

Картотека игр

на развитие эмоционального благополучия

ребёнка в группе

Оживи камешки.

Цель: развитие наблюдательности, выразительности движений.

Описание игры. На берегу воображаемой реки лежат "камешки" (силуэты животных). Их можно оживить, если дети точно покажут выразительными движениями, кого символизирует выбранный ими "камешек", а остальные дети отгадают это животное.

Облака

Цель: развитие воображения, выразительности движений.

Описание игры. Воспитатель читает стихотворение, а дети изображают облака в соответствии с текстом.

По небу плыли облака,

А я на них смотрел.

И два похожих облачка найти я захотел.

Я долго всматривался ввысь и даже щурил глаз,

А что увидел я, то вам Все расскажу сейчас.

Вот облачко веселое

Смеется надо мной: -- Зачем ты щуришь глазки так?

Какой же ты смешной!

Я тоже посмеялся с ним:— Мне весело с тобой!

И долго-долго облачку махал я вслед рукой.

А вот другое облачко расстроилось всерьез:

Его от мамы ветерок

Вдруг далеко унес.

И каплями-дождинками расплакалось оно...

И стало грустно-грустно так,

А вовсе не смешно.

И вдруг по небу грозное

Страшилище летит и кулаком громадным

Сердито мне грозит.

Ох, испугался я, друзья,

Но ветер мне помог:

Так дунул, что страшилище пустилось наутек.

А маленькое облачко над озером плывет,

И удивленно облачко приоткрывает рот:—

Ой, кто там в глади озера

Пушистенький такой,

Такой мохнатый, мягонький?

Летим, летим со мной!

Так очень долго я играл и вам хочу сказать,

Что два похожих облачка

Не смог я отыскать.

Н.А. Екимова.

Берёзки

Цель: развитие выразительности движений, наблюдательности, воображения.

Описание игры. Дети изображают деревья в разное время года, следуя словам воспитателя:

"Лето. Березки разговаривают друг с другом, шелестя листочками, помахивая веточками.

Осень. Облетают листья на березах. Все чаще дует сильный, порывистый ветер, который качает деревья из стороны в сторону. Зима. Веточки на березах дрожат от холода. Зима. Снег пригибает их к земле.

Весна. Снег тает. Ветки поднимаются вверх. Набухшие почки лопаются, и из них появляются нежные листочки".

Выбери девочку

Цель: развитие произвольности, наблюдательности, воображения.

Описание игры. Дети выбирают из предложенных карточек с изображениями веселой, грустной, испугавшейся, злой девочки наиболее подходящую к тексту каждого из предложенных стихотворений А. Барто.

1. Зайку бросила хозяйка, — Под дождем остался зайка.

Со скамейки слезть не смог, Весь до ниточки промок.

- Какая девочка бросила зайку? - задает вопрос воспитатель после чтения стихотворения.

2. Идет бычок, качается, Вздыхает на ходу:

Ох, доска кончается, Сейчас я упаду!

- Какая девочка испугалась за бычка?

3. Уронили мишку на пол, Оторвали мишке лапу.

Все равно его не брошу — Потому что он хороший.

- Какая девочка пожалела мишку?

4. Я люблю свою лошадку,

Причешу ей шерстку гладко,

Гребешком приглажу хвостик

И верхом поеду в гости.

- Какая девочка любит свою лошадку?

Колобок

Цель: развитие коммуникативных навыков, воображения, выразительности речи.

Описание игры. Дети стоят в кругу и катают друг другу мяч-"Колобок". Тот, к кому попадет "Колобок", должен сказать ему несколько слов или задать вопрос. Например:

— Как тебя зовут?

— Колобок, я знаю, из какой ты сказки.

— Колобок, давай с тобой дружить.

— Приходи ко мне в гости, колобок.

После сказанной фразы ребенок передает "Колобка" соседу или кому захочет.

Как вариант можно предложить каждому ребенку роль какого-либо животного, и дети должны обращаться к "Колобку" в этой роли.

Джинн

Цель: развитие выразительных движений, групповой сплоченности.

Описание игры. Дети встают в круг с поднятыми вверх и направленными к центру руками и изображают бутылку, в которой живет Джинн. Ребенок, выбранный на роль Джинна, находится в центре круга. После волшебных слов "Крибле! Крабле! Бумс!", которые произносят все дети хором, они расступаются и выпускают Джинна. Он выбегает и просит, чтобы дети загадали три желания, которые он должен выполнить. Желания должны заключать в себе выражение конкретных эмоциональных состояний с использованием выразительных движений и фраз, подтверждающих данное состояние.

Зеркало

Ход игры. Воспитатель (*собрав детей вокруг себя*). Наверное, у каждого дома - в прихожей, в ванной комнате или в спальне - есть зеркало. Предположим, что зеркала под рукой те оказались. Как же тогда узнать, как выглядишь? Как сидит на тебе новый костюм или платье? Вот и разыграем эту ситуацию. Встанем парами друг против друга. Один будет исполнять роль зеркала, т.е. повторять все действия партнера, причем повторять точно. Ведь неточных зеркал не бывает. Другой -представлять, как он приводит себя в порядок утром, умывается, делает зарядку, собирается в детский сад. Потом играющие меняются ролями. Готовы? Тогда попробуем!

Воспитатель, образуя пару с кем-либо из детей, исполняет какое-то время роль зеркала. Затем дети играют самостоятельно, но педагог продолжает следить за ходом игры, помогая тем, кто испытывает затруднение. После того как дети поймут основную игровую задачу, каждая пара получает возможность выступить перед остальными. Их задача, прежде всего исполнителя роли зеркала, - показать точные, скоординированные движения. Если «зеркало» значительно искажает движения или запаздывает, это означает, что оно испорчено (или кривое). Этой паре педагог предлагает «починить» испорченное зеркало, т.е. потренироваться. Показав два-три движения, дети садятся на стулья, их место занимают два других ребенка.

«Где мы были, мы не скажем, а что делали - покажем»

Правила игры. Из числа играющих составляются небольшие группы (четверо-пятеро детей). Договорившись с помощью педагога, какое действие они будут представлять (или умывание, или рисование, или сбор ягод), дети самостоятельно продумывают и представляют сюжет.

Ход игры. Каждая группа, прежде чем разыграть молчаливое действо, предваряет его фразой: «Где мы были, мы не скажем, а что делали - покажем». Зрители должны отгадать, что они делают и где находятся. Если задача решена, на сцену выходит следующая группа.

Более сложный вариант: действо разыгрывается индивидуально.

Ход игры. Все участники, кроме двух первых, закрывают глаза. Один из них что-либо изображает (поливает цветы, рубит дрова, играет в мячик). Второй повторяет сюжет третьему, который к этому моменту открывает глаза; третий - четвертому и т.д. Задуманное первоначальное действие отгадывает (называет) тот, кто сидит в ряду последним.

«Эхо»

Перед игрой воспитатель выясняет, знают ли дети, что означает слово «эхо». Услышав разные объяснения, может подытожить: «Эхо в греческой мифологии - нимфа. По одной из легенд в наказание за болтливость она потеряла способность говорить и могла лишь повторять окончания чужих слов. По другому мифу, из-за безответной любви к Нарциссу так иссохла, что стала невидимкой и сохранила лишь голос. Но это сказочное толкование, а в действительности эхо, от имени нимфы Эхо, - это звуковая волна, отраженная от какого-нибудь препятствия и принятая наблюдателем. Звуковое эхо воспринимается ухом отдельно от первичного сигнала лишь в том случае, если оно запаздывает не менее чем на 0,05-0,06 секунды».

Ход игры. Играющие разбиваются на две группы: одна изображает путников в горах, другая - эхо. Первая группа, гуськом (цепочкой) «путешествуя» по комнате, по очереди соблюдая паузы, произносит разные звуки, звукосочетания («Ау-у-у-у» или «Тр-р-р-р»). Задача взрослого - регулировать очередность произносимых звуков, т.е. показывать, кто и когда должен произнести свой звук. (Роль ведущего со временем поручается кому-либо из детей.) Вторая группа, спрятавшись по углам комнаты, старается как можно точнее воспроизвести услышанное. Неважно, если звуки воспроизводятся не синхронно. Главное - не исказить и в точности воспроизводить звукосочетание.

Игру можно проводить парами, по тому же сценарию, что и «Зеркало»: повторяются не только движения, но и звуки.

«Испорченный телефон»

Число играющих - не более пяти-шести детей.

Правила игры. Чтобы лучше понять и передать сообщение, играющие садятся ближе друг к другу и смотрят партнеру в глаза, не отвлекаясь на посторонние звуки (могут даже прикрыть одно ухо рукой).

Ход игры. Играющие рассаживаются в «линию». Ведущий (из числа играющих), шепотом расспросив соседа, как он провел выходные дни, громко обращается к товарищам: «Саша рассказал мне, как он провел выходные дни. Хотите узнать, что он делал? *(Ответы.)* Саша шепотом, на ушко, расскажет об этом своему соседу. Так, по цепочке, мы узнаем о том, что делал Саша».

Громко о том, что сказал Саша, объявляет последний в ряду. Задача играющих - сравнить, насколько изменился смысл передаваемой информации. Если первому играющему трудно сформулировать четкое сообщение, желательно смешного содержания, его начинает передавать взрослый. Иногда дети ради шуток искажают информацию. Тогда из числа играющих выбирается мастер. Ведь телефон испортился и нуждается в починке. Мастер понарошку «чинит» аппарат. Результат его работы оценивается после следующего круга.

«Волны»

Ход игры. Играющие садятся, образуя круг. Взрослый предлагает представить, что они купаются в море, окунаясь в ласковые волны, и изобразить эти волны - нежные и веселые. Тренировка заканчивается «купанием в море»: один из игроков становится в центр круга, к нему по одному подбегают волны и ласково поглаживают пловца. Когда все волны погладят его, он превращается в волну, а его место занимает следующий купающийся.

«Передай движение»

Ход игры. Играющие, образуя круг, закрывают глаза. Взрослый, ведущий, «будит» своего соседа и показывает ему какое-либо действие: причесывается, моет руки, ловит бабочку. Эти движения игрок показывает следующему, и так - по кругу, до последнего. Новое действие загадывает уже кто-либо из детей. Игра продолжается до тех пор, пока у играющих есть желание загадать свое движение.

«Передай настроение»

Ход игры. Примерно такой же, что и в предыдущей, только придумывается и передается не движение, а настроение (грустное, веселое, тоскливое). Первым мимикой, жестами настроение показывает воспитатель. Дети, передав его настроение по кругу, обсуждают, что он загадал. Затем ведущим становится любой желающий. Если он испытывает затруднения, взрослые ему помогают. Действия детей не оцениваются и не обсуждаются. Важно одно: все играющие должны внимательно наблюдать за партнерами и воспроизводить их настроение.

«Выбери партнера»

Ход игры. Сидя по кругу, играющие молча - глазами - выбирают себе партнера, но так, чтобы никто этого не заметил. На счет «три» (его ведет взрослый) партнеры подбегают друг к другу и берутся за руки. Если с первого раза игра не складывается, дети возвращаются на исходную позицию. Воспитатель следит за тем, чтобы пары менялись.

«Разговор сквозь стекло»

Правила игры. Играющие, с помощью воспитателя составив пары, должны представить, что один из них находится в магазине, а другой ждет его на улице. Но они не успели решить, что нужно купить, а выход - далеко. Проблема решается попыткой договориться через толстое стекло витрины. Кричать бесполезно: партнер все равно не услышит. Как «договорились», играющие обсуждают по окончании игры.

Для облегчения решения задачи воспитатель с кем-либо из детей наглядно проводит и обсуждает сценку. Затем дети играют самостоятельно.

Воспитатель следит за ходом игры помогает тем детям, у которых что-то не получается. По желанию дети меняются ролями.

«Тень»

Ход игры. Играющие составляют пары. Один исполняет роль тени, Е точно копируя то, что изображав* партнер: собирает ягоды, грибы, ловит бабочек. Если играющие испытывают затруднение, по просьбе взрослого кто-то из детей наглядно изображает пример. По ходу играющие меняются ролями.

«Радио»

Ход игры. Играющие садятся, образуя круг. Воспитатель, сидя к ним спиной, объявляет, что потерялась девочка. (Подробно описывает чей-то портрет: цвет волос, глаз, рост, характерные детали одежды.) Ее просят подойти к диктору. Задача играющих -определить, о ком идет речь, и назвать имя разыскиваемого. Роль диктора может исполнить каждый желающий.

«Кто сказал?»

Правила игры. Ведущий, сидя спиной к играющим, должен узнать, кто из детей (по указанию воспитателя) сказал: «Ты мой голос не узнаешь, кто сказал - не угадаешь». Играющие меняются ролями, если ведущий узнает его.

Игра продолжается до тех пор, пока все участники не исполнят роль ведущего.

«Магазин зеркал»

Правила игры. Собрав детей вокруг себя, воспитатель предлагает им представить, что те, кто сидит от него по правую руку, - зеркала, а те, кто по левую, - зверюшки. По ходу играющие меняются ролями.

Ход игры. Зверюшки ходят мимо зеркал, которые либо образуют круг, либо выстраиваются в ряд. Они прыгают, строят рожицы, выбирая для себя зеркало. Зеркала точно повторяют их движения, выражения лиц. Если возникают затруднения, педагог не только разъясняет, но и помогает.

«Запрещенное движение»

Правила игры. Играющие, образуя полукруг, в точности повторяют все движения ведущего, кроме одного - они не опускают руки, а наоборот, поднимают. Если игра увлекает детей, педагог предлагает любому желающему исполнить роль ведущего.

«Из семечка - в дерево»

Играющие образуют круг, в центре которого стоит воспитатель.

Содержание игры. Взрослый исполняет роль садовника, дети - семян. По ходу игры они приседают, сжимаются в комочки, втягивают голову в плечи, прикрывают голову руками. Взрослый-садовник поливает «семена», поглаживая их по голове, следит за ростом. С наступлением теплых весенних дней «семена» начинают прорастать - *дети медленно поднимаются; раскрываются листочки - поднимают руки; растут стебельки - вытягивают тело; появляются веточки с бутонами - руки вытягиваются в стороны, пальцы сжимаются.* Наступает радостный момент: бутоны лопаются - *дети резко разжимают кулачки* (ростки превращаются в прекрасные цветы). Наступает лето, цветы хорошеют с каждым днем - *дети любят себя, улыбаясь цветам-соседям, кланяются, слегка дотрагиваясь до них своими лепестками.*

Но вот подул холодный осенний ветер -*закачались цветы в разные стороны; борясь с непогодой - машут руками, наклоняют голову, корпус.* Ветер срывает листья - *руки опускаются, цветы сгибаются, клонятся к земле.*

Выпал первый снежок - *цветы вновь превращаются в маленькие семечки, укутанные снегом до наступления весны.* Воспитатель, обходя играющих, ласково поглаживает каждого.