

После игры желательно обсудить с детьми их чувства в момент исполнения игровых ролей.

Компас

Цели: элиминация импульсивности; развитие навыков взаимодействия со сверстниками.

Дети выстраиваются друг за другом «паровозиком» и кладут руки на плечи впереди идущего. Глаза закрывают. Ведущий — «компас», он идет первым с открытыми глазами по комнате, меняя направление. Он должен вести группу так, чтобы все были в безопасности. Успешность выполнения правил игры зависит от каждого участника. В роли ведущего поочередно могут побывать все играющие.

После игры желательно обсудить с детьми, что они чувствовали, выполняя роли ведущего и ведомого.

Пол, нос, потолок

Цели: активизация внимания; элиминация импульсивности и двигательной активности.

Дети стоят за партами или в кругу.

Педагог говорит: «Я буду называть слова в разном порядке “пол”, “нос”, “потолок” и указательным пальцем показывать, где они находятся, а вы за мной повторяйте, глядя на мои жесты. Я могу иногда ошибаться, а вы будьте внимательны. Если я ошибусь, вы старайтесь сделать правильно».

Сделавший неверное движение выбывает из игры и становится наблюдателем. Выигрывает тот, кто останется последним участником игры. Постепенно игра усложняется за счет увеличения скорости.

Ковер-самолет

Цели: сплочение коллектива; развитие чувства сопереживания; развитие быстроты реакции.

Дети сидят на ковре, прижавшись друг к другу и держась друг за друга. Педагог говорит: «Вы летите на ковре-самолете, высоко в небе. Пролетая над царством волшебника, держитесь друг за друга очень крепко. Волшебник живет один, и ему очень скучно, поэтому он захочет кого-нибудь из вас стащить с ковра-самолета и перетащить в свое царство». Взрослый-

ведущий хватает то одного ребенка, то другого и делает вид, что тянет его вниз, но не может «стащить» играющего с ковра. Игра проходит в быстром темпе.

Можно усложнить игру, выбрав волшебнику помощника. Они вдвоем пытаются стащить игроков с ковра-самолета.

Неожиданные картинки

Цели: развитие взаимоотношений со сверстниками; развитие креативности.

Участники игры садятся или ложатся по кругу, получают цветные карандаши (фломастеры, восковые мелки) и подписанный лист бумаги. По команде педагога каждый начинает рисовать какую-либо картинку. По следующей команде он передает ее соседу справа, а сам получает недорисованную картинку от соседа слева и продолжает рисовать. Передача недорисованных картинок продолжается до тех пор, пока рисунки «не сделают полный круг», и ребенок получит тот лист бумаги, на котором он начал рисовать.

Сороконожка

Цели: развитие двигательного контроля; развитие навыков взаимодействия со сверстниками.

Участники групповой игры встают друг за другом, держась за талию впереди стоящего. По команде педагога «сороконожка» начинает движение вперед, приседает, прыгает на правых и левых ногах, проползает между препятствиями и т.п. Главная задача участников — не разорвать цепочку и сохранить сороконожку.

Хвасталки

Цели: развитие навыков самопрезентации; развитие умения взаимодействовать со сверстниками.

Воспитанники садятся в круг и начинают рассказывать о своих успехах и достижениях в любой сфере. Обязательное условие игры — рассказывать не всей группе в целом, а одному конкретному человеку, так как для этого требуется больше мужества. Участник игры, которому рассказали «хвасталку», должен сказать: «Я рад за тебя!» — и поделиться своими достижениями со следующим участником игры.