на себя руководящую роль – она проигрывает).

Описание упражнения: Участники разбиваются на пары. Каждой паре понадобится карандаш (можно использовать также закрывающийся колпачком фломастер или авторучку с убирающимся стержнем). Пары встают около одной из стен помещения и поднимают каждая свой карандаш, зажав его между указательными пальцами правых рук партнеров. По команде ведущего они начинают движение до противоположной стены помещения, а потом назад, продолжая зажимать карандаш между пальцами. Кто роняет его – выбывает из игры. Побеждает пара, преодолевшая дистанцию быстрее всего.

Можно модифицировать упражнение: зажимать одновременно два карандаша (один между указательными пальцами правой, а второй – левой руки), бегать по сложным траекториям, в тройках, организовать эстафету.

Обсуждение:

Какие качества важнее всего для успешного выполнения этого упражнения?

Что способствовало его выполнению, а что, наоборот, препятствовало?



### Упражнение «Поднять мяч»

**Цель:** Обучение координации совместных действий, выработка уверенности поведения в необычных ситуациях, связанных с межличностным взаимодействием.

**Описание упражнения:** Два добровольца ложатся животами на пол головами по направлению друг к другу. Между их головами кладется мяч, который они зажимают лбами. Их задача – вместе подняться, не выронив этот мяч. Его нельзя придерживать с помощью рук или еще каким-нибудь способом, он должен держаться только за счет зажатия между лбами участников.

**Обсуждение:**

Возможно ли выполнить задание, действуя индивидуально, не соотнося свои усилия с партнером?

Что помогает координировать совместные действия?

### «Комплимент»

Участники выстраиваются в два круга – внутренний и внешний, лицом друг к другу.

Количество человек в обоих кругах одинаковое. Участники, стоящие напротив, говорят друг другу комплименты. Затем по команде ведущего внутренний круг сдвигается (по часовой стрелке), партнеры меняются. Процедура повторяется до тех пор, пока каждый участник внутреннего круга не повстречается с каждым участником внешнего круга.



### «Между лбами»

**Цель:** Обучение координации совместных действий, уверенному поведению в необычной ситуации.

**Описание упражнения:** Участники делятся на пары, каждая пара получает один лист бумаги формата А4. Их задача: совместно переместиться по заданной ведущим траектории (в простейшем случае это прямая от одной стены до другой), зажав лист между лбами. Руки при этом за спиной, придерживать лист губами, зубами, деталями одежды и т.д. нельзя. Если лист падает, пара возвращается на исходную позицию и начинает движение сначала. Когда участники немножко освоятся с таким способом перемещения, можно разделить их на 2-3 команды и организовать эстафету.

**Обсуждение:** Чем, с точки зрения участников, определяется успех в выполнении этого упражнения? Каким реальным жизненным ситуациям можно его уподобить?

### **«Мы с тобой похожи тем, что...»**

Участники выстраиваются в два круга – внутренний и внешний, лицом друг к другу. Количество участников в обоих кругах одинаковое. Участники внешнего круга говорят своим партнерам напротив фразу, которая начинается со слов: «Мы с тобой похожи тем, что...». Например: что живем на планете Земля, учимся в одном классе и т.д. Участники внутреннего круга отвечают: «Мы с тобой отличаемся тем, что...» Например: что у нас разный цвет глаз, разная длина волос и т.д. Затем по команде ведущего участники внутреннего круга передвигаются (по часовой стрелке), меняя партнера. Процедура повторяется до тех пор, пока каждый участник внутреннего круга не повстречается с каждым участником внешнего круга.



### **«Мне в тебе нравится ...»**

Вариант 1. Все встают в круг. Ведущий бросает мяч одному из участников, говоря при этом: «Мне в тебе нравится...» и называя понравившееся качество (или несколько качеств). Участник, получивший мяч, бросает его другому человеку и называет понравившиеся ему в нем качества. Мяч должен побывать у всех участников.

Вариант 2. Это упражнение можно сделать в парах.

### **«Найди пару»**

**Цель:** Развитие прогностических возможностей и интуиции; формирование у членов группы установки на взаимопонимание.

**Ход упражнения:** Каждому участнику при помощи булавки на спину прикрепляется лист бумаги. На нем написано имя сказочного героя или литературного/исторического персонажа, имеющего свою пару. Скажем: Крокодил Гена и Чебурашка, Ильф и Петров, Дедал и Икар и т.д. Каждый участник должен отыскать свою «половину», опрашивая группу. При этом запрещается задавать прямые вопросы, например: «Что написано на моем листе?» Отвечать на вопросы можно только словами «да» и «нет». Участники расходятся по комнате и беседуют друг с другом.

### **«Мечты»**

**Цель:** Развить солидарность и понимание, создать атмосферу доверия среди участников и сплотить группу.

**Материалы:** Листы бумаги и маркеры по числу участников.

**Ход упражнения:** Участникам предлагается подумать в течение нескольких минут о том, каким каждый из них видит свое будущее. Ведущий



просит поделиться своими мечтами или даже изобразить их на бумаге. Пусть каждый участник определит, какие три конкретные вещи, или действия, или человека могут помочь, а какие три – помешать осуществить мечту, и что нужно делать/сделать, чтобы мечта сбылась.

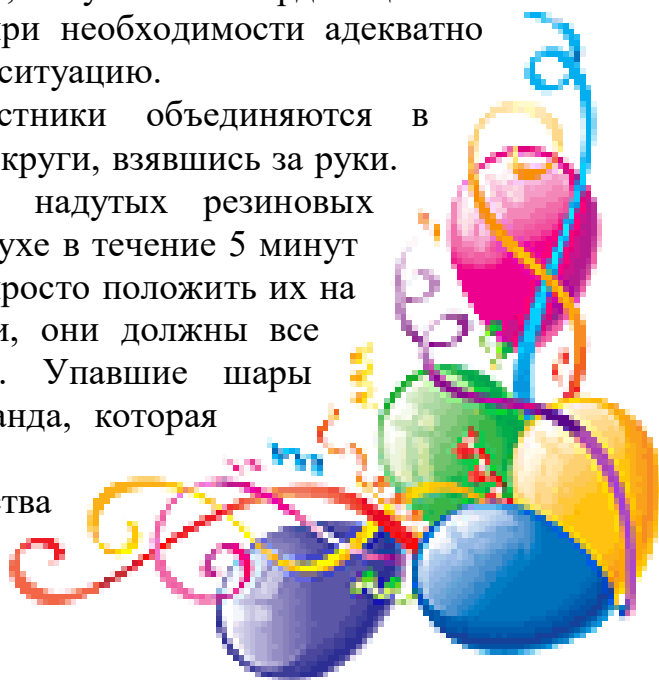
Примечание: Это упражнение проходит очень хорошо, если к обмену мечтами подойти творчески. Тем, кому трудно рассказать о своей мечте или нарисовать ее, можно предложить сыграть нечто вроде сценки. Пусть участники пофантазируют, каким образом можно изобразить свою мечту. При творческом подходе любые средства выражения предпочтительнее, нежели устный или написанный текст.

### «Шарики в воздухе»

**Цель** упражнения: Разминка, обучение координации совместных действий, уверенному поведению при необходимости адекватно реагировать на быстро меняющуюся ситуацию.

**Описание** упражнения: Участники объединяются в команды по 3-4 человека и встают в круги, взявшись за руки. Каждая команда получает по 5 надутых резиновых шариков. Нужно удержать их в воздухе в течение 5 минут не расцепляя рук. При этом нельзя просто положить их на что-либо или зажать между телами, они должны все время именно летать в воздухе. Упавшие шары поднимать нельзя. Побеждает команда, которая сумеет удержать больше шаров.

**Обсуждение:** Какие качества нужно проявлять участникам, чтобы успешно справиться с таким заданием?



### «Путаница»

**Цель:** Повысить тонус группы и сплотить участников.

**Ход** упражнения: Участники встают в круг и протягивают правую руку к центру. По сигналу ведущего каждый игрок находит себе «партнера по рукопожатиям» (число игроков должно быть четным). Затем все вытягивают левую руку и также находят себе «партнера по рукопожатиям» (очень важно, чтобы это не был тот же самый человек). И теперь задача участников состоит в том, чтобы распутаться, т.е. снова выстроиться по кругу, не разъединяя рук. Задачу можно усложнить, запретив всякое словесное общение.

### «Постройтесь по росту!»

**Цель:** Преодолеть барьеры в общении между участниками, раскрепостить их.

**Ход упражнения:** Участники становятся плотным кругом и закрывают глаза. Их задача состоит в том, чтобы построиться в ряд по росту с закрытыми глазами. Когда все участники найдут свое место в строю, надо дать команду открыть глаза и посмотреть, что же получилось. После упражнения можно обсудить, сложно ли было выполнить это задание (как себя чувствовали участники) или нет.



**Примечание:** Игра имеет несколько вариантов. Можно дать задание построиться по цвету глаз (от самых светлых до самых темных, разумеется, не закрывая глаза), по цвету волос, по теплоте рук и т.д.

### «Переправа»

**Цель:** Сплочение, «ломка» пространственных барьеров между участниками, тренировка уверенного поведения в ситуации вынужденного физического сближения, необходимости решить нетривиальную задачу в межличностном взаимодействии.

**Описание упражнения:** Участники стоят плечом к плечу на полосе шириной 20-25 см. Игра проходит интереснее, если эта полоса представляет собой не просто линию на полу, а небольшое возвышение: например, гимнастическую скамейку, бордюрный камень на обочине дороги или бревно на лесной поляне. Каждый участник поочередно переправляется с одного конца шеренги на другой. Ни ему, ни тем, кто стоит в шеренге, нельзя касаться ничего за пределами той полосы, на которой стоят участники.

**Обсуждение:**

Какие психологические качества участников проявились при выполнении этого упражнения?

Если у кого-то упражнение вызвало дискомфорт, то с чем конкретно он связан, как его можно было бы преодолеть?

### «Опустить предмет»

**Цель:** Тренировка умения действовать решительно и, в то же время, координировать собственную активность с действиями других людей. Сплочение, улучшение взаимопонимания участников.

**Описание упражнения:** 6-10 участникам дают гимнастический обруч и просят держать его горизонтально на указательных пальцах вытянутых рук. Вместо обруча можно использовать и другие предметы подходящих

размеров и веса (например, швабру или сделанную из плотного картона настенную таблицу размером приблизительно 1х1 м).

Задача участников – опустить предмет в указанное ведущим место. При этом он должен постоянно лежать на указательных пальцах всех участников; если чей-то палец теряет контакт с предметом или он падает, игра начинается заново.

Обсуждение:

Возникли ли сложности при выполнении такого, простого на первый взгляд, задания?

Если да, то с чем они связаны, как их удалось преодолеть?

Если нет, то, что помогло сразу скоординировать совместные действия?

### «Через пороги»

**Цель:** Развитие доверия, тренировка умения управлять другим человеком и действовать по командам партнера при невозможности самостоятельно получить нужную информацию, необходимости положиться на него.

**Описание упражнения:** Участники садятся в свободный круг диаметром не менее 4-5 метров. Один доброволец изображает «корабль, идущий через каменистые пороги», второй – «капитана корабля». Пороги изображаются с помощью 5-6 стульев, выставленных в середине круга, туда же выходят еще несколько желающих, изображающих «скалы».

Задача «корабля» – пройти с закрытыми или завязанными глазами через эти препятствия в «гавань» (к участнику, расположенному с противоположной стороны круга). «Капитан» руководит его движениями, подавая команды с помощью голоса. Потом партнеры меняются ролями.

Игра может повторяться несколько раз с различными добровольцами.

Обсуждение:

Кому больше понравилась роль «корабля», а кому «капитана», чем именно?

Какие эмоции возникали в одной и в другой роли?

Что за качества должен проявлять один и другой партнер для успешного выполнения этого задания, в каких реальных жизненных ситуациях нужны такие же качества?



### «Поезд»

**Цель:** Сплочение, повышение взаимного доверия участников, тренировка уверенности поведения при необходимости действовать в условиях недостатка информации, положившись на партнеров.

Описание упражнения: 6-8 участников изображают «поезд», встав в колонну и положив руки на плечи стоящим впереди. Все, кроме первого, закрывают глаза. Этому «поезду» нужно проехать через препятствия, которые изображают другие участники. При малом количестве играющих часть препятствий можно изобразить с помощью стульев.

Задача «поезда» – проследовать от одной стены помещения до другой, по пути обязательно объехав по кругу 3-4 препятствия (ведущий указывает, какие именно) и, не столкнувшись с остальными. Препятствия, изображенные с помощью других игроков (желательно, чтобы те, которые нужно объехать по кругу, были именно из их числа), при приближении к ним «вагонов поезда» на опасно-близкое расстояние могут издавать предостерегающие звуки – например, начинать шипеть.

Игра повторяется несколько раз, чтобы дать возможность каждому побыть и в роли препятствий, и в составе «поезда».

Если участников много и позволяют размеры помещения, можно сделать игру более динамичной, запуская одновременно по два «поезда».

Обсуждение:

Кому кем больше понравилось быть — «локомотивом», «вагонами», препятствиями; с чем это связано?

Какие эмоции у кого возникали при движении в составе «поезда»?

Каким реальным жизненным ситуациям можно уподобить эту игру?

### «Олени»

Участники встают в два круга (внешний и внутренний), лицом друг к другу. Ведущий спрашивает: «Вы когда-нибудь видели, как здороваются олени? Хотите узнать, как они это делают? Это целый ритуал: правым ухом вы третесь о правое ухо своего партнера, затем левым ухом о левое ухо партнера, а в завершение приветствия нужно потопать ногами!»

После исполнения этого ритуала внешний круг смещается на одного человека, и церемония повторяется. Передвижение продолжается до тех пор, пока все участники не «поздороваются» друг с другом, как олени, и не займут свое исходное положение.

Это упражнение не подходит для разрозненной группы малознакомых людей, так как им может быть неприятен телесный контакт.





### «По листикам»

**Цель:** Обучение координации совместных действий, а также тренировка уверенности в ситуации управления другими людьми.

Для успешного выполнения упражнения каждый должен на некоторое время взять на себя управляющую роль и довести других участников до «своего» листка.

**Описание упражнения:** Каждый участник пишет на небольшом листе бумаги свое имя и кладет этот лист на пол в любом месте помещения. После этого участники встают в шеренгу и берутся за руки. Дается следующее задание: каждый должен добраться до своего листа и хотя бы один раз наступить на него. Размыкать руки при этом нельзя, движется вся шеренга.

Если участников больше, чем 9-10, то целесообразно разделить их на 2-3 команды, которые будут работать параллельно.

**Обсуждение:**

Кому что было легче – следовать за другими участниками или самому вести их в нужном направлении?

А что для вас ближе в обычной жизни – стремиться управлять другими людьми, или подчиняться им?

Какие плюсы и минусы у тех, кто стремится быть лидером и у тех, кто предпочитает позицию ведомого?

### «Конверт»

Каждый квартет получает конверт с пятью разными предметами и придумывает историю о человеке, которому эти вещи могли бы принадлежать.

**Материалы:** Бумага, карандаши, конверты формата А5.



Игроки делятся на команды по четыре человека и садятся вместе. Каждой группе вручается по большому конверту. Игроки выкладывают на стол разные предметы, которые у них при себе есть: монеты, билетик на автобус, пилку для ногтей, фотографию, губную помаду, телефонную карту, спички. Потом они отбирают

пять вещей, которые кажутся особенно интересными, и кладут их в конверт.

Каждая команда передает свой конверт другой группе, и сама получает новый конверт. Участники представляют себе, что вещи, которые лежат в конверте, принадлежат одному человеку. Они должны придумать, что это за человек, и сочинить о нем историю. В рассказе должны упоминаться все предметы, находящиеся в конверте.

В работе должны принять участие все игроки.

После этого все команды собираются вместе и зачитывают получившиеся рассказы.

### «Бег рук»

Участники разбиваются на команды по шесть человек.

Каждая команда образует круг. Все игроки вытягивают правые руки к центру и кладут ладони одна на другую.

Теперь участники перекладывают ладони: самая нижняя рука начинает путешествие наверх, за ней следует рука второго игрока, которая теперь оказалась снизу, и т.п. Руки должны перемещаться строго по очереди, причем в один и тот же момент двигать рукой может только один игрок.

После того как члены команд научатся работать быстро и слаженно, начинается соревнование между командами: кто быстрее изменит расположение рук. Как только команда успешно завершит перегруппировку, все ее игроки должны будут закричать в один голос: «Готово!»

Сыграйте в эту игру два или три раза и в заключение спросите, изменились ли у играющих ощущения от рук партнеров.

В пылу соревнования часто бывает трудно определить момент окончания состязания, поэтому для удобства можно пометить руку первого игрока, например, крестиком. Если у Вас достаточно времени, проведите соревнование с левыми руками и, что довольно трудно, с обеими. В последнем случае руки одного и того же участника не должны лежать одна на другой. Успех игры во многом зависит от того, насколько развиты у игроков способность к сосредоточению и координация движений.

### Игра «Тигр, мышь и слон»

Игра, в которую легко вовлекаются даже самые, робкие участники. Участники делятся на две равные команды.

В каждом круге игры каждая команда выбирает одного из трех зверей: тигра, мышь или слона. Выигрывает та команда, чей зверь может прогнать другого: тигр прогоняет мышь, слон прогоняет тигра, мышь прогоняет слона. Животных можно изобразить следующим образом:

тигр – руки вытянуты вперед, словно лапы, угрожающе рычит;

мышь – передвигается присев, руки на голове (подрагивают, как дрожащие ушки), негромко попискивает;

слон – туловище слегка наклонено вперед, руки со сложенными ладонями раскачиваются вперед-назад, словно хобот, исполнен достоинства и молчалив.

Команды собираются у противоположных стен помещения, за минуту участники должны договориться между собой, какого зверя они будут представлять в первом раунде.



Когда решение принято, все начинают громко считать: раз..., два...

На счет «три» члены обеих команд быстро принимают позы, символизирующие выбранного зверя. Теперь становится ясно, какой «зверь» в состоянии прогнать другого. Если обе команды выбрали одно и то же животное, победителя нет. Команда, выигравшая три раза подряд, получает аплодисменты.

### **«Четыре угла – четыре выбора»**

Подготовка: Отставьте в сторону стулья и столы, чтобы дети могли свободно ходить по помещению. На время игры для каждого раунда Вам понадобятся по четыре больших листа бумаги (формат А3) и скотч. Прикрепите в четырех углах комнаты листы бумаги и наклейте на них круги разных цветов (красный, синий, зеленый, желтый).

Листы крепятся на видных местах. Участники становятся на середину комнаты.

Объявите детям, что в ходе игры они смогут лучше узнать друг друга. Сначала все ходят по комнате, затем каждый останавливается у того листа бумаги, который кажется ему самым подходящим.

Все участники, собравшиеся в одном углу, рассказывают друг другу, почему они выбрали именно этот цвет. Каждый должен запомнить всех, кто находится в этом же углу (3 минуты).

Во втором раунде можно нарисовать на новых листах четыре времени года.

В третьем раунде Вы можете использовать иллюстрации четырех музыкальных инструментов, например: дудочка, барабан, металафон, маракасы.

В четвертом нарисуйте на бумаге геометрические фигуры (по одной на каждом листе), например, треугольник, квадрат, круг и фигуру неправильной формы.

После каждого раунда игроки собираются в середине комнаты. Порядок игры соблюдается четко: участники должны останавливаться возле того листа бумаги, надпись на котором нравится им больше всего. При этом они запоминают всех остановившихся рядом.

В конце игры подведите итоги, задав участникам следующие вопросы:

Какие участники чаще всего оказывались в одной и той же группе?

Какие игроки оказались в одной группе редко или вообще ни разу?

Что интересного каждый из вас узнал о других членах группы?



### «Сбор рукопожатий»

Ведущий дает задание участникам группы – собрать как можно больше рукопожатий у всех присутствующих. По окончании выделяется победитель.

Анализ: Кто сколько собрал? Почему? Чем отличается тот, кто много собрал от остальных?

### «Японская бабочка»

**Цель:** вовлечение участников в групповую работу.

Подготовка: Отставьте столы и стулья в сторону.

Выберите участник, который будет играть роль «тори». «Тори» – это по-японски «птица». Все остальные – «бабочки».

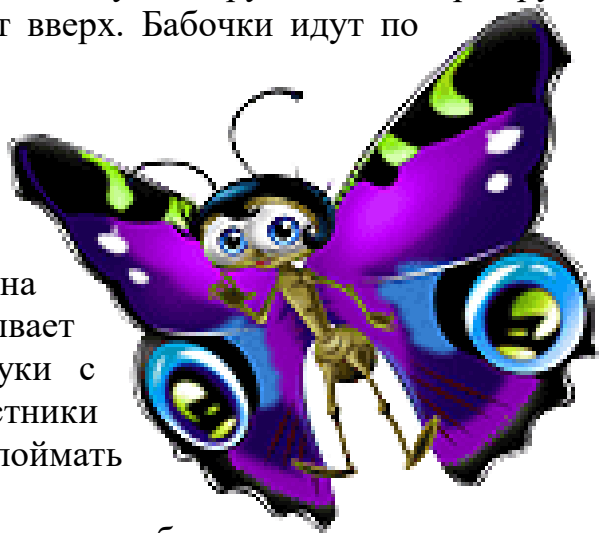
Тори стоит с закрытыми глазами и вытянутыми руками в центре круга. Его кисти раскрыты, ладони указывают вверх. Бабочки идут по кругу вокруг Тори.

Время от времени одна из Бабочек останавливается перед Тори и слегка касается его ладоней. Тори пытается поймать руку этого игрока.

Как только Бабочка поймана, она тоже становится в центр круга, закрывает глаза и точно так же вытягивает руки с раскрытыми ладонями. Теперь участники дразнят двух Тори, а те пытаются поймать следующую Бабочку.

Игра продолжается до тех пор, пока на свободе не останется только одна Бабочка.

Эта Бабочка становится новым Тори во втором раунде, но Вы можете закончить игру и на этом. В таком случае Бабочка описывает еще один круг вокруг группы и приветствует каждого Тори на японский манер (легкий поклон, руки по бокам).



### Упражнение «Танец рук»

Каждым ребенком выбирает себе партнера, с которым хотел бы лучше познакомиться, и встает на расстоянии вытянутой руки от него. Партнеры закрывают глаза и опускают голову на грудь. Руки и кисти расслаблены и опущены по бокам. Потом оба открывают глаза, и каждый смотрит на пол между собой и партнером.

Скажите примерно следующее: «Представь себе, что ты – марионетка. К твоей правой руке прикреплен шнур. Пусть шнур приподнимет твою руку так, чтобы она покачивалась между тобой и партнером где-то на высоте плеч». Игроки выполняют действие.



«Теперь представь себе, что твоя правая рука – дракон. Пусть он покружит в пространстве между тобой и партнером. При этом его движения согласованы с движениями второго дракона», игроки выполняют действие в течение 10 секунд.

«А теперь представь себе, что твоя правая рука – птица, наслаждающаяся свободой и радостно скользящая по воздуху. Представь себе, что обе птицы в пространстве между вами летают, планируют, парят, выписывают круги, не касаясь друг друга».

Игроки выполняют действие в течение 10 секунд.

«Позволь твоей левой руке тоже вступить в этот полет. Руки не должны соприкасаться. Удерживай в поле зрения и свои руки, и руки партнера, и пусть у каждой будет свой собственный ритм. Ведущей руки нет. Однако движения должны быть по возможности согласованными. Каждая рука может «проявить инициативу», но и должна быть готова отреагировать на «предложения» других рук. Попробуйте дать рукам возможность «танцевать» совершенно естественно, при этом движения должны все время меняться». Действие выполняется в течение 3-4 минут. После этого игроки опускают руки вдоль тела.



Теперь партнеры протягивают друг к другу руки – кончики пальцев вверх, ладони вперед – совсем медленно, пока они слегка не соприкоснутся. Скажите игрокам: «Посмотрите партнеру в глаза и поблагодарите его молча – только руками и глазами – за этот танец. Затем опустите руки, потянитесь немного и встряхните ноги».

У партнеров есть 5 минут на то, чтобы обсудить следующие вопросы:

Что было пережито во время игры? Менялись ли ощущения в ходе игры? Выполнение каких заданий давалось легко? Что было трудно? Можно ли одним словом охарактеризовать то, что происходило между вами?

Был ли танец рук спонтанным, вымученным, неровным, гармоничным?

Хорошо ли удавалось соответствовать партнеру?

Как я оцениваю собственное умение чувствовать другого человека и способность к эмпатии в общении?

Эту игру можно проводить на разных стадиях работы с группой. Она особенно полезна в группах, в которых дети: чувствуют отчужденность; в будущем должны сотрудничать; находятся в скрытом конфликте.

### **«Бабушкины ключи»**

Эта расслабляющая игра требует слаженной групповой работы.

Подготовка: Отставьте в сторону стулья и столы. Кроме того, Вам понадобятся лента и связка ключей.

Один игрок берет на себя роль бабушки. Он становится в углу комнаты и поворачивается лицом к стене. За бабушкой, прямо возле ее ног, лежит маленькая связка ключей, которую можно спрятать в одной руке.

Остальные игроки становятся на расстоянии, по меньшей мере, 6 м позади бабушки. Обозначьте с помощью ленты линию старта, чтобы «воришки ключей» знали, куда им возвращаться.

Каждый раз, когда бабушка оборачивается, остальные участники должны замереть.

Если бабушка заметит движение какого-нибудь игрока, он должен будет вернуться на стартовую линию. Бабушка оборачивается без предупреждения.

Цель игры заключается в том, чтобы взять ключи и принести их обратно на линию старта. При этом бабушка не должна видеть ключей. Они должны оставаться только в руке игрока.

Когда игрок захватил связку ключей, он должен дотронуться до каждого игрока, прежде чем достигнет линии старта.

Если бабушка увидит связку или заметит, как движется игрок с ключами, то ключи возвращают бабушке. Попавшийся игрок отправляется на линию старта.

Ход игры трудно предсказать. Ее можно остановить через заранее определенное время, например, через 15 минут. Однако если игроки получают большое удовольствие, продлите время до тех пор, пока они не «обманут бабушку».

### **«Снежный ком»**

Правила проведения: Упражнение подходит для микрогрупп 6-8 человек. Группе предлагают рассказать историю, но так, чтобы каждый человек по очереди высказывал всего одно слово. Тема истории может быть любой, ее может предложить ведущий, например: «Пища», «Путешествие», «Хобби» или «Спорт». Как правило, рассказ принимает чрезвычайно забавные и причудливые повороты.



### **Упражнение «Неожиданные картинки»**

Цель: показать каждому участнику, какой вклад вносит каждый член группы в общий рисунок.

Оборудование: цветные карандаши, бумага формата А4 на каждого участника тренинга.

Ход игры: Каждому участнику тренинга раздается по листу бумаги и цветные карандаши.

Ведущий: «Рисуйте то, что вам хочется – это рисунок на свободную тему. После моего знака, я попрошу вас поменяться рисунками друг с другом. И далее следующий участник будет продолжать работу над вашим рисунком. Через 2-3 минуты вы опять поменяетесь рисунками. Так каждый из вас сможет внести какой-то вклад в работу над рисунком. В конце у вас получится много групповых рисунков».



### **«Молчащее и говорящее зеркало»**

Ведущий предлагает выйти в круг добровольцу, который будет «смотреть в зеркало».

Твоя задача только по отражению в «зеркале», точнее в двух «зеркалах», определить, кто из членов группы подошел к тебе сзади. Эти два «зеркала» будут живыми. Одно будет молчащим: оно сможет объяснить тебе, кто находится за спиной, только с помощью мимики и жестов. Второе зеркало – говорящее. Оно будет объяснять, что за человек, конечно не называя его имени. Выбери из группы тех двоих, кто станет молчащим и говорящим «зеркалом».

После того, как игрок сделал выбор, ведущий дает «зеркалам» более подробную инструкцию:

«Зеркала» встают рядом у стены. Основной игрок – перед ними. Все остальные участники группы располагаются за его спиной и по одному бесшумно подходят к нему сзади. Отражение зеркалами происходит по очереди. Сначала работает молчащее «зеркало». Если основной игрок не может угадать человека стоящего за спиной, то вступает «говорящее зеркало» и произносит одну фразу. Если игрок опять не угадывает, то снова можно по-другому – отражает молчащее «зеркало» и так далее. Задача игрока угадать человека за спиной как можно быстрее.

Для «зеркал» есть определенное условие – не акцентироваться только на изображении чисто внешних особенностей людей и тем более подчеркивать какие-то физические характеристики.

Можно обсудить такие вопросы:

Кому из игроков потребовалось меньше всего зеркальных «отражений», чтобы определить, кто находится за его спиной?

В чем секрет такой прозорливости?

Кто из участников группы оказался самым талантливым «зеркалом»? Что ему в этом помогло?

Кто из участников удивлен тем, как был отражен «зеркалами»?

Что вы почувствовали, когда увидели свое отражение?

### **«Невербальное общение»**

Все участники становятся по кругу (спиной в круг).

«Пусть кто-нибудь из вас задумает любой предмет, который мы будем невербально передавать по кругу. Предмет должен быть таким, который в реальности можно передавать друг другу».

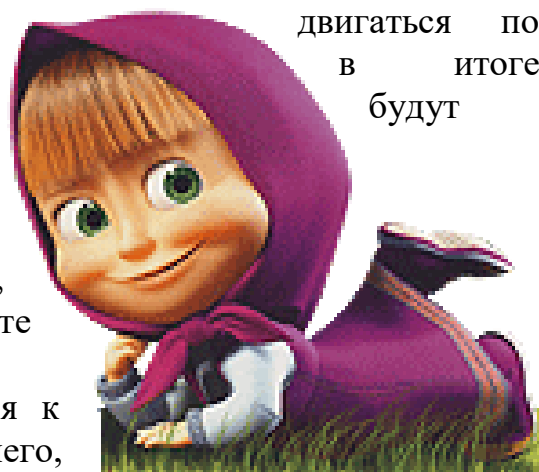
Тренер ждет, пока возникнет идея предмета, просит участника, задумавшего предмет, не называть его вслух и дает ему время подготовиться к передаче (1 - 2 минуты).

«Итак, сейчас Евгений передаст свой предмет соседу слева. При этом он, а затем и все мы будем пользоваться только невербальными средствами, а тот, кому предмет передается, должен понять, какой предмет он получил. Получивший предмет, в свою очередь, передает его своему соседу слева и т.д. Таким образом, предмет будет двигаться по внешнему кругу против часовой стрелки и должен вернуться к Евгению, если все внимательны и не допустят каких-либо преобразований предмета. К этому моменту все участники будут стоять лицом в круг, так как каждый, передав предмет, может повернуться лицом в круг. Давайте начнем».

После того как предмет возвратится к отправителю, тренер, двигаясь от последнего, но теперь уже по часовой стрелке (в обратном направлении), спрашивает всех по очереди, что каждый получал, а что передавал.

Для усложнения упражнения и повышения активности, а также для того, чтобы получить больше материала для обсуждения, можно предложить одновременно начать передачу своих предметов трем участникам группы, стоящим примерно на равном расстоянии друг от друга в разных местах круга.

При обсуждении внимание участников может быть обращено на те моменты, которые способствуют или препятствуют взаимопониманию. Речь, в частности, может пойти о том, что в общении каждый из участников несет ответственность за результат. Тот, кто передает информацию, должен постараться сделать это четко, ясно, понятно для другого, т.е. передающий





информацию затрачивает определенные усилия для обдумывания того, как используемые им жесты, движения могут быть восприняты, поняты, интерпретированы тем человеком, которому они предназначены. С другой стороны, получающий информацию должен, прежде всего, подумать над тем, какой смысл мог вложить в тот или иной жест его партнер и не спешить с интерпретацией.

### **Моя "визитная карточка"**

Это игровое упражнение по форме проведения напоминает всем известную игру "Снежный ком".

Участники игры садятся в круг. Один из них, например, говорит "Меня зовут Миша, я люблю пельмени"; следующий говорит "Меня зовут Андрей, пельмени я тоже люблю, особенно со сметаной, но еще я люблю играть на гитаре"; третий говорит "Меня зовут Сергей Владимирович, пельмени я не люблю, так как недавно съел их очень много; на гитаре играть не умею, хотя мечтаю научиться, но зато я хорошо играю в футбол" и т.д. То есть каждый из участников, выступающих с "визиткой", сначала повторяет все вышесказанное, но по отношению к себе, а затем добавляет еще что-то свое. Таким образом, все имеют возможность сказать о себе и узнать о других.

Варианты:

### **Компот.**

Участники располагаются в кругу. Их задача - приготовить некий "компот". Сделать это можно следующим образом: первый участник называет какой-либо фрукт (или ягоду), который он кладет в "коллективный



компот", при этом называемый им фрукт (или ягода) должен начинаться на ту же букву, что и его имя (или фамилия), например, Ира - ирга, Гена - груша, Лена - лимон и т.д. Каждый участник должен сначала назвать имена тех, кто уже положили в "компот" что-либо и что именно они туда положили, а потом уже назвать своё имя и тот фрукт (или ягоду), который он собирается положить, например: "Сергей положил смородину, Аня - абрикос, Кирилл - калину, Илья - изюм, меня зовут Антон и я положу в "компот" алычу".

### **Суп.**

Участники называют компоненты, необходимые для приготовления "супа": Михаил - мясо, Павел - перец, Владимир - воду, Люба - лавровый лист, Коля - крупу, Рита - рыбу, Оля - огурцы и т.д.

### **Профессиональное обучение.**

Участники называют профессии (специальности), которым они хотели бы обучиться: Слава - сантехник, Полина - педагог, Андрей - актер, Женя - журналист, Оксана - окулист и т.д. Здесь также можно дополнительно поставить условие, согласно которому участники должны называть только те профессии, которым они действительно хотели бы обучиться.

#### **Я возьму с собой в поход**

Участники называют предметы, которые могут быть необходимы в туристическом походе: Роман - рюкзак, Костя - коврик, Петр - палатку, Таня - топор и т.д.



### **Цифровая биржа**

Игра рассчитана на 10-15 человек. Каждому участнику выдается определенное количество (например, десять) небольших карточек (это могут быть просто мелко нарезанные бумажки), на каждой из которых проставлены или проставляются участниками цифры от 1 до 10.

Задача игроков заключается в том, чтобы собрать 10 карточек с одной какой-нибудь цифрой. Побеждает тот, кто сделает это самым первым.

Как показывает опыт, данная задача усложняется, в первую очередь, тем, что иногда несколько человек начинают собирать одну и ту же цифру, в результате чего обязательно проигрывают, если кто-то не уступит.

В процессе игры необходимо договариваться с людьми, у которых есть собираемая цифра, осуществляя своеобразный "бартер", т.е. меняя "ненужные" цифры на "нужные".

Варианты:

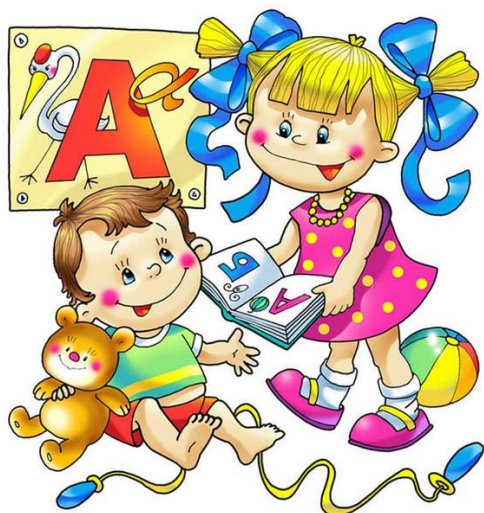
#### **Коллекция.**

Каждому участнику выдается по 10 небольших карточек, после чего ведущий называет 10 различных областей (фрукты, птицы, рыбы, страны, напитки и т.д.), из которых участники и выбирают то, что написать на карточках. Например, ведущий говорит "Овощи", следовательно, каждый участник может написать на одной из карточек название того или иного овоща. После того, как участники заполняют все 10 карточек, организатор игры ставит перед ними задачу: собрать посредством обмена (так же, как и в предыдущем упражнении) какую-либо определенную область: 10 карточек с названиями фруктов, 10 карточек с названиями птиц, 10 карточек с названиями рыб и т.д.

При этом можно, в зависимости от количества и (или) потенциальных возможностей участников, ставить различные условия выполнения поставленной игровой задачи, например, собирать можно только неповторяющиеся названия (если участник собирает названия фруктов, то у него не должно быть нескольких карточек "яблоки" или "киви", а только неповторяющиеся названия) - в этом случае, конечно, выполнить задание будет значительно сложнее, но при этом участники должны стараться быть по-возможности оригинальными, используя достаточно необычные варианты. Опыт проведения данной игры показывает, что если в первый раз, выбирая, к примеру, какое-либо дерево, многие из участников пишут на карточках преимущественно "береза", "дуб", "тополь", т.е. наиболее известные участникам деревья, то затем, в последующих играх, они стараются быть более оригинальными, выбирая менее привычные для них породы деревьев: бук, граб, ясень, баобаб и т.п.

### **Собери картинку**

Для этой игры необходимо заранее приготовить несколько старых журналов и газет (так, чтобы на каждого участника приходилось по одному листу из какого-либо одного журнала).



Каждый лист разрезается на 10 (можно больше или меньше) частей. Затем все получившиеся части перемешиваются и каждый участник вытягивает 10 частей из общей кучки. После того, как все части будут вытянуты, организатор игры дает команду и участники начинают собирать тот или иной из разрезанных журнальных листов, обмениваясь (как и в предыдущих упражнениях) по принципу "один на один".

Побеждает тот, кто первым правильно сложит лист.

### **Атомы и молекулы**

Игру рекомендуется проводить на улице или в достаточно просторном помещении.

Участники произвольно двигаются по игровой площадке, изображая "броуновское движение". Они - "атомы". По команде ведущего "Молекулы по три!" все участники быстро разбиваются на группы по три человека в каждой. "Атомы", не успевшие стать частью "молекул", либо выходят из игры (в этом случае игра продолжается до тех пор, пока не останется два-три игрока), либо выполняют какие-то творческие задания.

Эту игру можно использовать и как составную часть или этап каких-либо более продолжительных игр и упражнений (см. игровое упражнение

"Социальные роли") или мероприятий (например, когда на каком-либо празднике большое количество людей нужно быстро разбить на команды по 5 человек в каждой).

### **Фруктовый салат**

Эта веселая игра рассчитана минимум на 12 человек. Участники игры должны сесть в круг так, чтобы у каждого было свое определенное место, например, если участников игры 12 человек (не считая организатора), то и стульев должно быть столько же. Ведущий становится в центр круга и называет 3-4 (в зависимости от количества участников) вида фруктов: бананы, яблоки, апельсины, груши. Каждый участник должен выбрать себе один из видов (можно раздать участникам игры карточки, на которых обозначен какой-либо фрукт, чтобы предотвратить неравное деление). После того, как каждый участник игры выбрал себе какой-либо фрукт, ведущий начинает игру.

Ход игры: Ведущий громко называет какой-либо из обозначенных фруктов, после чего те игроки, кто выбрали названный ведущим фрукт, должны быстро поменяться местами. Ведущий стремится занять освободившееся место. Участник игры, которому не хватило места, становится ведущим. Если ведущий говорит слова "Салат" или "Тарелка", то местами должны поменяться все участники игры.

Варианты:

### **Букет.**

Участникам предлагается выбрать один из 4-х (либо больше) названных ведущим цветков (например, "розы", "ромашки", "фиалки" и "пионы"). Далее игра развивается так же, как и предыдущая, т.е. ведущий быстро называет какой-либо из цветков, после чего те из участников, кто выбрал названный цветок, должны быстро поменяться местами. Если ведущий говорит "Букет", то местами меняются все. Задача организатора игры также состоит в том, чтобы успеть занять освободившееся место.



### **"Оё-ёй!".**

Всем участникам, стоящим или сидящим в кругу, даются номера, то есть, если участников - 12 человек (вместе с ведущим), то и номеров тоже должно быть 12 (с 1 до 12). Номера не должны повторяться. Ведущий называет два каких-либо номера (из тех, что задействованы в игре). Участники, играющие под названными номерами, чтобы увидеть друг друга,



должны громко закричать "Оё-ёй!", хлопая себя при этом по ногам или в ладоши, после чего они должны успеть поменяться местами. Ведущий стремится занять освободившееся место. Участник игры, не успевший занять какое-либо место, становится ведущим.

### **"Поменяйтесь местами те, кто..."**

Ведущий громко говорит "Поменяйтесь местами те, кто умеет водить машину (умеет плавать, считает себя умным, делает по утрам зарядку, любит читать фантастику, больше трех раз смотрел фильм "Служебный роман", пишет стихи, умеет играть на гитаре, серьезно занимается спортом и многое другое)". Преимущество данного варианта, в сравнении с вышеприведенными, состоит в том, что, во-первых, в данной игре невозможно предугадать то, сколько человек в той или иной ситуации пожелает поменять место (ведь невозможно заранее предсказать, сколько человек (и кто) считают себя умными людьми), что делает игру более напряженной и интересной, а, во-вторых, участники игры или наблюдающие за ней, могут узнать друг о друге много интересного.



Данные игры не требуют какой-либо специальной подготовки и проводить их могут сами ребята. Проходят они, как правило, в веселой и непринужденной обстановке и очень нравятся как детям и подросткам, так и молодым людям и даже взрослые в них играют с удовольствием.

### **Волшебные тройки**

Участники игры разбиваются на группы по три человека в каждой (сделать это можно, сыграв в "Атомы - молекулы"). Затем организатор игры сообщает задание: тройка должна выработать общее решение, например, когда, где все члены тройки должны встретиться, для того, чтобы купить какой-либо (какой?) подарок и пойти к кому-либо (к кому именно?) в гости. Но ситуация осложняется тем, что каждый участник лишен одного из каналов восприятия или передачи информации: один слепой, зато он слышит и говорит; другой глухой, но может видеть и двигаться; третий немой: он все видит и слышит, но при этом не может говорить. Для полноты ощущений можно предложить участникам завязать глаза, заткнуть уши, закрыть рот ладонью и т.д.

Игра учит ценить то, к обладанию чему многие привыкли - различные каналы восприятия мира. Кроме того, игра развивает взаимопонимание, стремление искать и способность находить выходы из тупиковых ситуаций.

## Молчаливое рисование

Участники игры делятся на несколько групп по 5-7 человек (желательно, чтобы количество участников в группах было равным). Каждой группе выдается по листу ватмана. Листы ватмана прикрепляются скотчем к столам, за которыми участники игры работают (если столов нет или их мало, то можно прикреплять листы к полу или к стенам). Всем участникам выдаются кисточки и краски (можно давать цветные карандаши, фломастеры, маркеры, но кисточки с красками - это самый лучший вариант).

По условию игры участники должны (ни в коем случае не договариваясь заранее) молча (можно предложить, чтобы они одной рукой закрывали рот) в течение определенного времени (5-10 минут) нарисовать что-либо.

Можно поставить условие, что картина должна быть целостной, а не состоять из отдельных и ничем не связанных рисунков. Также можно заранее оговорить тематику групповых картин ("Лето", "Космос", "Идеальный дом", "Наша квартира", "Наша семья" и др.). Желательно, чтобы процесс "молчаливого рисования" сопровождался какой-либо музыкой (например, рок-н-роллом), подходящей к ситуации.

По окончании работы участники должны придумать названия к своим картинам. Также необходимо, чтобы все участники (внутри групп или все, если их немного) рассказали о своих ощущениях и впечатлениях, которые у них были вызваны данной игрой.

### «Лебедь, рак и щука»

**Цель игры:** развить внимание, физическую выносливость, координацию движений, целеустремленность.

Необходимые материалы и наглядные пособия: длинная и крепкая веревка, 2 игрушки, веселая музыка.

В этой игре могут принимать участие 2 игрока. Она является вариацией на известную басню. Участники привязываются друг к другу веревкой за пояс. При этом они располагаются спина к спине. На расстоянии метра от них нужно положить игрушку или любой другой предмет. По команде ведущего участники должны достать игрушку. Каждому из них необходимо перетянуть на свою сторону соперника. Игра заканчивается в том случае, когда кто-то из участников достанет свою игрушку.



### «Расследование»

**Цель игры:** развить внимание, память, коммуникативные и аналитические способности, наблюдательность.

Необходимые материалы и наглядные пособия: слегка прозрачная занавеска.



Все участники закрывают глаза, а ведущий выбирает одного из них и ставит его за занавеску. Затем все открывают глаза, и ведущий объясняет задание. Ребята должны узнать, кто за занавеской (или просто проанализировать, кого среди них не хватает). Затем они должны вспомнить как можно больше его особенностей (цвет глаз, во что он одет, какие у него волосы и т. д.), т. е. должны дать как можно более точный его портрет. Когда ребята выскажут все свои предположения, спрятанный за занавеску игрок может выйти, а все остальные увидят, насколько точным было их описание.

Если участники игры совсем маленького возраста, то правила игры можно объяснить до того, как они закроют глаза. Так они смогут уже целенаправленно проанализировать внешность друг друга и запомнить гораздо больше отличительных качеств.

### «Веселая сороконожка»

**Цель игры:** развить коммуникативные способности, координацию, внимание, наблюдательность.

Необходимые материалы и наглядные пособия: веселая музыка.

В этой игре участвуют, как минимум, 6 человек. Большее количество игроков только приветствуется. Все участники должны встать друг за другом и положить руки на плечи стоящего впереди. Игрок, который окажется первым, будет направляющим и водящим. Ребята должны наблюдать за водящим и идти строго по его следам. С помощью музыки можно ускорять и замедлять движение. Если ребята справляются с этим заданием, его можно усложнить. Ведущий может показывать не только направление, но и какие-то замысловатые движения. Например, передвижение на одной ноге, передвижение в ритме ламбады (в этом поможет музыка), какие-нибудь манипуляции руками и т. д. Те участники, которые не справились с заданием, выбывают из цепочки.

### «Кто твой друг?»

**Цель игры:** развить коммуникативные навыки, внимание. Необходимые материалы и наглядные пособия; чистые листы бумаги, карандаш.

Эта игра рассчитана на длительное проведение. Она может длиться целый вечер, день или несколько дней. При этом может совмещаться с другими играми. В ней могут даже принимать активное участие взрослые. Перед началом игры вам нужно записать имена всех участников на отдельных бумажках. Рядом нужно подписать ту роль, которую человек, вытянувший эту бумажку, будет играть по отношению к тому, кто на ней обозначен. Это может быть влюбленный, друг, мама. Затем все участники должны вытянуть себе имя тайного друга. При этом его имя нельзя озвучивать, так как никто другой не должен пока этого знать. После этого каждый участник игры по отношению к обозначенному для него другу должен вести себя так, чтобы он смог догадаться, какую тот играет роль. При этом следить за своим поведением нужно на протяжении всей игры.

### «Поменяйся местами»

**Цель игры:** развить коммуникативные навыки, внимание, координацию, аналитические способности.

Необходимые материалы и наглядные пособия: стулья для каждого участника, кроме одного.

Эта игра подходит для первоначального знакомства. Она помогает наладить контакт между детьми, способствует возникновению неформальной обстановки.

Все участники, кроме одного (он будет первым водящим), должны сесть на стулья. В это время ведущий должен назвать какой-нибудь признак, общий для всех (или для некоторых) участников. Это может быть цвет волос, половая принадлежность, детали гардероба и др. После того как он его назовет, те участники, к которым относится названное определение, должны поменяться местами. При этом цель ведущего — самому успеть занять стул. Тот участник, который не успел сесть на стул, становится новым водящим. Он должен назвать новое качество, способное объединить нескольких участников. Теперь по команде они должны поменяться местами. Для ведущего важно делать сообщение внезапно, чтобы самому успеть занять место.



### «Лесные братья»

**Цель игры:** развить коммуникативные, артистические способности, внимание. Игра способствует общению и взаимопониманию детей.

Необходимые материалы и наглядные пособия: негромкая, но веселая музыка.



В начале игры среди участников распределяются роли. Это могут быть определенные звери (заяц-именинник, обманщица-лиса, медведь-защитник и т. д.), характерные сказочные персонажи (Незнайка, Мальвина, Буратино, Знайка, Бармалей). Можно даже просто дать имена, отражающие их положительные и отрицательные человеческие качества (добрый, злой, общительный и т.д.).

Когда роли будут распределены, нужно подробно объяснить ребятам, что они должны в течение всей игры вести себя так, как вел бы себя в данной ситуации их персонаж. Если девочка играет роль Мальвины, она, как и ее героиня, на протяжении всей игры должна быть гостеприимной и доброжелательной (будет лучше, если такую роль получит скромная и незаметная девочка). Если мальчик играет роль Буратино, то он должен всем задавать вопросы, быть немного навязчивым. Подобным образом необходимо разобрать и проанализировать все роли. Раздавать нужно роли тех персонажей, которые знакомы ребятам. Желательно, чтобы они были полной противоположностью характеру ребенка. Ведущий должен наблюдать за игрой, и, если у кого-то из ребят роль не получается, ее необходимо еще раз проанализировать или поменять. В этой игре нет победителей и проигравших. Она идеально подходит для праздников, ее можно использовать как первую ознакомительную.



### **«Войди в круг — выйди из круга» (для детей 6-7 лет)**

**Цель игры:** развитие эмпатии, отработка способов поведения в одиночестве, совершенствование навыков межличностной коммуникации.

**Количество играющих:** не больше 10 человек.

**Описание игры:** дети выбирают водящего и становятся в круг, очень тесно прижимаясь друг к другу (ногами, туловищами, плечами) и обхватывая друг друга за талию. Водящий остается за кругом. Он всеми силами пытается пробраться в круг — уговаривает, толкается, старается разорвать цепь. Если водящему удастся пробиться в центр круга, все его поздравляют, а пропустивший становится водящим.

**Комментарий:** взрослый следит, чтобы дети не проявляли агрессию, помогает водящему, если ему приходится совсем туго. В такой игре ребенок получает бесценный опыт общения с разными людьми, когда нужно в одной ситуации проявить уступчивость, попытаться уговорить человека, а в другой, наоборот, проявить твердость и настоять на своем.

### «Зоопарк» (для детей 5-6 лет)

**Цель игры:** развитие коммуникативных способностей, умение распознавать язык мимики и жестов, снятие телесных зажимов.

Количество играющих: две команды.

Описание игры: интереснее играть командами. Одна команда изображает разных животных, копируя их повадки, позы, походку. Вторая команда — зрители — они гуляют по «зверинцу», «фотографируют» животных, хвалят их и угадывают название. Когда все животные будут угаданы, команды меняются ролями.

Комментарий: нужно стимулировать детей к тому, чтобы они передавали повадки того или иного животного, а также по своему желанию наделяли его какими-либо чертами характера.



### «Старенькая бабушка» (для детей 5-6 лет)

**Цель игры:** развитие коммуникативных навыков, доверия, эмпатии, развитие моторной ловкости.

Количество играющих: 8-10 человек.

Необходимые приспособления: платки для завязывания глаз.

Описание игры: дети разбиваются на две команды — бабушки (дедушки) и внуки (внучки). «Старичкам» завязывают глаза — они очень старенькие, поэтому ничего не видят и не слышат и их надо непременно отвести к врачу. Идти придется через улицу с сильным движением. Проводить бабушек и дедушек должны их внуки (внучки) постаравшись, чтобы их не сбила машина.

Затем мелом рисуют улицу, а несколько детей становятся «машинами», бегая по «улице» туда-сюда. Задача внуков — не только перевести «старичков» через дорогу, но и показать доктору (его роль играет кто-то из детей), и купить лекарство в аптеке, а затем привести домой.

Комментарий: перед началом игры можно побеседовать с детьми о необходимости оказания помощи пожилым людям, бабушкам и дедушкам. Нужно потренироваться в принятии характерной позы.

В процессе игры взрослый регулирует взаимоотношения между играющими. «Бабушки (дедушки)» должны довериться внукам, «машины» должны соблюдать правила.

### **«Найди отличие» (для детей 3-4 лет)**

**Цель игры:** развитие коммуникативных навыков.

Количество играющих: взрослый и ребенок (группа детей).

Необходимые приспособления: лист бумаги, карандаши.

Описание игры: ребенок рисует все, что ему захочется, затем передает листок взрослому. Взрослый добавляет одну или несколько деталей и возвращает рисунок ребенку, который должен найти изменения. Затем взрослый рисует, а ребенок вносит изменения — они меняются ролями.

Комментарий: если в игре принимают участие несколько детей, их можно расположить по кругу и предложить меняться рисунками, пустив их по кругу, пока листок не вернется к хозяину.

В зависимости от особенностей детей игра может проходить как в быстром, так и в медленном темпе.

После завершения игры рисунки раскладываются на столе или на полу. Взрослый предлагает поговорить о них. Важно спросить ребенка, нравится ли ему рисунок, что именно нравится (или не нравится), что бы он хотел убрать (добавить) и т. д.

### **«Дотронься...» (для детей 4-5 лет)**

**Цель игры:** развитие навыков общения, умения просить, снятие телесных зажимов.

Количество играющих: 6-8 человек.

Необходимые приспособления: игрушки.

Описание игры: дети становятся в круг, в центр складывают игрушки. Ведущий произносит: «Дотронься до ... (глаза, колеса, правой ноги, хвоста и т. д.)». Кто не нашел необходимого предмета, водит.

Комментарий: игрушек должно быть меньше, чем детей. Если у детей коммуникативные навыки развиты плохо, на начальных этапах игры могут развиваться конфликты. Но в дальнейшем, при систематическом проведении бесед и обсуждении проблемных ситуаций с нравственным содержанием с включением этой и подобных игр, дети научатся делиться, находить общий язык.



### **«Ау!» (для детей 3-4 лет)**

**Цель игры:** развитие интереса к сверстникам, слухового восприятия.

Количество играющих: 5-6 человек.

Описание игры: один ребенок стоит спиной ко всем остальным, он потерялся в лесу. Кто-то из детей кричит ему: «Ау!» — и «потерявшийся» должен угадать, кто его звал.

Комментарий: игра косвенно стимулирует интерес детей друг к другу через игровое правило. Эту игру хорошо использовать в процессе знакомства детей друг с другом. Ребенку, стоящему спиной ко всем остальным, легче преодолеть барьер в общении, побороть тревогу при знакомстве.

### **«Тропинка» (для детей 6-7 лет)**

**Цель игры:** развитие умения действовать сообща, в команде.

Количество играющих: четное.

Необходимые приспособления: аудиозапись с русской народной песней «Кума».

Описание игры: дети делятся на две команды, число игроков в которых равно. Дети каждой команды берутся за руки, образуя круги, и под музыку идут вправо. Как только музыка смолкает, они останавливаются и выполняют задания, которые дает ведущий:



«Тропинка!» — дети кладут руки на плечи впереди-стоящему, приседают и наклоняют головы вниз;

«Копна!» — дети соединяют руки в центре своего круга;

«Кочки!» — все приседают, обхватив руками голову.

Ведущий дает команды в любом порядке, как ему захочется. Команда, все игроки которой первыми справились с заданием, получает очко. Выигрывает команда, у которой наберется наибольшее количество очков.

Комментарий: игра направлена на развитие у детей способности действовать совместно друг с другом, умения добиваться результата, согласовывая свои действия в соответствии с правилами. Она будет полезна как конфликтным детям, так и замкнутым.



### **«Небоскреб» (для детей 6-7 лет)**

**Цель игры:** развитие умения договариваться, работать в команде.

**Количество играющих:** 5-6 человек.

**Необходимые приспособления:** складной метр; 2-3 деревянных кубика (можно разного размера) на каждого ребенка.

**Описание игры:** дети садятся в круг, а в центре круга им необходимо построить небоскреб. Дети по очереди кладут свои кубики (по одному за ход). При этом они могут обсуждать, куда лучше положить кубик, чтобы небоскреб не упал. Если упадет хоть один кубик, строительство начинается сначала. Взрослый, наблюдающий за ходом строительства, периодически измеряет высоту постройки.

**Комментарий:** взрослый в данной игре занимает место стороннего наблюдателя. Он может вмешаться в ход игры только в случае возникновения неконструктивного конфликта. Дети должны самостоятельно попытаться найти общий язык, преследуя игровую цель: построить как можно более высокую башню, более или менее устойчивую.

В конце игры взрослый может провести аналогию между башней и командной работой, поясняя детям, что дружба и умение приходить к единому решению — это та основа, которая может удерживать башню от падения, а группу — от развала.

### **Список использованной литературы**

1. Гришечкина Н.В. Большая книга праздников для малышей.
2. Лисина М.И. Формирование личности ребенка в общении. Издательство: Питер, 2009.
3. Печерога А.А. Развивающие игры для дошкольников. Издательство: Москва «ВАКО», 2008.
4. Чернецкая Л.В. Развитие коммуникативных способностей у дошкольников.
5. Широкова Г.А. Развитие эмоций и чувств у детей дошкольного возраста.
6. Шипицына Л.М, Защирина О.В, Воронова А.П, Нилова Т.А. Азбука общения. Развитие личности ребёнка, навыков общения со взрослыми и сверстниками. Издательство: Детство пресс.