

ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ С ЗАТРУДНЕНИЯМИ В ОБЩЕНИИ

"Рукавички" (для детей с 5 лет)

Для игры нужно вырезанные из бумаги рукавички, количество пар равно количеству пар участников игры. Ведущий раскидывает рукавички с одинаковым орнаментом, но не раскрашенным, по помещению. Дети разбредаются по залу. Отыскивают свою "пару", отходят в уголок и с помощью трех карандашей разного цвета стараются как можно быстрее раскрасить совершенно одинаково рукавички.

Замечание: ведущий наблюдает, как организуют совместную работу пары, как делят карандаши, как при этом договариваются. Победителей поздравляют.

"Сочиним историю" (для детей с 5 лет)

Ведущий начинает историю: "Жили - были ...", следующий участник продолжает, и так по кругу. Когда очередь опять доходит до ведущего, он направляет сюжет истории, оттачивает его, делая более осмысленным, и упражнение продолжается.

"Дракон" (для детей с 5 лет)

Играющие становятся в линию, держась за плечи. Первый участник - "голова", последний - "хвост дракона". "Голова" должна дотянуться до "хвоста" и дотронуться до него. "Тело дракона" неразрывно. Как только "голова" схватила "хвост", она становится "хвостом". Игра продолжается до тех пор, пока каждый участник не побывает в двух ролях...

«Клубочек» (для детей с 4 лет)

Игра полезна в компании малознакомых детей. Дети садятся в круг, а ведущий, держа в руках клубочек, обматывает нитку вокруг пальца, задает любой вопрос (Как тебя зовут? Хочешь со мной дружить? Что ты любишь? и т.д.), бросает клубочек участнику игры, тот ловит, отвечает на вопрос, обматывает нитку вокруг пальца, задает вопрос и бросает клубок другому игроку. В конце клубочек возвращается ведущему. Все видят нити, связывающие участников игры в одно целое, определяют, на что фигура похожа, многое узнают друг о друге, сплачиваются.

«Найди друга» (для детей с 5 лет)

Упражнение выполняется среди детей или же между родителями и детьми. Одной половине завязывают глаза, дают возможность походить по помещению и предлагают найти и узнать друга (или своего родителя).

Узнать можно с помощью рук, ощупывая волосы, одежду, руки. Затем, когда друг найден, игроки меняются ролями.

«Секрет» (для детей с 6 лет)

Всем участникам ведущий раздает по «секрету» из красивого сундучка (пуговицу, бусинку, брошку, старые часы и т. д.), кладет в ладошку и зажимает кулачок. Участники ходят по помещению и, разъедаемые любопытством, находят способы уговорить каждого показать ему свой секрет.

Ведущий следит за процессом обмена секретами, помогает наиболее робким найти общий язык с каждым участником.

«Утка, утка, гусь» (для детей с 4-х лет)

Участники игры встают в круг. Ведущий внутри круга. Он ходит по кругу, указывает рукой и приговаривает: «Утка, утка, утка... гусь», Гусь срывается с места, убегая в противоположную от ведущего сторону. Их обоим задача быстрее занять освободившееся место. Вся сложность игры в том, что в месте встречи соревнующиеся должны взять друг друга за руки, сделать реверанс, улыбнуться и поприветствовать: «Доброе утро, добрый день, добрый вечер!», а затем снова броситься к свободному месту.

Взрослый следит за тем, чтобы каждый участник побывал в роли «гуся». Приветствия и реверансы должны выполняться четко и громко.

«Дружба начинается с улыбки...» (для детей с 4 лет)

Сидящие в кругу берутся за руки, смотрят соседу в глаза и дарят ему молча самую добрую, какая есть, улыбку по очереди.

«Комплименты» (для детей с 4 лет)

Сидя в кругу, все берутся за руки. Глядя в глаза соседу, надо сказать ему несколько добрых слов, за что-то похвалить. Принимающий кивает головой и говорит: «Спасибо, мне очень приятно!» Затем он дарит комплимент своему соседу, упражнение проводится по кругу.

Некоторые дети не могут сказать комплимент, им необходимо помочь. Можно вместо похвалы просто сказать «вкусное », «сладкое », «цветочное », «молочное» слово.

Если ребенок затрудняется сделать комплимент, не ждите, когда загрузит его сосед, скажите комплимент сами.

«Есть или нет?» (для детей с 5 лет)

Играющие встают в круг и берутся за руки, ведущий — в центре. Он объясняет задание: если они согласны с утверждением, то поднимают руки вверх и кричат «Да», если не согласны, опускают руки и кричат «Нет!»

Есть ли в поле светлячки?

Есть ли в море рыбки?

Есть ли крылья у теленка?

Есть ли клюв у поросенка?

Есть ли гребень у горы?

Есть ли двери у норы?

Есть ли хвост у петуха?

Есть ли ключ у скрипки?

Есть ли рифма у стиха?

Есть ли в нем ошибки?

«Тень» (для детей с 5 лет)

Один играющий ходит по помещению и делает разные движения, неожиданные повороты, приседания, нагибается в стороны, кивает головой, машет руками и т. д. Все остальные встают в линию за ним на небольшом расстоянии. Они — его тень и должны быстро и четко повторять его движения. Затем ведущий меняется.

«Зеркало» (для детей с 5 лет)

Детям предлагается представить, что они вошли в магазин зеркал. Одна половина группы — зеркала, другая — разные зверушки.

Зверушки ходят мимо зеркал, прыгают, строят рожицы — зеркала должны точно отражать движения и выражение лиц зверушек.

«Сиамские близнецы» (для детей с 6 лет)

Дети разбиваются на пары, встают плечом к плечу, обнимают друг друга одной рукой за пояс, одну ногу ставят рядом. Теперь они сросшиеся близнецы: 2 головы, 3 ноги, одно туловище и 2 руки. Предложите им походить по помещению, присесть, что-то сделать, повернуться, лечь, встать, порисовать и т. д.

Чтобы третья нога была «дружной», ее можно скрепить веревочкой.

«Передай мячик» (для детей с 4 лет)

Сидя или стоя, играющие стараются, как можно быстрее, передать мячик, не уронив. Можно в максимально быстром темпе бросать мячик соседям. Можно, повернувшись спиной в круг и убрав руки за спину, передавать мяч. Кто уронил — выбывает.

Усложнить упражнение можно, попросив детей закрыть глаза.

«Картонные башни» (для детей с 6 лет)

Потребуется несколько листочков картона, скотч. Можно использовать пластмассовые или бумажные стаканчики, веточки.

Дети разбиваются на группы по 4-6 человек. Они должны за 10 минут построить башню. При строительстве нельзя разговаривать.

С первого раза дети, скорее всего с заданием не справятся. Можно снять временное ограничение и разрешить разговаривать.

«Добрые волшебники»

Игра начинается с того, что дети садятся в круг, а взрослый рассказывает им сказку: «В одной стране жил злой волшебник-грубиян. Он мог заколдовать любого ребенка, назвав его нехорошим словом. И все, кого он называл грубыми словами, переставали смеяться и не могли быть добрыми. Расколдовать такого несчастного ребенка можно было только добрыми, ласковыми именами. Давайте посмотрим, есть у нас такие заколдованные дети?»

Многие дошкольники охотно берут на себя роли «заколдованных». Взрослый выбирает из них непопулярных, агрессивных детей и просит других помочь им: «А кто сможет стать добрым волшебником и расколдовать их, называя ласковым именем?»

Как правило, дети с удовольствием берут на себя роль добрых волшебников. По очереди они подходят к агрессивным детям и стараются назвать их ласковым именем.

Волшебные очки

Взрослый приносит в группу коробочку с сюрпризом и торжественно объявляет: «Я хочу показать вам волшебные очки. Тот, кто их наденет, увидит только хорошее в других, и даже то хорошее, что человек иногда прячет от всех. Вот я сейчас примерю эти очки... Ой, какие вы все красивые, веселые, умные!» Подходя к каждому ребенку, взрослый называет какое-либо его достоинство (кто-то хорошо рисует, кто-то умеет строить из кубиков, у кого-то красивое платье и пр.). «А теперь мне хочется, чтобы каждый из вас примерил эти очки и хорошенько рассмотрел своего соседа. Может они помогут рассмотреть то, что вы раньше не замечали». Дети по очереди надевают волшебные очки и называют достоинства своих товарищей. В случае, если кто-то затрудняется, можно помочь и подсказать. Повторения одних и тех же достоинств здесь не страшны, хотя желательно расширять круг хороших качеств.

Царевна-Несмеяна

Взрослый рассказывает сказку про Царевну-Несмеяну и предлагает детям поиграть в такую же игру. Кто-то из детей будет царевной, которая все время грустит и плачет, а остальные будут по очереди подходить к ней и стараться ее рассмешить. Царевна же изо всех сил старается не засмеяться. Выигрывает тот, кто сумеет все-таки вызвать у нее улыбку или смех.

В качестве Царевны-Несмеяны выбирается отвергаемый, необщительный ребенок (лучше девочка), а остальные стараются ее рассмешить всеми силами.

Подарки

Перед игрой взрослый готовит различные привлекательные для детей мелочи: маленькие игрушки, ленточки, значки, коробочки, косынки, мишуру и пр., которые детям приятно было бы получить в подарок. Все это заранее раскладывается на специальном столе и закрывается тканью, чтобы дети раньше времени не обнаружили это «богатство».

В группе объявляется праздник, а на праздник всегда дарят подарки. «Давайте сделаем так: пусть каждый выберет из вещей то, что ему понравится, положит в коробку, а потом подарит, кому захочет. Посмотрите, какие красивые подарки приготовлены для вас!» — говорит педагог. Он открывает приготовленные украшения и дает детям полюбоваться ими. Потом дети усаживаются на стульчики, которые стоят спиной к столу с подарками. Взрослый спрашивает одного из них, кому он хочет сделать подарок, дает ему коробку, с которой тот отправляется к столу. «Интересно, что выберет Петя (Саша, Оля и пр.) и кому он подарит свой подарок?» — говорит взрослый, обращаясь к остальным. И тут же объясняет важное правило игры: не подглядывать, что выбирает Петя и не выпрашивать для себе подарки.

Потом ребенок вместе с подарком в коробке подходит к тому, для кого этот подарок выбран. Торжественная передача подарка происходит при активном участии взрослого, который показывает всем детям подарок, если нужно, помогает приладить украшение и подсказывает, что за подарок обязательно следует поблагодарить.

Так по очереди все дети выбирают и дарят подарки друг другу.

Испорченный телефон

Игра для 5—6 человек. Дети садятся в одну линию. Ведущий шепотом спрашивает первого ребенка, как он провел выходные дни, а после этого громко говорит всем детям: «Как интересно рассказал мне Саша про свои выходные дни! Хотите узнать, что он делал и что он мне рассказал? Тогда Саша шепотом, на ушко расскажет об этом своему соседу, а сосед тоже шепотом, чтобы никто другой не услышал, расскажет то же самое своему соседу. И так по цепочке мы все узнаем о том, что делал Саша». Взрослый советует детям, как лучше понять и передать, что говорит сверстник: нужно сесть поближе, смотреть ему в глаза и не отвлекаться на посторонние звуки (можно даже зажать другое ухо рукой). Когда все дети передадут свои сообщения соседям, последний громко объявляет, что ему сказали и как он понял, что Саша делал в выходные. Все дети сравнивают, насколько изменился смысл передаваемой информации.

Если первому ребенку трудно сформулировать четкое сообщение, «запустить цепочку» может взрослый. Начинать игру можно с любой фразы, лучше, если она будет необычная и смешная. Например: «У собаки длинный нос, а у кошки длинный хвост» или «Когда птички зевают, они рот не открывают».

Иногда дети специально, ради шутки, искажают содержание полученной информации, и тогда можно констатировать, что телефон совершенно испорченный и нуждается в починке. Нужно выбрать мастера, который найдет «поломку и сможет ее устранить». Мастер понарошку «чинит» телефон, и после следующего круга все оценивают, стал ли телефон работать лучше.

Если зеркало искажает или опаздывает, оно испорченное (или кривое). Паре детей предлагается потренироваться и «починить» испорченное зеркало. Показав 2—3 движения, пара детей садится на место, а следующая демонстрирует свою «зеркальность».

Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем

Дети разбиваются на небольшие группы (по 4—5 человек) и каждая группа с помощью взрослого продумывает инсценировку какого-либо действия (например, умывание, или рисование, или собирание ягод и пр.). Дети должны сами выбрать какой-либо сюжет и договориться, как они будут его показывать,

После такой подготовки каждая группа молча показывает свое действие.

Каждый показ предваряется известной фразой: «Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем». «Зрители» внимательно наблюдают за товарищами и отгадывают, что они делают и где они находятся. После правильного угадывания актеры становятся зрителями и на сцену выходит следующая группа.

Более сложным вариантом этой игры является индивидуальное воспроизведение аналогичных действий. Организация такой игры примерно та же, что в «Испорченном телефоне». Все участники закрывают глаза, кроме двух первых, один из которых показывает другому какое-либо действие (поливает цветы, или рубит дрова, или играет в мячик и пр.). Потом этот ребенок показывает то же действие третьему, сидящему в ряду, третий — четвертому и т.д. Так по очереди дети открывают глаза и передают друг другу одно и то же действие. Последний в ряду ребенок должен это действие угадать.

Эхо.

Взрослый рассказывает детям про Эхо, которое живет в горах или в большом пустом помещении, увидеть его нельзя, а услышать можно: оно повторяет все даже самые странные звуки.

После этого дети разбиваются на две группы, одна из которых изображает путников в горах, а другая — Эхо. Первая группа детей гуськом (по цепочке) «путешествует по комнате» и по очереди издает разные звуки (не слова, а звукосочетания), например: «Ау-у-у-» или «Тр-р-р-п» и т.п. Между звуками должны быть большие паузы, которые лучше регулировать ведущему. Он же может следить за очередностью произносимых звуков, т.е. показывать, кому из детей и когда следует издавать свой звук. Дети второй группы прячутся в разные места комнаты, внимательно прислушиваются и стараются как можно точнее воспроизвести все, что услышали. Если Эхо работает «несинхронно», т.е. воспроизводит звуки не одновременно, это не страшно. Важно, чтобы оно не искажало звуки и в точности воспроизводило их.

Эту же игру можно проводить парами, но тому же сценарию, что и «Зеркало», которое может одновременно отражать не только движения, но и звуки другого.

Бабушка Маланья

Это очень веселая хороводная игра, в которой один из детей (водящий) должен придумать какое-нибудь оригинальное движение, а все остальные —

его повторить. В игре достигается не только согласованность движений, но и единство в создании образа и настроения.

Дети вместе со взрослым становятся в круг, в середине которого находится ребенок, изображающий Бабушку Маланью (на него можно надеть платочек или фартучек). Дети в кругу вместе со взрослым начинают петь смешную песенку, сопровождая ее выразительными движениями.

Слова	Движения
У Маланьи, у старушки,	Дети движутся по кругу, держась за руки.
Жили в маленькой избушке	Останавливаются и с помощью жестов и мимики изображают то, о чем говорится в тексте: закрывают руками брови, делают «круглые» глаза, «большой» нос и уши, показывают усы и пр.
Семь сыновей,	
Все без бровей.	Присаживаются на корточки.
Вот с такими ушами,	Повторяют за ведущим любое смешное движение.
Вот с такими носами,	
Вот с такими усами,	
С такой головой,	
С такой бородой,	
Ничего не ели,	
Целый день сидели,	
На нее глядели,	
Делали вот так....	

Движения могут быть самые разнообразные: можно сделать рожки, попрыгать и поплясать, сделать руками длинный нос, погрозить пальцем или в шутку заплакать. Они могут сопровождаться звуками и возгласами, передающими настроение. Движение необходимо повторить несколько раз, чтобы ребята могли войти в образ и получить удовольствие от игры.

Волны

Дети садятся в круг, а взрослый предлагает им вспомнить лето, когда они купались в речке, в пруду... «Но лучше всего купаться в море, — говорит он, — потому что в море волны и так приятно, когда они ласково гладят и омывают тебя. Волны такие веселые, добрые! И все очень похожи друг на друга. Давайте попробуем искупать друг друга в таких волнах! Давайте встанем, улыбнемся и попробуем изобразить волны руками». Дети изображают волны вслед за ведущим, который следит за тем, чтобы все волны были ласковые и веселые.

После такой «тренировки» взрослый предлагает всем детям по очереди «искупаться в море». «Купающийся» становится в центре, а «волны» по одной подбегают к нему и ласково поглаживают его, совершая одинаковые движения. Когда все волны «погладят купальщика», он превращается в волну, а в море «ныряет» следующий.

Во многих играх, приведенных выше, детей объединяют не только одинаковые движения, но и общее настроение, общий игровой образ. Такая общность чувств позволяет ощутить единство с другими, их близость и даже родственность. Все это разрушает отчуждение, делает ненужными защитные барьеры и создает чувство причастности. В следующей игре такая общность переживания создается особенно остро, потому что это чувство опасности.

Утка с утятами

В игре участвуют мама-утка (лучше сначала на эту роль выбрать популярного ребенка), маленькие утята (4—5 детей) и хищный коршун, который за ними охотится (эту роль выполняет взрослый — ведущий). Сначала мама-утка с утятами греются на солнышке, купаются в пруду, ищут червячков на полянке и пр. Вдруг налетает хищная птица и пытается выкрасть утят. Мама-утка должна укрыть, спрятать своих детей, собрать их вместе и защитить от опасности. Можно использовать покрывало или любую большую чистую ткань, чтобы дети могли спрятаться под ней. Спрятанного утенка коршун украсть не сможет. Когда все утята спрятаны, коршун еще некоторое время угрожающе кружится над ними, а потом улетает. Мама-утка выпускает своих детей из укрытия и они вновь резвятся на полянке.

В этой игре важно создать яркую воображаемую ситуацию, чтобы дети смогли вжиться в свои роли и почувствовать угрожающую опасность. В последующих играх роль мамы-утки можно поручать непопулярному ребенку, чтобы он получил возможность заботиться о других.

Салочки-выручалочки

В игру можно играть либо на улице, либо в большом просторном помещении. Предварительно нужно очертить пространство игры (большую площадку — 30—10 шагов в длину и в ширину) и объяснить детям, что играть можно только внутри площадки и забегать за черту нельзя. Если кто-то убежит, значит он не хочет играть и выбывает из игры. После этого можно приступить к объяснению игры: «Я буду «салочкой», а вы будете от меня убегать. До кого я дотронусь, должен остановиться, бегать ему уже нельзя, пока кто-нибудь из ребят его не выручит. Чтобы выручить товарища, нужно дотронуться до его плеча. Как только до него дотронулись, он может снова бегать».

Игра начинается со слов, которые взрослый произносит вместе с детьми:

«Салочка» нас не догонит,

«Салочке» нас не поймать,

Мы умеем быстро бегать

И друг друга выручать!

С последними словами, дети разбегаются в разных направлениях, а водящий начинает ловить их.

После первой игры роль «салочки» можно поручить кому-нибудь из детей. Важно, чтобы дети замечали, кто их «спас» и кому они сами смогли помочь. После игры можно спросить их об этом и отметить, кто из детей чаще всего помогал другим.

Живые куклы

Дети разбиваются на пары несколько необычным способом: им предлагается заглянуть в глаза друг другу и найти себе партнера с тем же цветом глаз, как и у него самого. Если это вызовет затруднения, можно попросить помощь и совет у других. После того как пары образованы, можно объяснить содержание игры: «Помните, когда вы были маленькие, многие из вас верили, что ваши куклы (зайчики, мишки) живые, что они умеют

говорить, просить, бегать и пр. Давайте представим, что один из вас превратится в маленького ребенка, а другой — в его куклу: куклу-девочку или куклу-мальчика. Кукла будет что-то просить, а ее хозяин выполнять ее просьбы и заботиться о ней». Взрослый предлагает понарошку помыть кукле ручки, покормить, погулять и пр. Но предупреждает, что хозяин должен выполнять все капризы куклы и не заставлять ее делать то, чего она не хочет. Когда дети примут игровую ситуацию и увлекутся, пусть продолжают играть самостоятельно.

В следующий раз каждая пара может поменяться ролями.

Гномики

Для игры нужны колокольчики по числу участников (5—6). Один колокольчик должен быть испорченный (не звенеть).

Взрослый предлагает детям поиграть в гномиков. У каждого гномика есть волшебный колокольчик, и когда он звенит, гномик приобретает волшебную силу — он может загадать любое желание и оно когда-нибудь исполнится. Дети получают колокольчики (одному из них достается «испорченный»). «Давайте послушаем, как звенят ваши колокольчики! Каждый из вас по очереди будет звенеть и загадывать свое желание, а мы будем слушать». Дети по кругу звенят своими колокольчиками, но вдруг оказывается, что один из них молчит. «Что же делать? У Коли не звенит его колокольчик! Это такое несчастье для гномика! Он теперь не сможет загадать желание... Может мы его развеселим? Или подарим что-нибудь вместо колокольчика? Или попробуем выполнить его желание? (дети предлагают свои решения). А может кто-нибудь уступит на время свой колокольчик, чтобы Коля мог позвенеть им и загадать свое желание?»

Обычно кто-нибудь из детей предлагает свой колокольчик, за то, естественно, получает благодарность товарища и одобрение взрослого. В этой игре важно привлечь внимание детей к «обделенному» сверстнику, вызвать их сочувствие и желание помочь.

На мостике

Перед началом игры создается воображаемая ситуация. Взрослый разделяет всех детей на две группы, разводит их в разные стороны и предлагает представить, что они находятся по разные стороны горного ущелья, но им нужно обязательно перейти на другую сторону. Через ущелье перекинут тонкий мостик (на полу чертится полоска — 30—40 см,

символизирующая мостик). По мостику могут идти только два человека с разных сторон (иначе мостик перевернется). Задача заключается в том, чтобы пойти одновременно навстречу друг другу и перейти на противоположную сторону, не заступив за черту (иначе «упадешь в пропасть»). Участники разбиваются на пары и осторожно проходят по мостику навстречу друг другу. Остальные следят за их движением и «болеют». Тот, кто наступит за черту, выбывает из игры («падает в пропасть»).

Успешное выполнение этой задачи возможно только в том случае, если кто-нибудь из пары уступит дорогу своему партнеру и пропустит его вперед.

Старенькая бабушка

Перед игрой несколько детей (8 или 10) делятся на пары, в которых один берет на себя роль бабушки (дедушки), а другой — внука (внучки). Бабушки и дедушки очень старенькие, они ничего не видят и не слышат (можно завязать им глаза). Но их обязательно нужно привести к врачу, а для этого требуется перевести их через улицу с очень оживленным движением. Внуки и внучки должны перевести бабушек (дедушек) через дорогу так, чтобы их не сбила машина.

«Улицу» рисуют на полу мелом. Несколько детей играют роль машин и бегают туда-сюда. «Поводырям» нужно уберечь «старичков» от машин, пронести через опасную дорогу, показать доктору (роль которого играет один из детей), купить лекарство и привести обратно по той же дороге домой.