



# ИГРЫ НА СПЛОЧЕНИЕ ДЕТСКОГО КОЛЛЕКТИВА



Набор развивающих карточек



## РУКА К РУКЕ

*Цель игры: создание положительного эмоционального фона.*

Водящий произносит фразу, например: «Рука к руке!» и все участники игры, в том числе и он сам, должны найти себе пару и соприкоснуться со своим партнером руками. Тот, кто не успел найти себе свободного партнера, становится водящим.

*Варианты команд: «Спина к спине», «Нос к носу», «Плечо к плечу» и т. п.*



## УГАДАЙКА

(автор — В. М. Букатов)

*Цель игры: научить сосредотачиваться  
на слуховой информации.*

Дети сидят на стульях. Ведущий задумывает какое-либо слово. Остальные пытаются его угадать, задавая вопросы. Обязательное условие — формулировать вопросы так, чтобы на них можно было ответить только «да» или «нет». Например:

- Этот предмет живой? — Да.
- Это животное? — Нет.
- Это растение? — Да.
- Это цветок? — Да.
- Это садовый цветок? — Да.
- Это роза? — Да!



## ОТГАДАЙ

*Цель игры: научить работать в команде,  
внимательно слушать друг друга.*

Дети делятся на три команды. Одна отходит в сторону и договаривается, какой предмет они взяли с собой в путешествие. Затем возвращается и говорит: «В поезд взяли мы предмет. Угадаете или нет? Хором вы не говорите, лучше вы у нас спросите».

Команды по очереди начинают задавать наводящие вопросы:

– Какого размера этот предмет? Какой формы этот предмет? Какого цвета этот предмет?

Отгадавшая предмет команда становится водящей.

**Примечание.** Следите за соблюдением очередности, старайтесь, чтобы дети давали ответы-сравнения («Как радуга», «Можно спрятать в карман» и т. п.).



## **А Я СЕГОДНЯ ВОТ ТАКОЙ!**

*Цель игры: научить использовать мимику, пантомимику в общении.*

Дети стоят в кругу. Ведущий первым выходит в круг и произносит фразу «А я сегодня вот такой(ая)!», сопровождая ее каким-либо действием и мимикой, отражающими его настроение. (Например, ведущая улыбнулась и развела руки в стороны.) Все дети повторяют это движение и мимику, произнося: «Мария Ивановна сегодня **ВОТ ТАКАЯ!**» Затем в круг выходит следующий ребенок и показывает, какой он сегодня.

Игра продолжается до тех пор, пока каждый ребенок не побывает в кругу.



## КТО ЛУЧШЕ СЛЫШИТ

*Цель игры: научить работать сообща, сосредотачиваясь на слуховой информации.*

Дети делятся на две команды. Дети в первой команде закрывают глаза и слушают. Дети из второй команды по очереди издают различные звуки: шуршат бумагой, стучат карандашом по столу, барабанят пальцами, звонят в колокольчик, кто-то произносит: «Ау» и т. п. Затем дети первой группы открывают глаза и по очереди перечисляют звуки, которые они услышали. Затем команды меняются местами.

**Примечание.** Важно, чтобы дети во время игры не разговаривали и издавали звуки по очереди.



## РАЗГОВОР НА НЕЗНАКОМОМ ЯЗЫКЕ

*Цель игры: учить работать в команде,  
понимать интонацию говорящего.*

Дети сидят на стульях. Выбирается ведущий, которому дети будут задавать различные вопросы, например: «Ты сегодня дома завтракал?», «У тебя есть дома книжка про...?», «Хочешь со мной поиграть?».

Ведущий должен ответить на непонятном языке («та-та-та», «пра-мо-мо» и т. п.), используя интонацию в голосе так, чтобы спрашивающий ребенок мог понять его ответ.



## УГАДАЙ МЕНЯ

*Цель игры: сплочение, установление доверительного контакта между детьми.*

Дети сидят на стульях. Водящий с закрытыми глазами ходит по кругу, кладет руки на плечи сидящих и угадывает, кто это. Если он угадал правильно, тот, кого назвали, говорит: «Да, это я... Ванечка».

**Примечание.** После того как водящему завязали глаза, дети могут тихонечко поменяться местами на стульях.





## ЛАСКОВЫЕ ИМЕНА

*Цель игры: установление положительного контакта между детьми.*

Взрослый предлагает детям: «Назови своего соседа ласковым именем так, чтобы ему было приятно».

**Примечание.** В игре можно использовать какой-нибудь предмет (например, игрушку, цветок и т. п.). Передавая его соседу, ребенок называет того ласковым именем.