**игра «похлопаем, потопаем»**

Воспитатель произносит четверостишие, дети выполняют соответствующие движения:

Мы сначала будем хлопать,

А затем мы будем топать,

А сейчас мы повернемся

И все вместе засмеемся

Затем воспитатель предлагает кому-либо из детей выполнить то или иное действие: «Катюша, покружись!», «Алеша, попрыгай!». В дальнейшем задания детям дают их ровесники.

**Этюд «здравствуй, носик!»**

*Цель:* преодоление застенчивости, замкнутости детей путем стимулирования тактильного контакта; развитие творчества в невербальном общении; оптимизация взаимоотношений в группе.

*Описание.* Данное упражнение целесообразно проводить в начале игрового комплекса по укреплению психологического здоровья. Дети становятся в круг. Воспитан предлагает им поздороваться друг с другом различными частями тела, лица: носиками, щечками, ушками, локтямш коленками и др. Дети сами могут предлагать, какими частями тела поздороваться друг с другом. Каждый ребенок здоровается с двумя ближайшими соседями — слева и справа.

**игра «Кто у нас хороший?»**

Дети выбирают одного ребенка, который встает в середину круга, и приговаривают:

Кто у нас хороший?

Кто у нас пригожий?

Ванечка (Коленька) хороший.

Ванечка пригожий. Ванечка, подойди,

Мое имя назови!

Ребенок подходит к кому-либо из детей, называет его  
по имени. Тот, чье имя он назовет, становится в центр круга. Игра повторяется.

Если в центре круга девочка, в стихотворении читаются прилагательные женского рода («Кто у нас хорошая?»).

**игра «ПогрЕМУШки»**

Дети стоят перед воспитателем, который держит ках коробку с погремушками и говорит:

Все скорей ко мне бегите,

Погремушки получите!

Воспитатель быстро раздает детям погремушки. (Можно положить погремушки на гимнастическую скамейку дети возьмут их сами.)

Погремушки дети взяли.

С ними быстро зашагали!

Воспитатель идет впереди, помахивая оставшимися погремушками, декламирует:

Стали бегать и скакать,

Погремушками играть!

Дети бегают, звеня погремушками. Воспитатель продолжает:

Надо в круг теперь всем встать,

Погремушки показать!

Дети встают в круг. Когда они успокоятся, взрослый присоединяется к ним, потом поднимает погремушки со словами:

Погремушки поднимать,

А потом их опускать.

Поднимать и опускать!

Поднимать и опускать!

Дети поднимают и опускают погремушки. Затем воспитатель приседает и постукивает ручками погремушек об пол со словами:

Стали дети приседать,

Погремушками стучать.

Стук — и прямо! Стук — и прямо!

Стук, стук, стук! И встали все.

Дети приседают, стучат об пол погремушками, встают, повторяют эти движения дважды: на слова «стук, стук, стук» быстро трижды стучат об пол погремушками, затем поднимаются.

Воспитатель разрывает круг и переходит к бегу:

А теперь мы все бежим,

Погремушками гремим.

Дети бегут за воспитателем, размахивая погремушками. Переходя на спокойную ходьбу, воспитатель говорит:

Тихо, тихо все пойдем,

Погремушки уберем!

Дети проходят мимо поставленной на их пути коробки и кладут туда свои погремушки. (Коробок может быть несколько, чтобы дети скорее сложили игрушки.)

Если игра проводится не первый раз, воспитатель может не показывать всех движений: дети будут выполнять их самостоятельно, ориентируясь только на его слова.

**игра «маша»**

Дети выбирают «Машу», завязывают ей глаза, ставят в середину круга и приговаривают:

Маша, Маша, ты утеха наша!

Ручки из золота, ножки из долота,

Волосы кудрявые, а глаза лукавые.

«Маша» хватает кого-нибудь из круга и должна отгадать, кто это. Тот, чье имя она отгадает, становится «Машей». Игра повторяется.

**игра «Кувшинчик»**

Воспитатель или один из участников игры мячом («кувшинчиком») ударяет о землю и проговаривает:

Я кувшинчик уронил

И об пол его разбил.

Раз, два, три,

Его, Ваня, лови!

Водящий сильно ударяет мячом о землю, а ребенок, имя которого было названо, ловит его. Игра повторяется.

**Игра «свое имя повтори»**

Дети хором проговаривают текст:

Раз, два, три, четыре, пять.

Начинаем мы играть:

Раз, два, три —

Свое имя повтори!

Ведущий (или воспитатель) показывает на какого-либо ребенка, а тот быстро называет свое имя.

**Беседа «Мои друзья»**

*Цель:* помочь детям увидеть, какие интересные сверстники их окружают; развитие стремления к взаимодействию.

*Описание.* Детям заранее предлагается узнать об увлечениях их лучшего друга, подобрать фрагменты своих коллекций (марок, открыток, фишек).

На первом этапе беседы детей просят вспомнить и описать, как они впервые встретились с другом. Затем дети переходят к столу, на котором размещены собранные коллекции, рассматривают их и пытаются угадать, чьи это работы. Рассказывают с помощью педагога о ребенке, его характере, поведении. Затем сам ребенок рассказывает о том, как он стал коллекционером, что нового узнал, почему ему интересно этим заниматься. Если дети захотят приобщиться к такому увлекательному занятию, можно создать свой клуб по интересам.

**игра «фотографии друзей»**

*Цель:* развитие способности к познанию другого; формирование позитивного отношения к сверстникам, уме ния выражать свои чувства, отношения в речи.

*Описание.* На столе разложены фотографии детей группы. Ребенку предлагается взять 2—3 из них и объяснить, почему он выбрал их, описать, в какой момент запечатлен сверстник, какое у него настроение, с чем оно связано, рассказать, какой это ребенок, почему он с ним дружит.

**игра «комплименты»**

*Цель:* обогащение речи детей средствами художественной выразительности; развитие стремления к приоритету позитивных оценок сверстников.

*Описание.* Детям предлагается игра, в которой каждый услышит от сверстников самые лучшие слова о своей внешности, характере, поведении. Ребенок садится в центре круга на красивый стульчик. Дети по очереди говорят комплименты. Важно высказывать благодарность за каждый из них. Затем дети обмениваются мнениями о том, как приятно им было слушать комплименты сверстников.

**игра «волшебные руки»**

*Цель:* оптимизация взаимоотношений в группе путем стимулирования телесного контакта между детьми; преодоление эгоцентризма, эмоциональной отчужденности у дошкольников.

*Описание.* Один из игроков изображает камень. Он принимает удобную для себя позу и застывает. Остальные участники игры, положив свои руки на плечи, спину, грудь, живот «камню», стараются передать ему свое тепло. Ведущий говорит игрокам: «Положите свои руки на камень, говорите вместе со мной: "Даю тебе, камень, тепло моих рук, жар моего сердца, мою любовь и преданность!" Что происходит с вашими руками? Что происходит с камнем?»

Можно дать ребятам образец проговаривают своих чувств. Например: «Мои руки подрагивают, я чувствую напряжение в них. Мои руки горячие, от них исходит тепло... А еще я чувствую, как расслабляется под моими руками камень, я его согреваю...»

Очень важно, чтобы каждый участник игры побывал в роли камня, почувствовал тепло добрых рук. В обсуждении делается акцент на том, что понравилось больше: отдавать или принимать человеческое тепло?

Для организации более тесного телесного контакта целесообразно исполнять роль камня одновременно двоим-троим детям. Желательно участие в игре и взрослых.

**игра «зеркальце»**

*Цель:* развитие способности видеть себя глазами сверстников; формирование критичности самооценки.

*Описание.* Дети разделяются на пары. Один их них выступает в роли зеркальца. Другой говорит:

Свет мой, зеркальце! Скажи

Да всю правду доложи: какой (какая) я?

Затем дети меняются местами. Воспитатель усложняет задание тем, что «зеркальце» видит не только «хорошинки», но и «плохинки», учит детей разумно на них реагировать. Эта игра может быть рекомендована и для детей с родителями, так как поможет последним увидеть себя глазами ребенка и откорректировать свои родительские позиции.

**игра «магазин зеркал»**

*Цель:* развитие способности понимать невербальные средства общения.

*Описание.* Ребенку предлагается представить, что он вошел в магазин зеркал. Все стоящие вокруг дети — это зеркала. Ребенок показывает разные движения, чувства (страх, удивление, грусть, гнев), а все дети должны их повторить.

**игра «магазин подарков»**

*Цель:* развитие эмпатии.

*Описание.* Ребенок представляет, что он попал в магазин подарков. Ему предлагают выбрать подарки всем, кому он захочет, и рассказать, какой кому подарок он сделает и почему. Следует помочь детям выбирать подарки, ориентируясь не только на свое желание, но и на ожидания тех, ) кому подарки предназначены.

**игра «Кто я?»**

*Цель:* развитие представлений о своем «Я» как о целостной системе, о своей роли в семье, группе сверстников, обществе; осознание своей ценности и формирование позитивной самооценки.

*Описание.* Ребенку предлагается ситуация, когда он очутился в другой галактике. Его окружили инопланетяне и с интересом рассматривают, хотят узнать: «Кто ты?» Ребенок должен ответить как можно полнее (педагог ставит условие — не менее 5 ответов, которые помогут инопланетянам принять его как друга).

**Этюд «Моя ладонь»**

*Цель:* стимуляция самопознания, формирование представления о своей индивидуальности, неповторимости, принятие себя посредством контакта с собственным телом.

*Описание.* В игре принимают участие несколько человек: устраиваются удобно на ковре, включают магнитофон с приятной музыкой. Детям говорят: «Есть такое выражение "знать как свои пять пальцев". Это означает, что человек что-то очень хорошо знает и никогда в этом не ошибается. Например, так хорошо мы знаем свое имя, имя мамы, свой домашний адрес и др. А хорошо ли мы знаем свои пять пальцев?! Сейчас мы это проверим! Очень внимательно рассмотрите свою правую ладошку. Рассмотрите линии, которые на ней есть. Найдите самую длинную. Проведите по ней несколько раз указательным пальцем левой руки. Следите за движением своего пальца. А теперь попробуйте проделать это движение с закрытыми глазами. Получилось? Молодцы! (Тем ребятам, кому трудно выполнять это задание, помогает ведущий или игрок, сидящий рядом.) Теперь найдите на своей ладошке самую короткую линию и проведите по ней указательным пальцем левой руки. Сделайте это несколько раз. Получилось? Молодцы! А теперь то же, но уже с закрытыми глазами! Очень внимательно и подробно, линию за линией, исследуйте свою руку. Обратите внимание, как и где пересекаются линии на ваших ладошках. Пройдитесь пальцем по местам пересечений линий. Постарайтесь запомнить их. Найдите эти места на ваших ладонях с закрытыми глазами.

Молодцы! Но на ваших ладонях есть и другие отметины. Это царапины, мозоли, родимые пятнышки и др. Рассмотрите их. Потрогайте. Вспомните, как они появились на ваших ладонях. А теперь сможете ли вы найти их с закрытыми глазами?

Рассмотрим свои пальцы. Кто из вас знает их имена? Самый короткий и толстый какое имя носит? А самый длинный? Рассмотрите каждый свой палец, исследуйте его с помощью другой руки. Постарайтесь запомнить свои пять пальцев.

Возьмите лист бумаги и карандаш. Обведите свою правую руку. У вас на листе получился контур вашей ладони. Чего нет на нем?

Конечно же, вы правы, нет линий, их пересечений, мозолей и царапинок... Можете ли вы их нарисовать? Давайте попробуем! (Кто-то из детей сумеет нарисовать по памяти, кому-то необходимо срисовывать со своей руки, а кому-то будет нужна и помощь воспитателя. Если ребенок не может держать в руке карандаш, то можно рисовать на песке.)

Нарисовали? Чудесно! Давайте сравним рисунки с оригиналом — вашей ладонью! Похоже?! Молодцы! Как будто вы сфотографировали свою ладонь!»

Сравните полученные рисунки, изучая индивидуальность каждой руки. Обсудите игру, задавая вопросы о том, что было трудно, что ребята узнали о себе и своей руке интересного и нового, на что раньше не обращали внимание, а теперь увидели.

**рисование: «автопортрет»**

*Цель:* развитие внимания к своему внешнему облику, интереса к самопознанию, принятие себя.

*Описание.* Педагог напоминает детям, как Незнайка« хотел стать художником, но обидел своих друзей неудачными портретами и стишками. Затем говорит: «Поэтому давайте сами нарисуем свои портреты и расскажем им о себе». Дети рисуют, могут смотреться в зеркальце. Затем рассказывают о себе, о том, что не нарисовано.

**музыкальная игра «танец в парах»**

*Цель:* развитие эмпатии (ориентации на эмоциональное состояние и поведение другого) у детей посредством стимулирования зрительного и тактильного контакта; оптимизация взаимоотношений в группе.

*Описание.* Воспитатель предлагает детям встать парами лицом друг к другу (некоторым детям он помогает образовать пары). Важно, чтобы между парами было достаточное для танцев расстояние, чтобы пары распределились равномерно по всей площади ковра (свободного пространства игровой комнаты). Затем воспитатель дает каждой паре по плотному листу бумаги (листы должны быть у всех одного и того же размера и плотности, обычно используется бумага формата А4 максимально возможной плотности).

Лист бумаги кладется на головы партнеров так, чтобы каждой паре было удобно удерживать его во время танца. Затем включается музыка (желательно плавная, например вальс), и дети начинают танцевать, стараясь удержать лист бумаги как можно дольше. Выигрывает та пара, которая удержала лист бумаги дольше других.

Затем можно предложить детям поменяться парами и продолжить игру.

**Этюд «капитаны»**

*Цель:* развитие позитивного лидерства через выразительные телодвижения.

*Описание.* Ребенок представляет себя капитаном. Он стоит на мостике, смотрит вперед. Педагог описывает ситуацию: вокруг темное небо, высокие крутые волны, свистит ветер, мостик качается. Но капитан не боится бури, он чувствует себя сильным, смелым, ловким, уверенным и доведет свой корабль до порта.

Дети оценивают сверстника. Выразительные движения: спина прямая, ноги расставлены, взгляд устремлен вперед, иногда подносит к глазам бинокль.

**игра «два ослика»**

*Цель:* развитие навыков сотрудничества, уважения другого, находчивости.

*Описание.* Два ребенка должны перейти на противоположные «берега горной реки». Показывается картина про осликов, которые упали с мостика, так как не уступили друг другу дорогу, не сумели обсудить сложную ситуацию и договориться, не придумали правильного оригинального решения, как уладить проблему — каждому перейти на свой берег, не столкнув другого, вежливо расстаться и стать друзьями.

Дети пробуют разные варианты, придуманные ими самими, оценивают их, ориентируясь на правила взаимного интереса и справедливости. Подводится итог, совместно определяются наилучшие конструктивные способы решения сложной ситуации; они демонстрируются для детей всей группы (подгруппы).

**утверждение своего «Я»**

*Цель:* формирование позитивной самооценки, увереш  
ности в себе, умения сотрудничать.

*Описание.* Педагог, используя сказку «Три поросенка»  
рассуждает с детьми о том, что излишняя самоуверенность  
и нежелание сотрудничать чуть было не привели к гибели Ниф-Нифа, Нуф-Нуфа. Детям предлагается вспомнить  
примеры из своего опыта, наблюдения.

Дети подводят итог: «Я с уважением отношусь к сверстникам, прислушиваюсь к их желаниям; я укрепляю свои силы, развиваю свой ум, учусь как можно больше уметь; я верю в себя и своих друзей».

**игра «прикосновение»**

*Целъ* снятие состояния закрытости детей от контактов, стимулирование интереса к сверстнику.

*Описание.* Дети произвольно располагаются на ковре. Ведущий говорит: «Прикоснись к синему (красному...), к коленке (уху, спине...)». Педагог просит ребят быть внимательными и осторожными при игре.

**игра «кукла маша»**

*Цель:* развитие коммуникативных умений детей.

*Описание.* В комнате на стульчике усаживается «кукла Маша». Дети, поочередно входя, здороваются с ней. «Кукла» говорит, чье приветствие ей больше всего понравилось и почему. (Аналогично — прощание, приглашение поиграть, извинение, комплименты).

**игра «автобус»**

*Цель:* преодоление нерешительности, скованности у застенчивых детей посредством стимулирования тактильного контакта; активизация интереса друг к другу, желания узнать друг о друге как можно больше; оптимизация взаимоотношений в группе.

*Описание.* Дети рассаживаются на стульях в круг. Воспитатель говорит: «Представьте, что все мы едем в автобусе. Какой звук он издает? (Дети имитируют.) Но одному пассажиру не хватило кресла в салоне, и он едет стоя. (Выбирается «пассажир», который будет стоять; выбор можно сделать по считалке.) Вдруг перед светофором автобус резко тормозит, и тот, кто едет стоя, падает на колени к кому-то из пассажиров. (Воспитатель предварительно раскручивает ребенка и слегка подталкивает к кому-либо из детей.) "Упавший" пытается отгадать, к кому же он попал». Чтобы ребенку пришлось подумать, воспитатель заранее завязывает ему глаза, как будто в салоне погас свет, а тот, к кому он попадет на колени, должен сказать: «Би-би!» (просигналить, как автобус), постаравшись изменить свой голос так, чтобы его было нелегко узнать. «Упавшему» разрешается потрогать волосы, лицо, одежду того, к кому он упал, чтобы определить, у кого на коленях он сидит. Если верно называет его имя, то садится на место этого участника игры, который в свою очередь становится в центр круга. Ему завязывают глаза, он «едет стоя», и игра продолжается в той же последовательности. Если «упавший пассажир» не смог узнать того, к кому попал на колени (можно предложить три попытки), то он вновь «едет стоя», и игра продолжается.

Обычно дети хотят побывать в роли «упавшего». Поэтому можно проводить игру и по другому правилу: если «упавший» не смог узнать того, к кому попал на колени, на следующем круге игры на его роль выбирается ребенок по считалке (причем те, кто уже побывал в этой роли, повторно не избираются). Важно активизировать застенчивых, неуверенных в себе детей (на этапе узнавания можно им немного помочь, дав какую-либо подсказку).

**игра «синьоры»**

*Цель:* развитие умения различать эмоциональное состояние других людей по невербальным признакам.

*Материал:* 5 масок — грусть, злость, радость, страх, удивление.

*Описание.* Педагог говорит, что гостями группы сегодня будут синьоры. Но все они разные. Предлагается описать каждого и назвать: синьор Весельчак, синьор Злюка, синьор Грусть и т. д. Обращается внимание на характерные для каждого состояния средства выражения. Дети помогают найти среди сказочных героев сверстников, похожих на синьоров.

**Этюд «ладонь друга»**

*Цель:* развитие интереса к сверстникам, обогащение представлений о неповторимости каждого посредством стимуляции телесного контакта, познания детьми друг друга; преодоление застенчивости, замкнутости; развитие наблюдательности.

*Описание.* В игре принимает участие четное количество игроков. Разместитесь за столом, на диване, на ковре — как удобнее. Пусть звучит приятная музыка. Распределите игроков по парам. Скажите им: «Мы уже знаем, как много интересного таит в себе наша рука. Сегодня нас ждут новые открытия. Мы отправляемся в путешествие по руке друга! И в этом путешествии каждого из вас будет сопровождать друг. Именно он приоткроет вам тайны своей страны-ладони, покажет широкие и длинные дороги, узенькие и едва заметные тропы, горные вершины и глубокие моря, начертанные на его руке». Ведущий игры показывает на своей руке одному из игроков линии и их пересечения, бугорки и впадинки. Так ведущий дает образец позитивного взаимодействия с партнером.

Игра начинается. Дети работают в парах. Ведущий внимательно наблюдает за ходом игры в каждой паре. При необходимости оказывает различные виды помощи, вербализует действия игроков, совместно с парой исследует руку одного из партнеров.

По окончании игры обсуждение строится на следующих вопросах: «Что вы чувствовали, когда "вели" друга по своей руке? О чем хотелось рассказать, что показать, а что скрыть, спрятать? Приятны ли были прикосновения партнера? Что чувствовали, когда путешествовали по руке партнера? Что нового узнали? Приятны ли были прикосновения к руке друга? Расскажите об этом».

Эту игру необходимо провести как минимум два раза, чтобы оба партнера побывали в роли хозяина страны и путешественника. Чувственный и социальный опыт ребят станет богаче, если игрокам удастся поиграть в паре с каждым членом коллектива. Модификации игры: поиск отличий и сходства в ладонях друг друга.

**выставка портретов друзей**

*Целъ* развитие умения передавать изобразительными средствами внешний и внутренний мир другого человека, показать свое отношение к нему.

*Описание.* Детям предлагается поиграть в художественную мастерскую: взять понравившийся цвет бумаги и нарисовать настроение друга. Но прежде — урок мастера-художника, роль которого может играть сам педагог. Он внимательно рассматривает того, кого будет рисовать, пс том дает словесное описание внешности и характера.

После завершения работ организуется выстави Экскурсовод-педагог и дети отгадывают, чьи они видят и насколько они похожи. Затем дарят пор друг другу.

**игра «подарки друзьям»**

*Цель:* развитие способности к эмоциональному общению, выражению своего отношения к друзьям.

*Описание.* На столе заранее разложены игрушки, книжки, украшения. Педагог показывает их и предлагает детям выбрать подарок другу, положить его в корзинку и преподнести со словами:

Я принес тебе подарок,

Если нравится, возьми,

Всем ребятам покажи

И со мною попляши!

Ребенок благодарит за подарок. Затем все дети танцуют.

**«Урок мудрости»**

*Цель:* развитие способности понимать разных людей, уважительно относиться к их жизненному опыту; стимулирование желания узнать историю своей семьи.

*Описание.* Организовывается чаепитие детей и членов их семьи. Ребенку предлагают «взять интервью» у одного из взрослых.

На втором занятии дети рассказывают о своих родных, показывают фотографии, рисунки семьи, которые оформляются на выставку к родительскому собранию.

**упражнение «нитка и иголка»**

*Цель:* снятие психологического напряжения; совершенствование навыков группового взаимодействия.

*Описание.* Дети становятся друг за другом и крепко держатся за талию впереди стоящего, образуя «нитку». Первый ребенок — «иголка». Он бегает, меняя направление, остальные двигаются за ним, стараясь не разорвать «нитку». В конце воспитатель говорит: «Вот какая крепкая у нас нитка».

**упражнение «два друга»**

*Целъ:* развитие способности к сопереживанию; стимулирование творческого поиска решения сложных ситуаций.

*Описание.* Педагог рассказывает о двух друзьях — Дима и Сереже, которые удили рыбу. Дима наловил много, а Сережа — мало. Двоим предлагается выбрать маски для мальчиков, а остальным детям — придумать варианты улучшит настроение Сережи. Затем дети вспоминают истории своей жизни и рассказывают, как они поступали в подо ных ситуациях.

**моделирование ситуации «два друга»**

*Цель:* развитие эмпатии, умения эмоционально пред восхищать социальную ситуацию.

*Описание.* Педагог рассказывает историю: «Витя выш, \_ на улицу и заметил, что его друг забыл во дворе машинку. Как в такой ситуации может поступить Витя, чтобы помочь Сереже и не заставлять его переживать из-за потери машинки?»

Детям предлагается несколько вариантов ответов, изображенных с помощью схем:

1. Витя вволю наигрался с машинкой, затем отнес Сереже (на схеме — машинка).
2. Витя спрятал машинку в укромном месте, чтобы потом отдать другу (на схеме машинка под листиком).
3. Витя спрятал ее в карман, решив, что этого никто не заметит. Он присвоил машинку (на схеме карман).
4. Витя сразу отнес машинку Сереже домой (на схеме дом).

У каждого ребенка есть все 4 схемы; он должен выбрать одну и объяснить почему.

**конструирование: «арка»**

*Цель:* развитие реальных навыков сотрудничества, чувства уважения к другим, формирование интереса к совместной деятельности.

*Описание.* Детям предлагается построить арку из набора конструктора.

Усложнение: свод арки можно возвести только совместными усилиями — один держит, другой выкладывает.

После успешного выполнения работы обсуждаются условия эффективного сотрудничества: совместное планирование, взаимодействие, видение действий партнера и помощь, похвала друг другу.

**экспериментальная ситуация «сломанный карандаш»**

*Цель:* развитие эмпатии, гуманного отношения к сверстнику в конфликтной ситуации.

*Описание.* Двум детям предлагается, пользуясь одной коробкой карандашей, нарисовать снеговика (ель, подсолнух). Один карандаш — самый привлекательный по цвету, новый — механический грифельный, т.е. механически будет прятаться в корпусе. Дети стремятся взять этот карандаш, но возникают сложности. В такой ситуации проявляется отношение к затруднениям сверстника.

Обсуждается, что чувствовал ребенок в ситуации затруднения и того или иного отношения к нему сверстника.

**Этюд «Молчок»**

*Цель:* развитие коммуникативных способностей, преодоление барьера общения.

*Описание.* Педагог читает стихотворение А. Бродского «Новичок»:

В школу (садик) к нам пришел Молчок —

Очень робкий новичок.

Он сначала был несмел,

С нами песенок не пел.

А потом, глядим, привык:

Словно зайка — скок да прыг.

До чего же осмелел,

Даже песенку запел.

Ребенок изображает Молчка: сидит робко на стуле, к лени сдвинуты, пятки и носки сомкнуты, локти прижат к телу, ладони на коленях, голова опущена, молчит. Заяцпревращается, согласно тексту, в смелого: прыгает вокруг стула, поет, рассказывает. Педагог спрашивает ребенк каким ему больше понравилось быть, почему. Затем выясняет у детей, какой сверстник был им более интересен, каким они бы охотно поиграли.

Педагог: «А бывало раньше или случается и теперь что вы похожи на Молчка? Давайте поучимся быть сме лее и веселее: поднимем голову, посмотрим вокруг, в гла за сверстников, сядем свободно, улыбнемся — и встрет улыбку друга». (Сидят в кругу.)

**игра «заводные игрушки»**

*Цель:* снятие психического напряжения, страха соци альных контактов, коммуникативной робости.

*Описание. С* помощью считалки выбираются «продавец; и «покупатель». Остальные дети — «заводные игрушки». Они смирно сидят на полках. «Покупатель» входит в магазин (зазвонил колокольчик), здоровается с «продавцом», выбирает «игрушку». «Продавец» дает ему «ключик», «покупатель» со звуком «р-р-р» заводит ее (прикладывает «ключик» к спине сверстника). «Игрушка» выполняет характерные для не0 движения, издает звуки (петушок — кукарекает и т. д.).

**белорусская народная игра «грушка»**

*Цель:* развитие эмоциональной отзывчивости на худо-жественный образ, внимательного отношения к сверстниц кам, желания вступать в общение.

*Ход игры* Дети берутся за руки, образуя круг, в середине которого приседает на корточки мальчик или девочка. Это и буде «грушка». Дети ходят в хороводе вокруг нее, поют пест (декламируют), называют имя находящегося в середине.

Мы посадим грушку —

Вот, вот.

Пусть наша грушка

Растет, растет. .

При этих словах «грушка» постепенно поднимается с корточек.

Вырастай ты, грушка,

Вот такой вышины,

Распускайся, грушка,

Вот такой ширины.

В соответствии со словами песни «грушка» и все де поднимают руки вверх, разводят их в стороны.

Расти, расти, грушка,

Да в добрый час,

Потанцуй, Надюша,

Покружись для нас.

«Грушка» в середине круга танцует и кружится.

А мы эту грушку

Все ласкать будем.

От нашей Надюши

Убегать будем.

Дети приближаются к «грушке», чтобы прикоснуться к ней, и быстро убегают. Тот, кого она поймает, становится в середине. Игра повторяется.

**белорусская народная игра «коршун»**

*Цель:* развитие диалогической речи детей, ловкости, скорости, умения перевоплощаться.

*Ход игры*

Дети выбирают «коршуна» и «наседку». Остальные дети — «цыплята». Они становятся за «наседкой» в ряд, крепко держатся друг за друга. «Коршун» садится на ко точки и ковыряет щепкой ямку, а «наседка» с «цыплятам ходят вокруг. «Наседка» обращается к «коршуну»:

1. Коршун, коршун, что ты делаешь?
2. Ямочку копаю.
3. Зачем тебе ямочка?
4. Камешки ищу!
5. Зачем тебе камешки?
6. Иголочки вострить!
7. Зачем тебе иголочки?
8. Мешочки шить!
9. Зачем тебе мешочки?
10. Твоих деток ловить!
11. За что, про что?
12. Чтобы в огород не лазили!
13. А что они тебе в огороде сделали?
14. Горох поклевали, морковку поели, капусту поломали, потоптали!
15. Который это сделал?
16. Да все они!

* Ну лови!

«Коршун» начинает ловить последнего в ряду. «Наседка» с растопыренными руками отгоняет его, кричите «Кыш! Кыш!» Хватать другого «цыпленка», не последнего «коршун» не имеет права.

Игра продолжается, пока от «наседки» не будут оторваны все «цыплята».

*Вариант конца игры.* Когда «коршун» поймает и «цыплят», «наседка» с оставшимися идет вызволять свот их детей. Просит:

1. Коршун, отпусти моих детишек!  
   Тот спрашивает:
2. А будут они снова в мой огород лазать?
3. Больше не будут!

— Если не будут, тогда отпущу. Только пусть этот цыпленок мне рубашку сошьет.

«Цыпленок» имитирует движениями пошив рубашки, потом «отдает» ее «коршуну».

Тот отпускает его, после этого задает работу для остальных «цыплят», которых поймал, и отпускает их.

**игра «маки-маковушки»**

*Цель:* развитие эмоциональной отзывчивости на художественный образ, стимулирование желания вступать в общение.

*Ход игры*

Дети выбирают «хозяина», сами становятся вокруг пего, ходят кругом и поют (декламируют):

На горе мак, мак,

Под горой так, так.

Ах вы мои маковушки —

Золотые головушки!

После этого останавливаются и спрашивают у «хозяина»:

1. Уже поспел мак?  
   Тот отвечает:
2. Поехали пахать.

Дети снова начинают ходить вокруг него и петь. Пропев, спрашивают:

1. Уже поспел мак?  
   «Хозяин» отвечает:
2. Только посеяли!

После этого припев повторяется, и дети спрашивают:

— Уже взошел мак?

— Взошел, вот такой! — «хозяин» показывает рукой,  
какой вырос мак.

Следующий раз его спрашивают:

— Ты полол мак?

— Полол, — отвечает «хозяин», имитируя действие.  
После припева дети снова задают вопрос (каждый раз —

новый):

1. Уже зацвел мак?
2. Зацвел.
3. Уже отцвел мак?
4. Отцвел.
5. Уже поспел мак?
6. Поспел.

Как только «хозяин» скажет «поспел», все восклицают:!

— Трясите мак! Трясите мак!

Дети подбегают к «хозяину», а тот стремится выбежа! из круга и убежать.

**игра «как "говорят" части тела»**

*Цель:* совершенствование невербальных навыков общения.

*Описание.* Педагог дает детям разные задания: показа как «говорят» плечи «Я не знаю»; палец — «Иди сюда»; го лова — «Да», «Нет»; рука — «Уходи», «Сядь!», «Привет», «Дс свидания»; глаза — «Я рад тебя видеть», «Вот так удивил», «Не хотим тебя видеть»; тело — «Ты мой лучший друг»; ноги капризничают: «Я не хочу», «Не буду» и др.

**Этюд «угадай, что изменилось в выражении лица»**

*Цель:* развитие умения распознавать эмоционально состояние другого человека (взрослого, ребенка) по выражению его лица (эмоциональное мышление); преодоление застенчивости, скованности путем стимулирования выразительности мимики у детей.

*Описание.* Воспитатель предлагает детям определить, что выражает его лицо (изображаться может любая доступ-мая пониманию дошкольников эмоция: радость, удивление, страх и др.). Дети высказывают свои предположения. Когда эмоция определена, воспитатель спрашивает, в каких ситуациях лицо человека принимает такое выражение. Затем предлагается детям изобразить данную эмоцию. После этого воспитатель закрывает лицо листом бумаги (платком и т. д.) и говорит: «Угадайте, что изменилось в иыражении лица». Он опускает лист бумаги, и дети определяют, что сейчас выражает его лицо (изображается уже другая эмоция). Далее игра повторяется в той же последовательности. Затем воспитатель предлагает кому-либо из детей исполнять роль ведущего. Сначала к этому целесообразно привлекать детей с подвижной нервной системой м наиболее выразительной мимикой. Позже роль ведущего иажно предлагать застенчивым, эмоционально пассивным ./ юшкольникам.

**игра «созвучие»**

*Цель:* оптимизация вхождения детей в игровое взаимодействие.

*Описание.* Стоя спиной друг к другу, дети начинают удаляться. Задача — почувствовать тот момент, когда оглянется партнер, и оглянуться самому. Дети могут тренироваться как со своими друзьями, так и в паре с любым членом группы.

**игра «машины»**

*Цель:* развитие лидерских способностей, навыков согласованного взаимодействия с партнером.

*Описание.* Дети объединяются в группы по 4 человека, выбирают картинку, изображение которой надо показать (стиральная машина, утюг, поезд, бабочка). Все остальнь угадывают, что это.

**Совместное рисование «Дополни рисунок»**

*Цель:* обучение детей умениям предвидеть замыслы, желания, интересы другого, согласовывать свои интересы; развитие саморегуляции.

*Описание.* Ребенок начинает рисунок, потом по сигналу педагога (через две-три минуты) передает впереди сидящему сверстнику. Тот продолжает его, чтобы получился сюжет. Можно использовать в цепочке трех-четырех человек, затем рисунок возвращается к первому автору, который придумывает рассказ по рисунку.

**игра «разведчики»**

*Цель:* развитие организаторских способностей, умения согласовывать свои действия и подчинять себя общему плану игры; утверждение своего «Я».

*Описание.* Выбирается «разведчик» и «командир». Остальные дети — «отряд». В комнате хаотично расставлены стулья. «Разведчик» проходит между ними с разных сторон. «Командир» должен провести «отряд» по тому же

безопасному пути, который обнаружил «разведчик». Затетем дети меняются ролями.

**Этюд «тарелка с водой»**

*Цель:* развитие взаимопонимания, способности к \_ гласованности действий; преодоление замкнутости, эго стических тенденций поведения.

*Описание.* Группа молча с закрытыми глазами переда\_ по кругу тарелку с водой. В результате при такой передач развиваются способы коммуникации: поиск рук партне до момента передачи тарелки, предупреждение о передаче прикосновением и т. п.

Обсуждение может затрагивать вопросы взаимной за боты или ее отсутствия. В игре участвуют наблюдатели которые после игры дают «отчет» о наблюдениях, адресов ванный тому, за кем они наблюдали.

**игра «Я люблю тебя за то...»**

*Цель:* развитие позитивной установки на сверстников.

*Описание.* Дети образуют два круга — один внутри другого. Идут в противоположных направлениях. По сигналу останавливаются, берутся со стоящим напротив за руки и говорят: «Я люблю тебя за то, что...»

**игра «узнай по голосу»**

*Цель:* развитие слухового внимания детей, внимательного отношения к друзьям.

*Ход игры*

Воспитатель на площадке чертит большой круг. Все дети бегают по площадке. После слов воспитателя «Раз, два, три, в круг беги!» все игроки собираются в круг, а один ребенок, выбранный заранее, становится в середину. Ему завязывают глаза.

Дети идут по кругу и приговаривают:

Ты загадку отгадай: Кто позвал тебя, узнай.

В это время воспитатель подает знак кому-нибудь детей, и тот называет имя водящего. Водящий должен гадать, кто его позвал.

Если водящий отгадал, он меняется местом с тем, его назвал, а если не отгадал, воспитатель предлагает узнать по голосу другого ребенка.

**игра «Пингвины»**

*Цель:* снятие напряжения; развитие эмпатических спо собностей.

*Описание.* Дети изображают пингвинов на холодной острове. Самое теплое место — в его центре. Все двигаются к нему, чтобы согреться. Желательно, чтобы каждый «пингвин» побывал там, иначе он «погибает», и «стая» становится меньше. Обсуждается, что чувствовал «пингвин», когда его не пропускали, отталкивали, и наоборот.

**игра «Мост дружбы»**

*Цель:* развитие эмпатии (ориентации на поведение и эмоциональное состояние другого, способности видеть позитивное в другом) у эмоционально отгороженных, эгоцентричных и эгоистичных детей; преодоление нерешительности, скованности у застенчивых детей; оптимизация взаимоотношений в группе.

*Описание.* Воспитатель показывает детям линейку (незаточенный карандаш или др.) и говорит кому-нибудь них: «Это мост дружбы. Давай попробуем удержать еголбами. При этом будем говорить друг другу что-нибудь приятное, рассказывать друг о друге что-либо хорошее».

Воспитатель и ребенок удерживают линейку лбами, говорят друг другу что-нибудь хорошее (начинает воспитатель), например: «Лене очень нравится так стоять, я хочу держать с тобой линейку очень долго», «У тебя красивая улыбка», «У тебя добрые глаза», «Ты умеешь хорошо танцевать (петь, рисовать, прыгать через скакалку)», «У тебя красивое платье». Если ребенок не идет на контакт «лоб и лоб», то можно удерживать линейку носами, ладонями, большими пальцами, можно предложить удерживать ли-мейку с закрытыми глазами.

Пары образуются в вариантах: воспитатель — ребенок, помощник воспитателя — ребенок, ребенок — ребенок.

Игру можно проводить в виде соревнования: выигрывает та пара, которая продержалась больше других (используется секундомер).

**эксперимент «коробочка без дна» (В. А. петровский, Л. В. воробьева)**

*Цель:* развитие эмпатического поведения в ситуации дискомфорта сверстника.

*Описание.* На столе коробочка с карандашами (пластилином), дно которой прикреплено некрепко, но дети ничего не замечают. Приглашаются два ребенка. Им предлагается совместное дело (построить что-либо, нарисовать и т. д.): «На этом столе вам будет неудобно, возьмите коробочку и располагайтесь за соседним столом». Когда один из детей берет коробочку, дно падает и материал рассыпается.

Обсуждение поведения другого ребенка; рефлексия «неудачника»: «Что ты чувствовал, когда это случилось?», «Когда твой сверстник так или иначе вел себя?», «Как бы тебе хотелось, чтобы поступил твой товарищ?».

**беседа по рассказу Л. А. пеньевской «завтрак»**

*Цель:* развитие эмпатии, сочувствия и стремления к оказанию помощи, к поддержке сверстника.

*Описание.* Читается рассказ: «Ребята пришли в школу. У них были уроки. Но вот настала перемена. Они вышли из класса и стали доставать бутерброды, яблоки и есть. А Вова забыл свой завтрак. Он стоял и смотрел, и ему хотелось есть. Мимо проходил Сережа.

1. Ты что стоишь? — спросил он.
2. Я завтрак забыл.
3. В следующий раз не забывай! — посоветовал Серёжа и пошел дальше.

Алеша услышал этот разговор, разделил свой бутерброд и дал половину Вове.

* На, ешь! И ты, и я не будем голодными.

Описывается эмоциональное состояние Вовы, когда он стоял голодный, когда сначала к нему подошел Сере жа, потом Алеша. Оцениваются поступки Сережи, Алеши. Обсуждаются случаи из опыта самих детей.

**драматизация «как друзья познаются» (по С. михалкову)**

*Цель:* развитие дружеских чувств, стремления к поддержке друга в сложной ситуации.

*Описание.* Дети распределяют роли лисы, бобра, кабана и разыгрывают сюжет перехода через мостик. Обсуждение почему бобер не пошел дальше с лисой и кабаном? Педагог предлагает детям рассказать, встречались ли им подобные герои.

**игра «подарок»**

*Цель:* развитие невербальных средств общения у детей творчества в общении; формирование направленности на другого человека, стимулирование желания проявить вни мание к сверстнику, взрослому.

*Описание.* Выбирается «именинник» (им может быть ребенок или взрослый), который будет принимать «подарки и поздравления» от сверстников и взрослых (воспитателя, помощника воспитателя и др.). Каждый участник игры без слов, жестами и мимикой показывает, какой подарок дарит имениннику и что желает ему в этот праздничный день. «Именинник» (в случае затруднения и все играющие) пытается отгадать, что это за подарок и пожелание. Первый подарок дарит взрослый, чтобы дать детям примерный образец исполнения данной роли. Важно заинтересовать и привлечь к активному участию застенчивых, неуверенных в себе до-школьников. На роль именинника желательно как можно чаще избирать ребенка с неблагоприятным положением в группе сверстников. К исполнению роли дарящего важно как можно чаще привлекать эгоцентричных, эгоистичных, эмоционально отгороженных детей.

**обсуждение пословиц. «Конкурс пословиц»**

*Цель:* развитие лексики детей средствами художественной выразительности, представлений о коллективистских началах личности: взаимопомощи, товариществе, дружбе.

*Описание.* Используются следующие пословицы: «Помогай другу везде, не оставляй в беде», «Нет друга — ищи, нашел — береги», «Старый друг лучше новых двух», «Человек без друзей, что дерево без корней», «Не имей сто рублей, а имей сто друзей» и др.

**упражнение «Урок вежливости»**

*Цель:* развитие коммуникативной выразительности для передачи доброжелательного отношения к сверстнику, творчества в общении.

*Описание.*

Ситуация 1. Дети собираются парами и по очереди приветствуют друг друга разными словами: «Здравствуй», «Доброе утро», «Добрый день», «Добрый вечер», «Привет!», «Я рад тебя видеть!» и т. д. Обращается внимание на пантомимику: слегка наклонить голову, ненавязчиво протянуть руку, взмахнуть рукой (но нерезко), улыбнуться, взглянуть в лицо собеседнику.

Ситуация 2. Разыгрывание сценок прощания ребенка с детьми: ведущий (педагог или ребенок) изображает ребенка, который:

а) небрежно говорит «До свидания» или «Пока» махнув рукой и не посмотрев на тех, с кем прощался;

б) бежит к маме, забыв попрощаться, но потом, вспомнив, возвращается, бормочет «Пока» и убегает;

в) ребенок поворачивается к детям, с улыбкой говорит «До свидания», «До завтра».

Дети выбирают понравившуюся ситуацию, обсуждают.

**игра «приятные слова»**

*Цель:* снятие напряжения, развитие умения передавать доброжелательную информацию.

*Описание.* Дети в кругу передают друг другу мяч (игрушку), смотрят приветливо, говорят приятные слова.

**игра «комплименты»**

*Цель:* развитие социальной наблюдательности, внимательности друг к другу, позитивной установки на восприятие сверстника.

*Описание.* В центр на стульчик садится выбранный ребенок, остальные дети говорят ему комплименты, выделяя не только внешнюю привлекательность, но и позитивные черты характера, поведения, общения.

**экспериментирование: «Хороший — плохой слушатель»**

*Цель:* развитие умения слушать и слышать партнера.

*Описание.* Двое детей в паре разыгрывают разные варианты беседы:

1. один говорит, другой на него не смотрит, отвлекается, занимается своим делом (рассматривает за окном облака);
2. один говорит, другой одновременно рассказывает о своем, перебивает;
3. один говорит, другой на него смотрит, наклоняет голову, внимательно вслушивается, кивает и т. д.

После каждого варианта одного собеседника просят пересказать то, что ему рассказал второй, остальные дети группы — наблюдатели — оценивают точность, полноту восприятия информации. Второй собеседник говорит, как он себя чувствовал в каждой ситуации.

Затем все дети выбирают себе собеседников и в течение фиксированного времени экспериментируют с разными вариантами слушания, ведения беседы.

**упражнение «зеркала»**

*Цель:* развитие способности к самопознанию, самокритичности, позитивному принятию себя.

*Описание.* В комнате на полу лежат вырезанные из цветной бумаги или фольги круги. Это «зеркала». Детям предлагается лечь на пол у «зеркала», посмотреть в него сказать, какого ребенка (себя) он увидел.

**игра «радио»**

*Цель:* развитие устойчивого интереса к сверстнику.

*Описание.* Дети садятся полукругом так, чтобы хорошо видеть друг друга. Педагог вначале сам изображав диктора. Он поворачивается к детям спиной и говорит в «микрофон»: «Внимание! Внимание! Потерялась девочка (мальчик)... (дает описание кого-либо из детей). Пусть она (он) подойдет к диктору». Все дети по описанию определяют, о ком идет речь. Затем роль диктора дается детям.

**игра «настроение»**

*Цель:* развитие ассоциативных способностей ребенка чувствительности к внутреннему миру других.

*Описание.* Ребенок рассматривает цветные карточки (синий, зеленый, красный, желтый, коричневый, серый| фиолетовый, черный цвета). Он выбирает цвет, наиболее подходящий ему. Затем предлагается выбрать цвет, ко-; торый наиболее подходит его другу, другим детям, маме и т. п. Обращается внимание, что это не цвет глаз, одежды, а настроение, характер, сам человек.

**игра «чемодан»**

*Цель:* развитие способности к установлению положительных взаимоотношений с другими людьми.

*Описание.* Педагог предлагает детям воображаемую ситуацию: они едут отдыхать без взрослых. Накануне сами складывают свой чемодан. Чтобы ничего не забыть, надо составить список необходимого.

Дети берут бумагу, карандаш. С помощью схем, рисунков, значков записывается все, что необходимо: одежда, обувь, принадлежности туалета, игрушки. Педагог уточняет:

«А какие предметы помогут вам быстрее познакомиться с другими детьми? (Дети называют. Рассказывают, как они это делают, дополняют свои записи.) Понадобится ли вам хорошее настроение? Нарисуйте его, как сможете. А улыбка, смех, удача? Вежливые слова?»

Дети зарисовывают в свои записи, которые затем берут с собой и обсуждают в семье.

**моделирование цветом «Я»**

*Цель:* развитие представлений ребенка о множественности его социальных ролей, их осознание и позитивное переживание.

*Описание.* Предлагается «записать» представление о себе с помощью цветных бусинок, чтобы получилось ожерелье. Ребенок говорит: «Я — Аня, я — дочь, я — мамина помощница, я — подруга Оли и т. д.». Каждое «Я» фиксируется кружочком выбранного ребенком цвета на ниточке ожерелья.

Обращать внимание на роли в разных социальных группах: в семье (родители, бабушки — дедушки, братья — сестры), «детском обществе», педагогической ситуации, обществе в целом.

Затем обсуждается, какие ожерелья получились: длинные, короткие, яркие, веселые, грустные и т. д.

**моделирование «следы настроения»**

*Цель:* развитие сензитивности детей, способности к эмпатии.

*Описание.* Каждый день перед уходом домой заполняется карта «Следы настроения»: на ватмане нарисованы маленькие следы детских ног (для каждого ребенка), подготовлены кружочки (8 цветов); каждый ребенок, уходя из сада, выбирает себе кружочек, наиболее подходящий к его настроению, и приклеивает на свой след. Утром педагог анализирует, какое настроение было у каждого, почему, что можно сделать, чтобы больше было приятных, радостных, веселых следов.

**игра «разговор через стекло»**

*Цель:* развитие внимательности и наблюдательности, способности понимать невербальные средства общения.

*Описание.* Детям предлагаются ситуации общения со сверстником, который отъезжает в поезде и хочет что-то сообщить. Ребенок заранее подготовлен к демонстрации ряда ситуаций:

1. просит позвонить;
2. показывает, что в вагоне жарко (холодно);
3. просит написать письмо;
4. ест мороженое и предлагает детям купить себе;
5. открывает бутылку с водой и пьет, предлагает детям сделать то же самое;
6. просит детей уже уходить домой и др.

Затем другие дети играют роли, придуманные ими, и сопровождают действия невербальными средствами общения.

**упражнение «круги отношений»**

*Цель:* формирование у детей умения отображать и опознавать переживаемые ими отношения с другими, развитие способности к их вербализации и моделированию.

*Описание.*

I этап. Используются игрушки-семьи: слон-папа, слониха-мама, слоненок — их ребенок. Педагог придумывает рассказ о том, как они живут, дружат, заботятся друг о друге и любят друг друга, демонстрируя с помощью игрушек расстояние «близости». Но может быть и по-другому — расстояние «отдаления». На фланелеграфе или на столе раскладываются круги соответственно каждому типу отношений.

II этап. Каждому ребенку предлагается нарисовать с помощью кругов подходящего цвета свои отношения с близким другом, мамой, папой, группой. Индивидуально анализируются полученные работы. При необходимости  
планируется работа по оптимизации отношений.

**игра «киносъемка»**

*Целъ:* развитие социального интеллекта, способности к эмоциональному предвосхищению последствий межличностного взаимодействия, обдумыванию и планированию своего поведения.

*Описание.* I. Знакомство детей с рассказами Л. Пеньев-ской «Завтрак», А. Барто «Вовка — добрая душа», А. Митга «Шарик в окошке». Анализ поступков героев.Педагог: «А теперь представим себя кинооператорами и снимем сюжет "Шарик в окошке" на пленку. Какой будет первый кадр?» Дети рисуют квадратик: заболел у ребят друг.

Кадр 2. Как помочь больному? Что сделать приятное для него, чтобы он побыстрее выздоровел? — Решили ребята надуть шарик и послать его к окнам друга.

Кадр 3. Он обрадовался, заулыбался. И детям стало веселее.

Обращать внимание на последствия поступков, на чувства удовлетворения, собственного достоинства, которые возникают при совершении хорошего поступка.

**игра «подарки»**

*Цель:* развитие эмпатии и творчества в общении, способности предвидеть желания другого, утверждать свое позитивное «Я».

*Описание.* Дети образуют два круга и двигаются в противоположных направлениях. По сигналу останавливаются, берутся за руки со сверстником, стоящим напротив. Задание: придумать, какой подарок ему больше всего хочется получить.

**игра-драматизация «сердитый дог буль» (по М. пляцковскому)**

*Цель:* обогащение представлений о дружбе; накопление опыта проявления позитивных чувств; развитие языка чувств в процессе драматизации.

*Сюжет.* Дог Буль всегда рычал. Кого ни увидит, сразу свои зубы скалит, глаза таращит. Это значит, чтобы его боялись. Подзывает он как-то к себе утенка Крячика:

1. Иди сюда!
2. А не укусишь?
3. Очень мне надо тебя кусать. Остановился утенок возле дога, а тот и спрашивает:
4. У тебя много др-р-р-рузей?
5. Много! Вот считай: цыпленок Фью, корова Муренка, козленок Мармеладик, поросенок...
6. Хватит! Ты скажи мне лучше, почему это так получается: у тебя, такого слабенького, крошечного, столько друзей, а у меня, такого храброго, ни одного?

Утенок замахал крылышками:

— Кто же согласится дружить с таким злым и вредным псом? Вот если ты прекратишь на всех бросаться, лаять, пугать, тогда другое дело.

**беседа по книге А. ганкина «узнавайка»**

*Цель:* развитие социальной наблюдательности, позитивной Я-концепции, критичности.

*Описание.* Читаются стихи о разных позиционных ролях, которые могут быть у ребенка. Проводится анализ: «А ты когда-нибудь бываешь таким? А дети нашей группы?»

Роли: воображала,, разрушитель, ябеда, опоздашка, весельчак, капризуля, добряк, нехочуиграйка, плакса, жадюга, молчун и др.

**игра «Мостик»**

*Цель:* развитие дружеских отношений, умения сотрудничать, понимать интересы партнера.

*Описание.* На полу лежат две ленточки — это мостик через реку. Двоим детям надо перейти реку с разных берегов через мостик, не обсуждая, как это можно сделать.

**«армрестлинг»**

*Цель:* развитие дружеских отношений, умения сотрудничать, понимать интересы партнера.

*Описание.* Ребятам предлагают соревнование на силу рук. При этом показывают коробочку с конфетами и говорят, что за каждую победу им будет подарена конфета.

*Скрытый смысл:* стремиться не побеждать друг друга, а понарошку «укладывать» руку соперника; больше побед — больше конфет вместе можно получить.

**моделирование по басне И. А. крылова «лебедь, рак и щука»**

*Цель:* развитие образно-схематического мышления как условия осознания скрытого смысла конфликтного взаимодействия, способности к моделированию эффективного взаимодействия, формирование навыков совместной деятельности.

*Описание.* Чтение и анализ басни.

I этап — предметно-образное моделирование конфликтной ситуации с использованием фланелеграфа.

II этап — замена образов и персонажей символами: треугольники — герои басни; квадрат — предмет конфликта (воз), стрелки — направление действий персонажей, участников конфликта.

III этап — использование символов для создания разных моделей взаимодействия (конфликтного, миролюбивого), их вербальное описание, придумывание сюжетов, их обыгрывание и анализ.