

«Игры дружбы»

(для детей 5-6 лет)

Дружеское расположение, желание и умение сообща играть, трудиться и просто общаться, считаться с интересами и замыслами товарищей, добиваться общей цели, оказывать помощь друг другу, проявлять организованность и ответственное отношение к поручениям и обязанностям, заботу об общем деле.

«ПУТАНИЦА»

Цель: развитие внимания, координации, умения работать в паре, закрепление знаний о частях тела человека.

Ход игры: дети стоят в 2 шеренги, напротив друг друга – парами. У каждой пары на середине лежит кубик (любой предмет). Ведущий перечисляет названия частей тела, дети показывают. В определённый момент ведущий говорит: «Кубик», кто из пары быстрее дотронется до предмета, тот побеждает.

«ОБЫГРАЙ ПРЕВРАЩЕНИЕ»

Цель: развивать умение сотрудничать: слышать, понимать и подчиняться правилам.

Ход игры: ведущий по кругу передает предмет (мяч, пирамидка, кубик и др.), называя их условными именами. Дети действуют с ними так, как если бы это были названные взрослым объекты. Например, по кругу передают мячик. Ведущий говорит «Яблоко» - дети говорят : его «едят», «моют», «нюхают» и т.д.

«ЗВЕРИ НА БОЛОТЕ»

Цель: развиваем умение сотрудничать: учим слышать, понимать и подчиняться правилам.

Ход игры: играют все дети группы. Они – «звери», которые попали в болото. У каждого по три дощечки (три листа бумаги). Выбраться из болота можно только парами и только по дощечкам.

У одного из игроков сломались и пошли ко дну две дощечки. Чтобы он не утонул, ему надо помочь – это может сделать партнер (его «пара»).

В роли потерпевшего и спасающего должен побывать каждый ребенок. Оцениваются, как готовность прийти на помощь, такие предложенные варианты спасения.

«СЛЕПЕЦ И ПОВОДЫРЬ»

Цель: развить умение доверять, помогать и поддерживать товарищей по общению.

Ход игры: дети разбиваются на пары: «слепец» и «поводырь». Один закрывает глаза, а другой водит его по залу, даёт возможность коснуться

различных предметов, помогает избежать различных столкновений с другими парами, даёт соответствующие пояснения относительно их передвижения. Команды следует отдавать стоя за спиной, на некотором отдалении. Затем участники меняются ролями. Каждый ребенок, таким образом, проходит определённую «школу доверия». По окончании игры воспитатель просит ребят ответить, кто чувствовал себя надёжно и уверенно, у кого было желание полностью довериться своему товарищу. Почему?

«ДРУЖНЫЕ РЕБЯТА»

Цель: развивать умение доверять, работать сообща, дружно.

Ход игры: дети разделены на команды по 4 – 5 человек. Каждая команда присела и держит свой обруч указательным пальцем около пола. По команде ведущего, дети, одновременно, поднимают, опускают, «замирают» с обручем. Побеждает самая слаженная, дружная команда.

«ДОЖДИК И РОМАШКИ "»

Цель: научить детей более свободно выражать свои эмоции, быть чуткими, научить поднимать настроение другим людям.

Ход игры: педагог предлагает детям разделить на две группы, треть детей войдет в одну группу – дождик, две трети детей войдут в другую группу – ромашки. Педагог рассказывает детям историю примерно такого содержания: «Наступило жаркое лето, светит яркое солнышко, ромашки очень хотят пить. Они сидят на лугу печальные и ждут дождика. Им ничего не хочется делать, они плохо себя чувствуют. Необходимо срочно их напоить. Наконец начался дождик, капельки дождя падают на ромашки и поят их водой. Постепенно оживают, раскрываются и выпрямляются»

Дети, играющие роль ромашек, присаживаются на корточки, принимают печальный и усталый вид, тихо звучит грустная мелодия. При словах педагога о начавшемся дожде дети «дождишки» подходят к «ромашкам», берут их руки в свои руки, смотрят в глаза, говорят нежные и ласковые слова утешения, так, чтобы «ромашки» перестали грустить, и у них повысилось настроение. «Ромашки» улыбаются, поднимаются во весь рост с помощью «капелек дождя». Когда все «ромашки» «оживут», дети могут поменяться ролями и продолжить игру. Игра полностью контролируется педагогом, он помогает детям примерами и подсказками.

«ПАРОВОЗ»

Цель: развивать умение доверять, работать сообща, дружно, слаженно.

Ход: «паровозики» ездят по трое, стоя в затылок друг к другу. У первого и второго глаза закрыты - это вагоны. Третий глаза не закрывает, чтобы иметь возможность управлять тройкой, он - паровоз. Он держит за локти среднего, средний - первого. Движение происходит с разной скоростью (с ускорением,

замедлением). Постепенно каждому дается возможность побыть и паровозом (управляющим тройкой), и средним вагоном (стоящим в середине), и первым вагоном (стоящим спереди). Какие чувства ты испытывал во время упражнения на каждой из позиций?

Вопросы для обсуждения: Какая позиция для тебя была самой удобной? Легко ли тебе было, когда тобой руководили? Легко ли было самому руководить? Смог ли ты абсолютно довериться ведущему?

Дети разделены по тройкам, стоят друг за другом. У 1 и 2 глаза закрыты, у последнего открыты – он руководит движением.

Для детей 6-7 лет

«ПОДХВАТИ ПАЛКУ»

Цель: согласованно действовать с партнерами при выполнении игрового задания.

Ход игры: дети стоят по кругу, на расстоянии одного шага. Каждый ребенок рукой удерживает в вертикальном положении гимнастическую палку, стоящую на полу. По сигналу руководителя игроки быстро меняются местами, стараясь схватить палку соперника, прежде чем она упадет. Игру повторяют 3—5 раз, не успевший взять палку – выбывает из игры. Участнику, умышленно наклонившему палку, засчитывается поражение в данной попытке. В конце игры объявляется победитель.

«ЭСТАФЕТА С ОБРУЧЕМ»

Цель: развитие внимания и точности движений. Закрепление навыков нравственно-ценностных способов взаимоотношений со сверстниками.

Ход игры: играющие выстраиваются в две шеренги друг против друга, держась за руки. Расстояние между игроками в командах 1,2-2 шага. Первому (капитану) в каждой команде дают обруч. По свистку капитаны пропускают обруч сверху вниз через себя, опускают его, а затем передают соседнему игроку. Тот делает то же самое, передает третьему и т.д. Выигрывает команда, которая быстрее закончила игру и не совершила ошибок.

- Игра длится до тех пор, пока все обручи не окажутся
- Игра проводится, не расцепляя рук.

«УШИ-НОС»

Ход игры: все игроки делятся на пары. Между ними на равном расстоянии друг от друга находится мяч. Ведущий начинает говорить вслух и одновременно показывать на себе часть тела: «Уши» (все показывают уши), «Плечи» (все показывают плечи), «Нос» (все показывают нос). Затем водящий начинает специально путать игроков: показывает одну часть тела, а называет другую. Дети должны в случае

ошибки водящего не повторять за ним движение. Выигрывает тот, кто быстрее возьмет мяч.

В эту игру с равным восторгом играют и малыши, и подростки. Она подходит также для изучения иностранных языков. Словарь игры (называемые части тела) зависит от возраста играющих детей. Самым маленьким достаточно назвать известные им части тела – нос, уши и другие.

Вариант с усложнением:

- Для старших детей – можно использовать более сложные слова – подбородок, локти, лоб, брови и другие.
- Вместо мяча можно использовать любой предмет

«ВОРОБЬИ И ВОРОНЫ»

Цель: развитие ловкости, координации движений, внимания, учить работать в парах.

Ход игры: Вариант 1

Участники делятся на две команды. Одна команда будет «воробьями», другая — «воронами». Команды размещаются друг напротив друга на расстоянии 2-3 метра.

По команде водящего (взрослого) «Воробьи!» команда воробьёв должна броситься догонять команду ворон, а по команде «Вороны!» — наоборот. Игра продолжается, пока догоняющая команда не переловит всех игроков убегающей команды.

Теперь можно начинать игру. Хитрость заключается в том, что водящий произносит команды по слогам медленно: «Вооо — роооо — ... НЫ!» или «Воооо — рооооо — ... БЫИ!», поэтому до самого последнего момента игроки не знают, догонять им или убежать. Кстати, хитрый водящий может называть и совсем другие слова: «Вооо — роооо — ... ТА!», «Вооо — роооо — ... ЖБА!», «Вооо — роооо — ... ВКА!», что добавляет игре большего веселья.

Вариант с усложнением для усложнения игры можно выстроить команды спиной друг к другу. Тогда убежать будет легко, а догонять — трудно.

Вариант 2

Также игра для двух команд, только теперь потребуются два вида разных предметов, например, мячики и кубики. Предметы раскладываются по разные стороны от команд. Игроки по командам водящего-взрослого выполняют несложные задания (приседают, наклоняются, поднимают руку или ногу). Водящий может неожиданно произнести слово «воробьи» (тогда все бегут и хватают по мячику) или «вороны» (тогда все должны схватить по кубику). За каждый принесённый правильный предмет команда получает по очку. Побеждает та команда, которая по итогам нескольких раундов заработает большее число очко

Правила сидячей игры «Воробьи и Вороны»

Вариант 1

Участникам объясняется два движения по команде, например, при слове «воробьи» надо поднять правую руку, а при слове «вороны» — развести руки в стороны. Или при слове «воробьи» наклонить голову вправо, а при слове «вороны» — хлопнуть в ладоши. После этого водящий произносит одно из слов: «воробьи» или «вороны». Здесь также водящий хитрит для того, чтобы запутать игроков и произносит последний слог как можно неожиданней. Те, кто выполнили неправильное движение — выбывают из игры, а остальные продолжают. В следующем этапе можно задать другие движения. Игра продолжается, пока не останется один победитель.

Вариант 2

Двое игроков садятся друг напротив друга (можно через стол) и протягивают друг другу одну руку. При этом руки не должны соприкоснуться. Водящий, так же как и в предыдущих вариантах игры случайно называет слова «воробьи» или «вороны». Тот, чьё слово названо, должен успеть схватить противника за руку, а его противник должен успеть её отдернуть.

Суть игры в том, что водящий должен найти предмет по подсказкам остальных детей. Для того, чтобы сделать игру более азартной, можно ввести ограничение на время поиска.

«ДРУЖНО ШАГАЙ И ПАЛКУ НЕ ТЕРЯЙ»

Цель: развитие коммуникативных навыков, получение опыта взаимодействия в парах, преодоление боязни тактильного контакта.

Ход: дети встают парами, одну ногу, либо правую, либо левую ставят на пятку и кладут гимнастическую палку на две ноги (свою и соседа). На сигнал ведущего начинают движение на противоположную сторону зала. Побеждает пара, которая пришла первой и не уронила палку. Если палка у пары падает, то они начинают с самого начала.

«НЕ УПУСТИ МЯЧ»

Цель: развитие внимания, точности движений, умение работать в команде

Ход: дети встают тройками, в центре мяч. Задача каждой команды провести мяч с одной стороны зала на противоположную сторону, не потеряв его из своего круга. Если команда теряет мяч, то они начинают с самого начала.

«ДОГОВОРИСЬ ВЗГЛЯДОМ»

Цель: развитие навыков невербальной коммуникации.

Ход игры: сейчас каждый из вас мысленно выберет себе партнёра. Вам нужно будет договориться с ним глазами и одновременно встать со стульев (или поменяться местами, если участники не сидят, а стоят в кругу).

Помните, пожалуйста, что кивать головой, подмигивать, махать руками запрещается.

«МЯЧ ИЗ КРУГА»

Цель: развитие умения сотрудничать, помогать друг другу. Закрепление интереса к играм – соревнованиям.

Ход игры: игроки стоят по кругу, ноги на ширину плеч так, чтобы ступни игроков, стоящих рядом, соприкасались. Каждый, слегка наклонившись, упирается ладонями себе в колени.

Одному из игроков предлагается стать водящим. Его задача - постараться выкатить мяч из круга, а играющие должны не допустить этого. Игрокам не разрешается сходить с места, отбивать мяч ногой, а только руками, чтобы задержать стремительно пущенный по земле мяч,- вот что требуется от участников игры.

Кто пропустит мяч или отобьет его ногой, тот сменяет водящего. Если мяч проскочит между двумя играющими, водит тот, кто пропустил мяч с правой стороны.

Игровой массаж в парах «Капуста»

(например, на спинке партнера).

Мы капусту рубим, рубим - рубящие движения ребрами ладоней

Мы морковку трем, трем - движения костяшками пальцев

Мы капусту солим, солим - точечные прикосновения пальцами

Мы капусту ждем, ждем - прижимание мышц пальцами

Сок капустный пьем, пьем - поглаживающие движения.

«Мешу тесто».

Самостоятельно, а затем в паре выполнить массаж воротниковой зоны.

Мешу, мешу тесто, есть в печи место («месить тесто», выворачивая кулачки)

Буду печь каравай, и его валяй, валяй (проминать мышцы шеи, плечевого пояса, спины)

Валяй, валяй каравай. Пришел к Дуне дед Бабай (более интенсивные проминающие движения)

Шувиль, шувиль, (легкое прикосновение пальцами)

В печку на лопаточке.

Игра «Море волнуется».

Водящий произносит вслух речитатив:

«Море волнуется – раз!

Море волнуется – два!

Море волнуется – три!

Морская фигура – замри!

Куда я плыву, ту фигуру повтори!»

Во время речитатива дети свободно двигаются. Музыкальный фон помогает им выбирать характер движений. На последнем слове текста музыка обрывается, а участники игры «замирают» в разнообразных позах. Водящий подходит к одной из фигур, и ее должны в точности скопировать остальные.

Игра «Ручеек». Дети выстраиваются парами в колонну, взявшись за руку с партнером, лицом к ведущей паре. Ведущая пара поворачивается, встает напротив всей колонны и начинает движение вглубь ручейка. Первая пара пропускает идущих через воротца поднятых рук, а следующая за ней, наоборот, сама проходит через воротца идущей вглубь ручейка пары и т.д. Ведущая пара, дошедшая до конца ручейка, поворачивается по ходу шеренги, становясь ее завершением.

Каждая следующая пара, оказавшись на месте ведущей, в свою очередь, поворачивается лицом к шеренге и начинает движение вглубь ручейка. Движение продолжается до тех пор, пока ведущая пара не оказывается на своем месте, дожидаясь, когда и все остальные придут на свои места. Затем назначается следующая фигура.

