

Сборник игр
на развитие
концепции семи
сфер личности

СОСТАВИТЕЛЬ:

Попова Ксения Сергеевна,

Воспитатель 1 КК



Аннотация

Сборник содержит игры и упражнения, направленные на развитие семи психических сфер у детей дошкольного возраста. Данный сборник имеет большую педагогическую значимость в развитии познавательных и двигательных действий, эмоционального состояния у детей дошкольного возраста. Он может быть использован педагогами дошкольной образовательной организации и студентами педагогических колледжей в своей профессиональной практике и родителями. В сборник включены следующие разделы: «Игры на развитие интеллектуальной сферы», «Игры на развитие мотивационной сферы», «Игры на развитие эмоциональной сферы», «Игры на развитие волевой сферы», «Игры на развитие сферы саморегуляции», «Игры на развитие предметно-практической сферы», «Игры на развитие экзистенциальной сферы», список литературы.



Содержание

1 раздел. «Игры на развитие интеллектуальной сферы».....
.4

2 раздел. «Игры на развитие мотивационной сферы».....
15

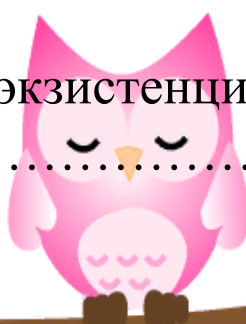
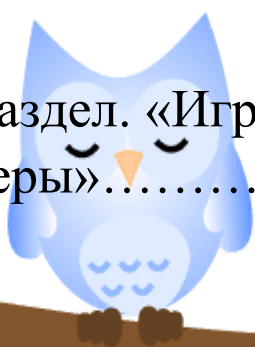
3 раздел. «Игры на развитие эмоциональной сферы».....
26

4 раздел. «Игры на развитие волевой сферы».....
37

5 раздел. «Игры на развитие сферы саморегуляции».....
48

6 раздел. «Игры на развитие предметно-практической сферы».....
59

7 раздел. «Игры на развитие экзистенциальной сферы».....
70



Список	
литературы.....	81

1 раздел.
«Игры на развитие
интеллектуальной
сферы»



1. Игра «Сложи узор»

Цель: развитие логической памяти, мышления у детей.

Оборудование: геометрические фигуры.

Ход игры: нужно из фигур сложить узор или дорожку, начиная с 3-4 элементов, а когда ребёнок освоится с игрой, их количество можно увеличить. Дать возможность ребёнку некоторое время смотреть на узор, после чего он должен отвернуться. В это время нужно изменить положение одной фигуры (а затем 2-3-х), после чего попросить малыша восстановить исходное расположение элементов дорожек. Можно усложнить задачу, полностью убрав дорожку, которую ребёнку предстоит самому восстановить по памяти. Ещё более сложный вариант – восстановить узор на ощупь с закрытыми глазами.



2. Игра «Фотоаппараты»

Цель: развитие внимания и памяти у детей.

Оборудование: карточки изображений с отличиями.

Ход игры: в первом варианте ребёнок пару секунд видит карточку с изображением, а затем он должен максимально подробно его описать. Во втором варианте демонстрируется картинка с сюжетом на протяжении 30 секунд, а после этого предъявляется почти такая же картинка, но с некоторыми изменениями. Ребёнок должен отыскать все различия в картинках.



3. Игра «Под стол! На стол!»

Стучать!»

Цель: развитие слухового внимания детей.

Оборудование: -

Ход игры: малышу в игре предстоит выполнять команды взрослого, а тот будет стараться его запутать. Вначале взрослый, произнося команду, одновременно её выполняет и сам, а ребёнок повторяет за ним. Например, одновременно с командой «Под стол!» взрослый убирает под стол руки, и ребёнок должен поступить также. Затем взрослый командует «Стучать!» и стучит ладонями по столу, за ним вторит и ребёнок. Когда малыш достаточно привыкнет к повторению команд, взрослый неожиданно начинает его путать, произнося одну команду, но производя другое действие. Ребёнку же следует исполнять именно устные команды, а не повторять движения взрослого.



4. Игра «Зеркало»

Цель: развитие внимания, наблюдательности.

Оборудование: -

Ход игры: в эту игру удобней играть вдвоём. Игроки стоят или сидят один напротив другого. Первый производит некие движения (поднимает руки, машет ими в стороны, щипает себя за ухо и т. д.). Другой игрок должен быть «зеркалом» первого. По мере игры движения можно всё более усложнять, но она должна быть скоротечной – не более 1-2 минут. Если второй игрок продержится это время, то он получает один балл и участники
меняются
игры
ролями.



5. Игра «Пальчик»

Цель: развитие внимания и памяти.

Оборудование: картинки с разными предметами.

Ход игры: игра будет тем напряжённее, труднее и интереснее, чем больше в ней будет картинок. Игроков потребуется двое, желательно ровесников, но при отсутствии второго ребёнка его роль может исполнить и взрослый, который будет подыгрывать малышу. На столе нужно выложить 10-20 картинок разных предметов двумя рядами. Дети должны хорошенько рассмотреть все картинки, спросить названия малознакомых им предметов. Нужно объяснить им, что в игре они должны указывать указательным пальцем на ту картинку, которую назовёт взрослый. Тот, кто первым поставит свой указательный палец на картинку, тот и станет её обладателем. После этого игроков нужно посадить лицом друг к другу, а указательные пальцы своих правых рук они должны поставить на край стола и держать их там, пока глазами не найдут нужную картинку.

Для стимуляции умственной активности необходимо, чтобы поиск картинки вёлся именно глазами, а указательный жест потребуется лишь в конце решения задачи. Правило, заставляющее держать палец на краю стола, избавляет ребёнка от движений руками. Потом взрослый просит детей указать, где находится цветок (чайник, самолёт, лиса и т. д.) и следит, кто первым укажет на нужную карточку пальцем.



6. Игра «Поиск предметов по заданным признакам»

Цель: развитие мышления, воображения.

Оборудование: -

Ход игры: педагог называет 2-3 предмета и предлагает детям назвать как можно больше прочих предметов, имеющих общие заданные признаки с ними. Например, назвать такие предметы, которыми делаются противоположные действия (дверь закрывает и открывает, выключатель включает свет и выключает его).



7. Игра «Дорисуй картинку»

Цель: развитие воображения у детей.

Оборудование: картинки с недорисованными изображениями.

Ход игры: нужно нарисовать какой-то предмет, но не полностью, и предложить малышу придумать ему название. Если малышу сразу опознать предмет не удастся, то ему можно помочь наводящими вопросами или соответствующими загадками. Когда ребёнок узнает предмет и сформирует в памяти его образ, то он может дорисовать картинку и раскрасить её. При этом незаконченные картинки могут иметь самое разное исполнение: в виде схемы предмета, точечного изображения, частичного изображения. Изображённым может оказаться любой объект, безусловно, знакомый ребёнку. Можно также объединять в смысловые группы изображения предметов, например, группы цветов, овощей, одежды, тогда это упражнение пригодится при изучении той или иной группы.



8. Игра «Бывает – не бывает»

Цель: развитие мышления у детей.

Оборудование: мяч.

Ход игры: нужно назвать какое-либо событие и одновременно бросить мяч ребёнку. Если эта ситуация реалистична, то малыш должен поймать мяч, а если она – плод фантазии, то ему следует отбить мяч. Примеры ситуаций: кошка пошла на работу, папа хочет есть, самолёт плывёт по морю, солёная груша, гуляющий дом.



9. Игра «Сравнение нескольких предметов»

Цель: развитие интеллекта у детей.

Оборудование: карточки с изображениями предметов.

Ход игры: у ребёнка можно поинтересоваться, что общего в словах «книга», «кошка», «крыша». Или пусть он найдёт общее между собакой и кошкой, столом и стулом. Точно так же нужно определить различия между предметами (кустарник и дерево, карандаш и ручка).



10. Игра «Кукловод»

Цель: улучшение памяти у детей.

Оборудование: платок.

Ход игры: изображающий кукловода взрослый завязывает ребёнку глаза и по простому маршруту, молча, водит его, подобно кукле, придерживая за плечи. Ребёнок делает 5-6 шагов вперёд, останавливается, поворачивает налево, снова останавливается, делает пару шагов назад, поворачивает направо и т. д. После этого «кукле» развязывают глаза и просят найти исходную точку маршрута, пройдя его в обратной последовательности, вспоминая каждый шаг.

Во втором варианте роль кукловода может взять на себя другой ребёнок.



2 раздел
«Игры на развитие
мотивационной
сферы»



1. Игра «Барыня прислала сто рублей»

Цель: формирование умения добиваться поставленной цели.

Оборудование: фанты.

Ход игры: играть можно и в большой группе, но более эффективна игра вдвоем. Ведущий обращается к партнеру.

Барыня прислала сто рублей.

Что хотите, то купите.

Черный, белый не берите.

«Да» и «нет» не говорите!

После этого ведущий начинает вести с партнером беседу, провоцирующую использование одного из «запрещенных» слов: «черный», «белый», «да», «нет». Все участники игры имеют по несколько фантов; проштрафившиеся отдают их ведущему. Отвечать нужно быстро, все дети внимательно следят за выполнением правила. Беседа принимает примерно такой характер:

— *Ходил ли ты когда-нибудь в зоопарк?*

— *Однажды.*

— *А видел ли там медведя?*

— *Видел.*

— *Он был бурый или белый?*

— *Полярный.*

Беседа продолжается до тех пор, пока не проскользнет «запрещенное» слово. Тогда участник отдает свой фант, для выкупа которого он должен выполнить отдельное задание. Если ребенок говорит «Ага», «Угу», «Не-а», нужно договориться заранее, считать это ошибкой или нет. Можно ввести дополнительное условие: если диалог длится три минуты с соблюдением правил, считать, что ребенок выиграл.



2. Игра «Птичка»

Цель: развитие интереса у детей к окружающему миру.

Оборудование: фанты.

Ход игры: перед началом игры ведущий знакомит детей с различными породами деревьев, может показать их на картинке, рассказать, где они растут. Перед игрой все подбирают для себя фант — игрушку или любую мелкую вещь. Игроки усаживаются в круг и выбирают собирателя фантов. Он садится в середину круга и всем остальным игрокам дает названия деревьев (дуб, клен, липа). Каждый должен запомнить свое название.

Собиратель фантов говорит: «Прилетела птичка и села на дуб». Дуб должен ответить: «На дубу не была, улетела на елку». Елка вызывает другое дерево и т. д. Кто прозевает, отдает фант. В конце игры фанты отыгрываются. Необходимо внимательно следить за ходом игры и быстро отвечать. Подсказывать нельзя.



3. Игра «Нарисуй пароход»

Цель: развитие стремления у детей достигать цель.

Оборудование: лист, карандаш, картинка с изображением предмета.

Ход игры: ребенку предлагают как можно точнее срисовать пароход, отдельные детали которого составлены из элементов прописных букв и цифр. Взрослый говорит: «Перед тобой лежит лист бумаги и карандаш. На этом листе нарисуй, пожалуйста, точно такую же картинку, какую ты видишь на этом рисунке. Не торопись, постарайся быть внимательным, чтобы рисунок был точно таким же, как образец. Если ты что-то не так нарисуешь, не стирай ластиком, а нарисуй поверх неправильного или рядом правильно». При сравнении рисунка с образцом следует обращать внимание

- а) на соотношение размеров деталей,
- б) на присутствие всех деталей,
- в) на правильность изображения — нет ли зеркального отражения, не путает ли ребенок верх и низ,
- г) на количество деталей и способ их изображения — считает ли ребенок или рисует «на глазок»?

Если оказывается, что задание слишком трудно, придумайте сами более простые и предлагайте их ребенку почаще — ведь эта игра воспроизводит сразу несколько упражнений для первоклассников!

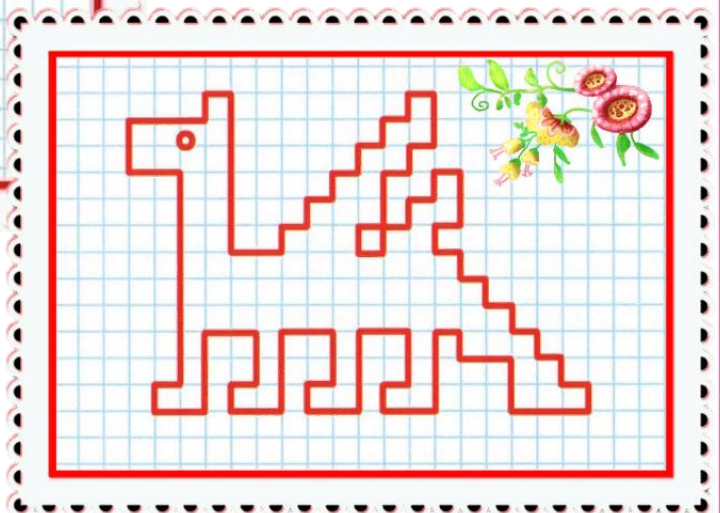
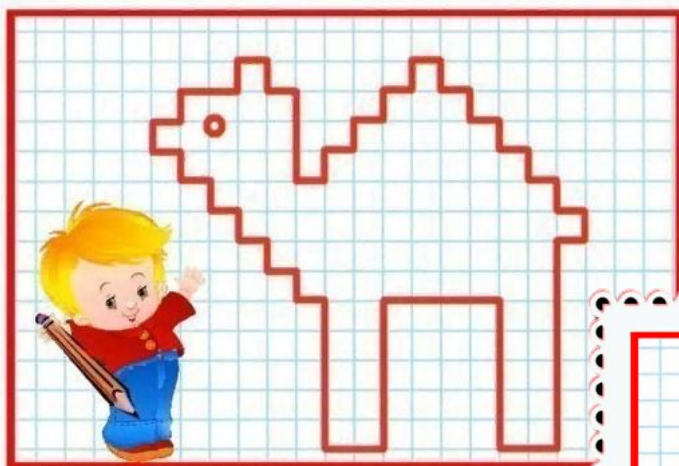


4. Игра «Узоры»

Цель: развитие мотивационных установок.

Оборудование: лист, карандаш.

Ход игры: В эту игру можно играть и с одним, и с группой детей. Ребенку дается лист клетчатой бумаги. Ведущий говорит: «Сейчас мы будем учиться рисовать разные узоры. Постарайтесь, чтобы они получились красивыми и аккуратными. Для этого слушайте меня внимательно — я буду говорить, в какую сторону и на сколько клеточек провести линию. Проводите только те линии, которые я буду называть. Когда нарисуете одну, ждите, пока я назову следующую. Каждую линию начинайте там, где кончилась предыдущая, не отрывая карандаша от бумаги. Все помнят, где правая рука? Вытяните ее в сторону. Сейчас вы показываете направо. А где левая рука? Молодцы!



5. Игра «Сокол и лиса»

Цель: формирование умения добиваться поставленной цели.

Оборудование: -

Ход игры: выбираются сокол и лиса. Остальные дети — соколята. Сокол своих соколят играть. Он бегает в разных направлениях и одновременно делает разные движения руками (вверх, в стороны, вперед и какие-либо более замысловатые). Стайка соколят бежит за соколом и следит за его движениями, стараясь точно повторить их. В это время из норы вдруг выскакивает лиса. Соколята быстро приседают на корточки, чтобы лиса их не заметила. (Лиса появляется по сигналу ведущего и ловит только тех, кто не присел.) «Пойманный» соколенок на время выбывает из игры.



6. Игра «Сосед, подними руку»

Цель: воспитание желания ставить перед собой цель и ее достигать.

Оборудование: -

Ход игры: играющие, сидя или стоя (в зависимости от условий), образуют круг. По жребию выбирают водящего, который встает внутри круга. Он спокойно ходит по кругу, затем останавливается напротив одного из игроков и громко произносит: «Сосед!» Тот игрок, к которому обратился водящий, продолжает стоять (сидеть), не меняя положения. Водящий должен останавливаться точно напротив того ребенка, к которому он обращается. А оба его соседа должны поднять вверх одну руку: сосед справа — левую, а сосед слева — правую, т. е. ту руку, которая ближе к игроку, находящемуся между ними. Если кто-то из ребят ошибся, т. е. поднял не ту руку или вообще забыл это сделать, то он меняется с водящим ролями. Игрок считается проигравшим, даже если он только пытался поднять не ту руку.



7. Игра «Кто где живет»

Цель: развитие мотивационных установок.

Оборудование: маска, значок.

Ход игры: Дети садятся в круг. Каждый из них изображает какого-либо зверя, для наглядности может надеть маску или значок и выясняет, где этот зверек обитает в природе (в лесу, в поле, на дереве, в дупле, норе и т. д.).

Ведущий обращается к детям и называет место своего пребывания и пункт назначения. Например: «Ой, я, кажется, заблудился! Кто бы мне помог в этом дубовом лесу найти дорогу к полю? Но нет, никто здесь, видно, не живет». Выскакивает лесной кабанчик: «Я, я здесь живу! Дорогу показать могу!» — и ведет к кому-либо живущему в поле, например, мышке. Затем сюжет повторяется. Главное для путешественника — не забывать благодарить провожатого.



8. Игра «Первоклассник»

Цель: развитие познавательных интересов.

Оборудование: школьные принадлежности.

Ход игры: на столе у взрослого лежит портфель и несколько предметов: ручка, пенал, тетрадь, дневник, карандаш, ложка, ножницы, ключ, расческа. После напоминания о том, что ребенок скоро идет в школу и будет сам собирать свои вещи, предлагают посмотреть на разложенные предметы и как можно быстрее собрать свой портфель. Игра заканчивается, когда ребенок сложит все вещи и закроет портфель. Возможные модификации: если участвуют несколько детей, ввести элемент соревнования, если один ребенок — считать до 5. Нужно обращать внимание на то, чтобы складывать вещи не только быстро, но и аккуратно.



9. Игра «Школа наоборот»

Цель: развитие умения у детей стремиться достигать результата.

Оборудование: -

Ход игры: ребенок играет учителя, взрослый — нерадивого ученика. Можно подсказать такой сюжет для игры с куклой, но это менее привлекательно для ребенка. Учитель дает задание, ученик сопротивляется его выполнению, например:

Учитель: — А теперь мы нарисуем солнце...

Ученик: — Какое солнце? Сейчас пасмурно. Я забыл, как оно выглядит!

Учитель: — Ну-ка, давай вспомним. Оно красное или желтое?

Ученик: — Зеленое!

Учитель: — Молодец! А круглое или квадратное?

Ученик: — Продолговатое!

Учитель: — Правильно! Наша Таня (Маша, Лена) — молодец, вместо солнца — огурец! Ты, как всегда, отличница, заслужила хорошую отметку — двойку! Я очень похвалю тебя твоей маме! И зачем только такие способные дети ходят в школу, если они все знают?

Примечание. Важно, чтобы ребенок понимал юмористическое содержание диалога. Можно проигрывать отказ выполнять задание, любые попытки непослушания на уроке — при этом ребенок и взрослый должны находить неожиданные, парадоксальные решения.



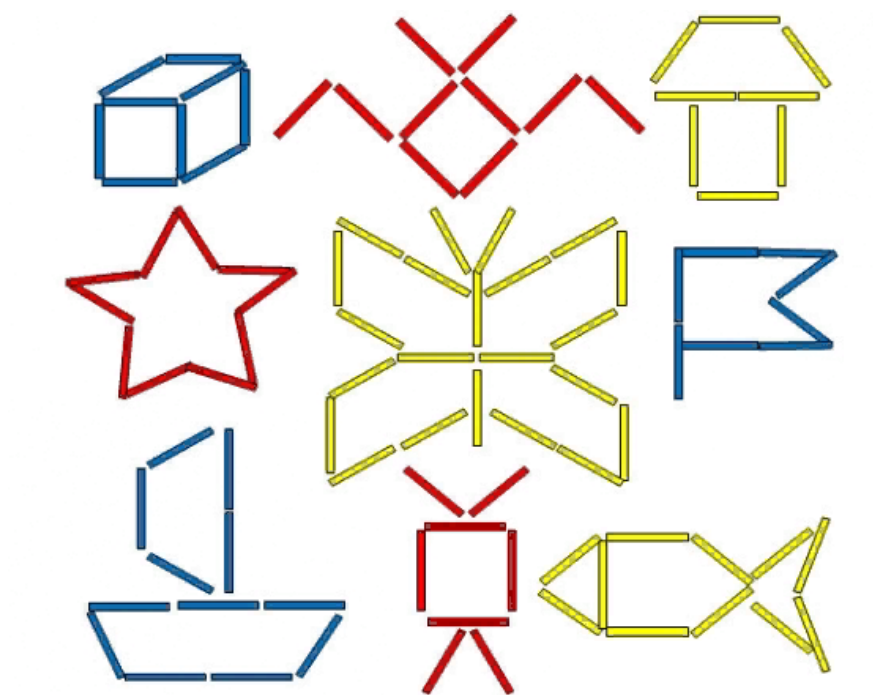
10. Игра «Палочки»

Цель: развитие мотивационных установок.

Оборудование: 30-40 палочек (спичек).

Ход игры: играть лучше вдвоем. Ведущий говорит: «Я покажу тебе фигурку, сложенную из палочек, и через 1-2 секунды накрою ее листом бумаги. За это короткое время ты должен запомнить эту фигурку и затем выложить ее в соответствии с этим образцом. Затем, пожалуйста, сверь свою фигуру с образцом, исправь и подсчитай свои ошибки. Если палочка пропущена или положена неправильно — это считается ошибкой. Начали!»

Первая фигурка — «домик». Предлагаем несколько фигурок — «звездочку», «снежинку», «елочку» одновременно.



3 раздел.
«Игры на развитие
эмоциональной
сферы»



1. Игра «Детский сад»

Цель: развитие способности распознавать и выражать различные эмоции.

Оборудование: -

Ход игры: выбираются два участника игры, остальные дети – зрители. Участникам предлагается разыграть следующую ситуацию – за ребенком в детский сад пришли родители. Ребенок выходит к ним с выражением определенного эмоционального состояния. Зрители должны отгадать, какое состояние изображает участник игры, родители должны выяснить, что произошло с их ребенком, а ребенок рассказать причину своего состояния.



2. Игра «Художники»

Цель: развитие способности распознавать и выражать различные эмоции.

Оборудование: карточки с изображениями различных эмоций и чувств, лист, карандаши, краски.

Ход игры: Участникам игры предъявляются пять карточек с изображением детей с разными эмоциональными состояниями и чувствами. Нужно выбрать одну карточек и нарисовать историю, в которой выбранное эмоциональное состояние является основной сюжета. По окончании работы проводится выставка рисунков. Дети отгадывают, кто является героем сюжета, а автор работы рассказывает изображенную историю.



3. Игра «Четвертый лишний»

Цель: развитие распознавания различных эмоций.

Оборудование: пиктограммы эмоциональных состояний.

Ход игры: педагог предъявляет детям четыре пиктограммы эмоциональных состояний. Ребенок должен выделить одно состояние, которое не подходит к остальным:

- радость, добродушие, отзывчивость, жадность;
- грусть, обида, вина, радость;
- трудолюбие, лень, жадность, зависть;
- жадность, злость, зависть, отзывчивость.

В другом варианте игры педагог зачитывает задания без опоры на картинный материал.

- грусть, огорчение, веселье, печаль;
- радость, веселье, восторг, злость;
- радость, веселье, счастье, злость.



4. Игра «Кого куда»

Цель: развитие способности распознавания различных эмоций.

Оборудование: портреты детей с различными эмоциями.

Ход игры: педагог выставляет портреты детей с различными выражениями эмоциональных чувств, состояний. Ребенку нужно выбрать тех детей, которых:

- можно посадить за праздничной стол;
- нужно успокоить, подбирать;
- обидел воспитатель;

Ребенок должен объяснить свой выбор, называя признаки, по которым он понял, какое настроение у каждого изображенного на рисунке ребенка.



5. Игра «Что было бы, если бы...»

Цель: развитие способности распознавания и выражения различных эмоций.

Оборудование: сюжетные картинки с героями, у которых отсутствуют эмоции.

Ход игры: взрослый показывает детям сюжетную картинку, у героя (ев) которой отсутствует (ют) лицо (а). Детям предлагается назвать, какую эмоцию они считают подходящей к данному случаю и почему. После этого взрослый предлагает детям изменить эмоцию на лице героя. Что было бы, если бы он стал веселым (загрустил, разозлился и т. д.?)

Можно разделить детей на группы по количеству эмоций и каждой группе предложить разыграть ситуацию. Например, одна группа придумывает и разыгрывает ситуацию, герои которой злятся, другая – ситуацию, в которой герои смеются.



6. Игра «Что случилось?»

Цель: развитие эмпатии у детей.

Оборудование: портреты детей с различными эмоциями.

Ход игры: педагог выставляет портреты детей с различными выражениями эмоциональных состояний, чувств. Участники игры поочередно выбирают любое состояние, называют его и придумывают причину, по которой оно возникло: «Однажды я очень сильно,» потому что...» Например, «Однажды я очень сильно обиделся, потому что мой друг....»



7. Игра «Крошка Енот»

Цель: развитие способности распознавания и выражения различных эмоций.

Оборудование:

Ход игры: один ребенок – Крошка Енот, а остальные его отражение («Тот, который живет в реке».) Они сидят свободно на ковре или стоят в шеренге. Енот подходит к «реке» и изображает разные чувства (испуга, интереса, радости, а дети точно отражают их с помощью жестов и мимики. Затем на роль Енота поочередно выбираются другие дети. Игра заканчивается песней «От улыбки, станет всем теплей».



8. Игра «Злюка»

Цель: развитие способности распознавать различные эмоции с помощью мимики и пантомимики.

Оборудование: -

Ход игры: детям предлагается представить, что в одного из ребенка “вселились” злости и гнев и превратили его в Злюку. Дети становятся в круг, в центре которого стоит Злюка. Все вместе читают небольшое стихотворение:

-Жил (а)-был (а) маленький (ая) мальчик (девочка).

-Маленький (ая) мальчик (девочка) сердит (а) был (а).

-Ребенок, выполняющий роль Злюки, должен передать с помощью мимики и пантомимики соответствующее эмоциональное состояние (сдвигает брови, надувает губы, размахивает руками). При повторении упражнения всем детям предлагается повторить движения и мимику сердитого ребенка.



9. Игра «Я радуюсь, когда...»

Цель: развитие умения делиться и выражать свои эмоции.

Оборудование: мяч.

Ход игры: педагог: «Сейчас я назову по имени одного из вас, брошу ему мячик и попрошу, например, так: «Света, скажи нам, пожалуйста, когда ты радуешься?». Ребенок ловит мячик и говорит: «Я радуюсь, когда...», затем бросает мячик следующему ребенку и, назвав его по имени, в свою очередь спросит: «(имя ребенка), скажи нам, пожалуйста, когда ты радуешься?»

Эту игру можно разнообразить, предложив детям рассказать, когда они огорчаются, удивляются, боятся. Такие игры могут рассказать вам о внутреннем мире ребенка, о его взаимоотношениях как с родителями, так и со сверстниками.



10. Игра «Испорченный телефон»

Цель: развитие способности распознавать различные эмоции.

Оборудование: -

Ход игры: все участники игры, кроме двоих, «спят». Ведущий молча показывает первому участнику какую-либо эмоцию при помощи мимики или пантомимики. Первый участник, «разбудив» второго игрока, передает увиденную эмоцию, как он её понял, тоже без слов. Далее второй участник «будит» третьего и передает ему свою версию увиденного. И так до последнего участника игры.

После этого ведущий опрашивает всех участников игры, начиная с последнего и кончая первым, о том, какую эмоцию, по их мнению, им показывали. Так можно найти звено, где произошло искажение, или убедиться, что «телефон» был полностью исправен.



4 раздел.

«Игры на развитие волевой сферы»



1. Игра «Подушечные бои»

Цель: формирование умения контролировать свое поведение.

Оборудование: подушки.

Ход игры: дети по команде ведущего начинают бой — «сражение двух племен», «вот тебе за...» или др. Играющие бьют друг друга подушками, издавая победные кличи, стараясь попасть по различным частям тела. Игру может начать взрослый, чтобы снять запрет на агрессивные действия.

Следует заранее договориться с детьми, что сразу после сигнала (колокольчик, хлопок и т. д.) игра прекращается.

Не рекомендуется включать в группу детей, способных реагировать неадекватно. Не допускать излишнего эмоционального возбуждения.



2. Игра «Молчание»

Цель: развитие умения управлять своим поведением.

Оборудование: -

Ход игры: играющие садятся в кружок и молчат, они не должны ни двигаться, ни разговаривать. Водящий ходит по кругу, задает вопросы, выполняет нелепые движения. Сидящие должны повторять все, что он делает, но без смеха и слов.



3. Игра «Да и Нет»

Цель: развитие умения контролировать импульсивные действия.

Оборудование: -

Ход игры: при ответе на вопросы слова «ДА» и «НЕТ» говорить нельзя. Можно использовать любые другие ответы.

Ты девочка? Соль сладкая?

Сейчас зима? Кошка – это птица?

Мячик квадратный? Зимой шуба греет?

У тебя есть нос? Игрушки живые?



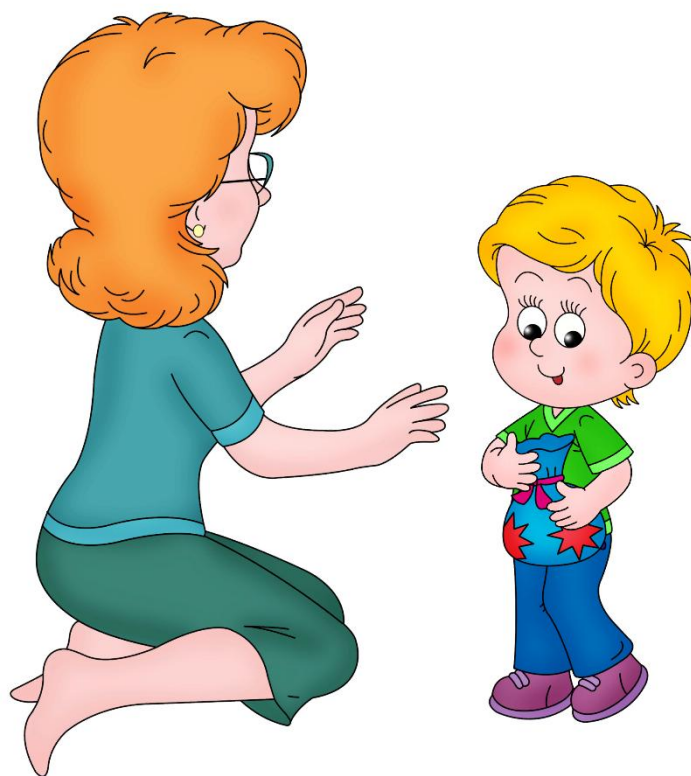
4. Игра «Говори»

Цель: развитие умения контролировать импульсивные действия.

Оборудование: -

Ход игры: ведущий говорит: «Я буду задавать вам вопросы, простые и сложные. Но отвечать на них можно будет только тогда, когда я дам команду „Говори“. Давайте потренируемся: „Какое сейчас время года? (делает паузу) – Говори.

Какого цвета занавески в нашей комнате?... Говори. Какой сегодня день недели? Говори...»



5. Игра «Повтори движения»

Цель: развитие умения контролировать свои действия, подчиняя указаниям взрослого.

Оборудование: -

Ход игры: ребенок, слушая взрослого, должен выполнять движения, если услышит название игрушки – должен хлопнуть, если название посуды – топнуть, если название одежды – присесть.



б. Игра «Час тишины – час МОЖНО»

Цель: развитие умения регулировать свое состояние и поведение.

Оборудование: -

Ход игры: договоритесь с ребенком, что иногда, когда вы устали и хотите отдохнуть, в доме будет час тишины. Ребенок должен вести себя тихо, спокойно играть, рисовать, конструировать.

Но иногда у вас будет час «можно», когда ребенку разрешается делать все: прыгать, кричать, брать мамины наряды и папины инструменты, обнимать родителей, висеть на них, задавать вопросы и др. Эти часы можно чередовать, можно устраивать их в разные дни, главное, чтобы они стали привычными в семье.



7. Игра «Обзывалки»

Цель: формирование навыка регуляции эмоционального состояния.

Оборудование: мяч.

Ход игры: дети передают по кругу мяч, при этом называют друг друга разными необходимыми словами. Это могут быть (по договоренности с группой) названия деревьев, фруктов, мебели, грибов, овощей. Каждое обращение обязательно должно начинаться со слов «А ты.» и сопровождаться взглядом на партнера. Например: «А ты — морковка!». В заключительном круге играющие должны сказать соседу что-то приятное, например: «А ты — солнышко!». После прохождения последнего круга необходимо обсудить, что было приятнее слушать и почему. Часто дети приходят к выводу, что приятнее говорить товарищу добрые слова, в этом случае и самому становилось хорошо. Кроме того, дети отмечают, что иногда даже небидное слово, если оно сказано грубым голосом или сопровождается угрожающими жестами, может быть неприятным для человека.



8. Игра «Молчу, шепчу, кричу»

Цель: развитие волевой регуляции громкости речи и поведения

Оборудование: -

Ход игры: ребенку предлагается действовать и говорить в соответствии с определенными знаками. Заранее договоритесь об этих знаках. Например, когда вы прикладываете палец к губам, то ребенок должен говорить шепотом и передвигаться очень медленно. Если вы положили руки под голову, как во время сна, ребенку следует замолчать и замереть на месте. А когда вы поднимете руки вверх, то можно разговаривать громко, кричать и бегать.

Можно предложить цветковые знаки: красный – молчать, желтый – шептать, зеленый – кричать.

Эту игру лучше заканчивать на этапе "молчу" или "шепчу", чтобы снизить игровое возбуждение при переходе к другим занятиям.



9. Игра «Прошепчи ответ»

Цель: развитие произвольности и самоконтроля, коррекция импульсивности.

Оборудование: -

Ход игры: взрослый задает вопросы. Каждый, кто знает ответ, протягивает вперед руку, пальцы сжаты в кулак, а большой палец поднят вверх (показ).

Когда поднятых пальцев много, взрослый считает «Раз, два, три – шепотом говори». Задача детей - прошептать ответ.

Вопросы:

Какое сейчас время года?

Как называется наш город?

Как называется детеныш коровы?

Сколько лап у собаки?

Какие дни в недели выходные? И. т. д.



10. Игра «Узнай по звучанию»

Цель: развитие произвольности и самоконтроля и умения контролировать свои действия.

Оборудование: музыкальные инструменты.

Ход игры: взрослый обращает внимание детей на музыкальные инструменты, которые находятся на столе. Просит назвать те, из них какие дети знают. Сейчас я вам сыграю на каждом, чтобы вы послушали и запомнили, как они звучат. А теперь вы закроете глазки и будете слушать. Ваша задача- определить, какой из музыкальных инструментов прозвучал. Отвечать будет тот, кого я назову.



Раздел 5. «Игры на
развитие сферы
саморегуляции»



1. Игра «Прогулка в лес»

Цель: развитие произвольности, самоконтроля.

Оборудование: -

Ход игры: детей приглашают прогуляться в воображаемый лес. Дети повторяют движения воспитателя: идут тихо, на цыпочках, чтобы не разбудить медведя, перешагивают через валежник, боком движутся по узкой дорожке, вокруг которой растет крапива, осторожно ступают по шаткому мостику, перекинутому через ручеек, прыгают по кочкам в болоте, наклоняются, собирая грибы и цветы, тянутся вверх за орехами и пр.

Можно спросить детей, какие они знают грибы, цветы, деревья и т.д.



2. Игра «Изобрази явление»

Цель: развитие произвольности, самоконтроля.

Оборудование: -

Ход игры: педагог и дети перечисляют приметы осени: дует ветер, качаются деревья, падают листья, идет дождь, образуются лужи.

Педагог показывает движения, которые соответствуют этим явлениям:

«Дует ветер» - дует, вытянув губы.

«Качаются деревья» - покачивает вытянутыми вверх руками.

«Падают листья» - выполняет плавные движения руками сверху вниз.

«Идет дождь» - выполняет мелкие движения руками сверху вниз.

«Появляются лужи» - смыкает руки в кольцо перед собой.

Когда дети запомнят показанные движения, объясняются правила игры: пока звучит музыка, дети бегают, танцуют, как только музыка прекращается, дети останавливаются и слушают, какое явление назовет воспитатель. Дети должны выполнить движения, которые соответствуют данному явлению.



3. Игра «Самолеты»

Цель: развитие произвольности, самоконтроля.

Оборудование: -

Ход игры: дети сидят на корточках далеко друг от друга – «самолеты на аэродроме».

Педагог говорит:

- Самолеты загудели, загудели, загудели, поднялись и полетели.

Дети гудят вначале тихо, потом все громче, поднимаются и начинают бегать по залу, разведя руки в стороны.

- Полетели, полетели и сели.

Дети садятся на корточки, ждут команды воспитателя. Так делается несколько раз.



4. Игра «Раз, два, три – говори»

Цель: развитие произвольности и самоконтроля.

Оборудование: мольберт, лист, карандаши, фломастеры.

Ход игры: дети сидят на стульчиках. Перед ними стоит мольберт, на котором установлена небольшая доска (или прикреплен большой лист плотной бумаги). Педагог рисует морской берег, волны, чаек, пароходик. Затем он вызывает одного из детей и шепотом предлагает ему внести в рисунок дополнение (изобразить облако, лодочку, камешек на берегу, еще одну птицу и т.п.). Мольберт переворачивается, вызванный ребенок выполняет инструкцию, и рисунок вновь демонстрируется детям. Педагог просит детей определить, какая новая деталь появилась на картине, и назвать ее, но только после того, как прозвучит команда: «Раз, два, три - говори!».

Картина дополняется поочередно всеми детьми.



5. Игра «Зоопарк»

Цель: развитие произвольности, самоконтроля и внимания.

Оборудование: -

Ход игры: педагог говорит:

А теперь попробуйте изобразить движения различных животных. Если я хлопну в ладоши один раз - прыгайте, как зайчики, хлопну два раза - ходите вразвалочку, как медведи, хлопну три раза – «превращайтесь» в аистов, которые умеют долго стоять на одной ноге. Начинаем игру.



6. Игра «Светофор»

Цель: развитие произвольности, самоконтроля.

Оборудование: карточки с сигналами светофора.

Ход игры: дети кладут руки на плечи друг другу, ходят по залу и гудят, изображая автобус. педагог, изображая светофор, показывает «автобусу» круги разного цвета. При показе красного круга дети должны остановиться, желтого - «гудеть» и маршировать на месте, зеленого - продолжать движение.

По окончании упражнения педагог говорит:

- А теперь каждый из вас будет водителем собственного автомобиля. Внимательно следите за сигналами светофора и выполняйте правила дорожного движения.

Дети, изображая автомобилистов, движутся по залу и следят за сигналами «светофора».

За нарушение правил дорожного движения можно «ставить автомобиль на стоянку» - сажать ребенка на стульчик.



7. Игра «Летает – не летает»

Цель: развитие произвольности, самоконтроля, внимания.

Оборудование: -

Ход игры: все встают в круг. Педагог называет разные слова. Если названное что-нибудь или кто-нибудь способно летать, то дети поднимают руки вверх, если не летает, то не совершают никаких движений. Список: орел, змея, диван, бабочка, стул, баран, ласточка, самолет, дерево, чайка, дом, воробей, муравей, комар, лодка, утюг, муха, стул, собака, вертолет, ковер, поросенок, стрекоза.

Педагог может провоцировать детей, поднимая руки вверх при произнесении каждого слова.



8. Игра «Расскажем и покажем»

Цель: развитие произвольности и самоконтроля, слухового внимания.

Оборудование: -

Ход игры: Дети встают полукругом напротив педагога и выполняют движения, которые упоминаются в рифмовке.

Руку правую - на плечо,

Руку левую - на бочок.

Руки в стороны, руки вниз,

И направо повернись.

Руку левую - на плечо,

Руку правую - на бочок.

Руки вверх, руки вниз,

И налево повернись.

Упражнение повторяется несколько раз.



9. Игра «Слушай команду»

Цель: развитие произвольности и самоконтроля.

Оборудование: музыка.

Ход игры: дети движутся по залу под музыку. Внезапно музыка прерывается. Педагог шепотом произносит команду (поднять правую руку, присесть, подпрыгнуть, сесть на стульчик и т.п.).

Дети выполняют команду, включается музыка, игра продолжается.



10. Игра «Сова»

Цель: развитие произвольности, самоконтроля, внимания.

Оборудование: обруч.

Ход игры: с помощью считалки выбирается водящий - «сова». Остальные дети будут изображать мышек или птичек. По команде педагога «День» «сова» садится в «гнездо» (обруч, лежащий на полу) и закрывает глаза, а дети начинают бегать по залу. Когда педагог произносит: «Ночь», дети приседают и замирают, а «сова» отправляется на охоту. Она высматривает тех, кто шевелится или смеется, и «уносит» их к себе в «гнездо».



6 раздел
«Игры на развитие
предметно-
практической
сферы»



1. Игра «Сухой бассейн»

Цель: развитие способности осваивать новые умения.

Оборудование: емкость, наполненная сушёным горохом (гречкой, песком, пуговицами, манкой и т.п.) на дне которой спрятаны различные предметы (пуговицы, геометрические фигуры, мелкие игрушки по лексическим темам)

Ход игры: ребёнку предлагается найти закопанные мелкие предметы. Погружая кисти рук в наполнитель, перебирая горох (или другие крупы или материал наполнителя) и игрушки, пальчики массируются, становятся более чувствительными, а их движения координированными, ребёнок на ощупь находит какой-либо предмет и называет его.

Речевое сопровождение:

«Сюда насыпали горох и пальцы запустили,

Устроим там переполох, чтоб пальцы не грустили.»



2. Игра «Коробочка тактильных ощущений»

Цель: развитие способности осваивать новые формы деятельности.

Оборудование: пластина с текстилем, бархатная и наждачная бумага, мешок с материалами.

Ход игры: ребёнок ощупывает пальцами пластину с текстилем, бархатной и наждачной бумагой, запоминает их, рассказывает о своих ощущениях (гладкие, жёсткие, ровные, мягкие, тёплые), затем в рукаве (мешочке, коробочке) находит схожие по тактильным ощущениям материалы.



3. Игра «Веселые клубочки»

Цель: развитие способности к коллективной деятельности.

Оборудование: клубок ниток.

Ход игры: пособие предназначено для подгруппы детей до 5 человек. 1) Ребёнок учится наматывать клубочек ниток. 2) Соревнования для 3-5 человек. Воспитатель предлагает детям выбрать клубочек определённого цвета, затем кто быстрее перемотает клубок.



4. Игра «Собери бусы»

Цель: развитие способности осваивать новые формы деятельности.

Оборудование: бусинки, шнур (леска).

Ход игры: детям нужно нанизывать бусинки на шнур такого же цвета; чередование бусинок по цвету; чередование форм и цвета; найди лишнюю бусинку и исправь ошибку.



5. Игра «Заплети косичку»

Цель: развитие способности осваивать новые знания, умения.

Оборудование: шнурки.

Ход игры: пособие «Заплети косичку» предназначено для индивидуальной деятельности и маленькой подгруппы детей (2-3 ребёнка)

Вместе с ребёнком рассмотреть косички у куклы или у кого-нибудь из детей, показать, как из закреплённых «прядей» можно плести такие же косички. Затем предложить ребёнку попробовать самостоятельно сплести косичку.

Речевое сопровождение: «Для моей сестрички

Я плету косички

Из шнурков и из тесьмы,

С нею очень мы дружны.»



6. Игра «Рисование по манке (муке)»

Цель: развитие способности осваивать новые виды деятельности.

Оборудование: разнос с яркого цвета манкой (мукой).

Ход игры: ребенку предлагается разнос яркого цвета с манкой или мукой. Движением пальца ребенок изображает желанные предметы: солнце, волны на море, высокие горы, прекрасные цветы, любимую букву, автомобиль, если что-то не понравилось, то легко можно всё исправить одним движением - разровнять.



7. Игра «Лыжник»

Цель: развитие способности осваивать новые знания, умения.

Оборудование: пластмассовые крышки.

Ход игры: положить две крышечки на стол резьбой вверх – это лыжи. Дети ставят в крышечки пальчики. Двигаемся на «лыжах» - «Мы едем на лыжах, мы мчимся с горы, мы любим забавы снежной зимы». Из пластмассовых крышек сооружаем разнообразные постройки, выкладываем слова, предложения.



8. Игра «Играем с природным и бросовым материалом»

Цель: развитие способности владеть творческими навыками.

Оборудование: природные и бросовые материалы.

Ход игры: детям предлагаются разнообразные природные материалы (семена арбуза и дыни, макаронные изделия, зерна кофе, крупы, шишки, другие семена растений и т.п.), бросовые материалы для выкладывания разнообразных изображений по лексическим темам, по собственному замыслу ребёнка.



9. Игра «Играем с резинками»

Цель: развитие способности осваивать новые формы деятельности.

Оборудование: резинки.

Ход игры: детям предлагается выложить картинку по образцу (домик- окна и крыша, кораблик плывет по волнам, солнышко, бабочка, рыбка, геометрические фигуры и т.д. Дети с удовольствием создают картинки по замыслу. Разноцветные резинки превращаются в веселые картинки!

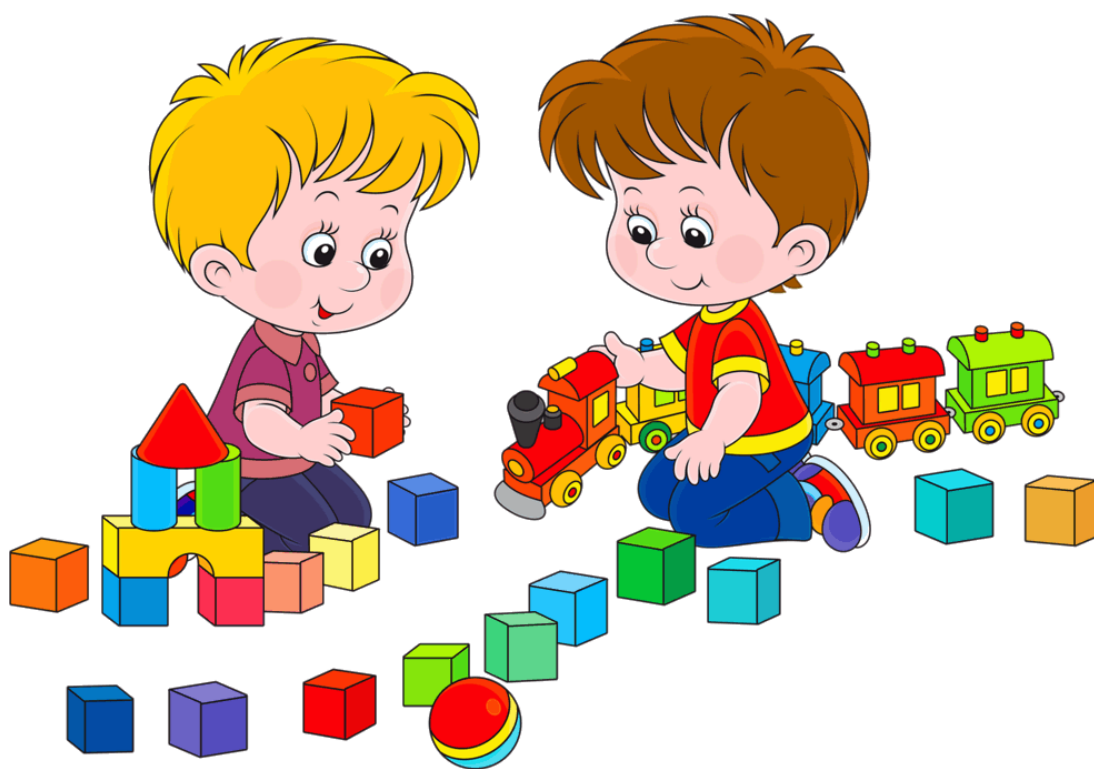


10. Игра «Палочки- конструктор»

Цель: развитие способности владения творческими умениями.

Оборудование: цветные палочки, схемы.

Ход игры: детям предложить составить разные фигуры, используя для одной фигуры одинаковые палочки или конструирование трапеций, многоугольников. Можно выкладывать цифры, рисунки по образцу. Из предложенных силуэтов можно составить целые композиции, добавляя к ним какие-то свои элементы: елочки, цветы, грибы и т. д. Можно предложить ребенку попробовать самому придумать и сложить фигуру.



Раздел 7. «Игры на
развитие
экзистенциальной
сферы»



1. Игра «Жизнь в лесу»

Цель: воспитание гуманного отношения к людям.

Оборудование: -

Ход игры: педагог (садится на ковер, рассаживая вокруг себя детей). Представьте себе, что вы оказались в лесу и говорите на разных языках. Но вам надо как-то общаться между собой. Как это сделать? Как спросить о чем-нибудь, как выразить свое доброжелательное отношение, не проронив ни слова? Чтобы задать вопрос, как дела, хлопаем своей ладонью по ладони товарища (показ). Чтобы ответить, что все хорошо, наклоняем голову к его плечу; хотим выразить дружбу и любовь - ласково гладим по голове (показ). Готовы?

Тогда начали. Сейчас раннее утро, выглянуло солнышко, вы только что проснулись. Дальнейший ход игры педагог разворачивает произвольно, следя за тем, чтобы дети не разговаривали между собой.



2. Игра «Рукотворный и нерукотворный мир»

Цель: воспитание бережного отношения к вещам.

Оборудование:

Ход игры: воспитатель называет детям различные слова. Если слово обозначает предмет, сотворенный руками человека, то дети хлопают в ладоши. Если это предмет, не сотворенный человеком, то дети поднимают руки вверх и произносят слово «Бог».

Правила игры: правильно классифицировать и называть предметы.



3. Игра «Назови ласково»

Цель: воспитание дружелюбия между детьми.

Оборудование: волшебная палочка.

Ход игры: дети встают в круг. Выбирается водящий – Фея Нежность. Этот ребенок по очереди дотрагивается волшебной палочкой до всех детей в круге. Выбранный ребенок говорит нежные слова соседу справа (слева). Например, милый, дорогой Ванечка. И т. д.

Правила игры: думать, правильно образовывать и подбирать слова, слушать внимательно ответы товарищей, при необходимости – помогать.



4. Игра «Круг желаний»

Цель: воспитание миролюбия, желания творить добро.

Оборудование: игрушка.

Ход игры: дети становятся в круг и, передавая игрушку по очереди, друг другу, высказывают свои пожелания. Например, «Я хочу, чтоб все зло на планете исчезло». И т. п.



5. Игра «Вспомни сказку»

Цель: воспитание желания у детей совершать добрые поступки.

Оборудование: цветные фишки, приз для победителя.

Ход игры: дети вспоминают знакомые сказки и их героев, которые совершали добрые и злые поступки, анализируют и дают им оценку. За каждый ответ дети получают фишку. В конце игры педагог выявляет победителя.

Правила игры: вспомнить сказки, героев, дать оценку их поступков.



6. Игра «Добро – зло»

Цель: воспитание взаимопомощи и согласия между детьми.

Оборудование: -

Ход игры: дети становятся перед взрослым. Взрослый по очереди называет детям любые слова, обозначающие какие-либо поступки, действия. Если слово обозначает добро, добрые дела, то дети хлопают в ладоши. Если это слово – зло, дети грозят пальцем и топают ногами.

Водящим можно выбирать детей.



7. Игра «Тайный друг»

Цель: формирование доброжелательности, уважительного отношения к сверстникам.

Оборудование: конверты по количеству детей, детские фотографии.

Ход игры: сложить конверты с фотографиями детей в коробку и предложить каждому ребенку вытянуть один из них. Попросить детей не рассказывать, кто им достался на фотографии. Если кто-то вытянул свою фотографию, он вытягивает конверт снова. Объяснить детям, что тот человек, чью фотографию они вытянули, отныне становится их «тайным другом», и в течение последующих трех дней они должны тайно проявлять к нему как можно больше внимания. Предложить детям нарисовать портрет своего «тайного друга». Через несколько дней попросить детей угадать, кто был их «тайным другом» и провести с ними беседу о дружбе.



8. Игра «Товодыр»

Цель: воспитание доверительных отношений между детьми.

Оборудование: стулья, кубики, обручи, повязка.

Ход игры: в комнате разложены предметы – «препятствия» (стулья, кубики, обручи и т.д.). Дети распределяются по парам: ведущий и ведомый. Ведомый надевает на глаза повязку, ведущий ведет его, рассказывая, как двигаться, например: «Здесь стул. Обойдем его». Затем дети меняются ролями.



9. Игра «Подарок»

Цель: воспитание доброжелательного отношения к друзьям.

Оборудование: -

Ход игры: дети образуют круг. Выбирается «именинник». Он встает в центр круга. Остальные дети «дарители». Каждый из дарителей придумывает воображаемый подарок и с помощью мимики, жестов «преподносит» его имениннику. Можно подарить реальные предметы (конфета, шарик), а можно подарить дружбу, хорошее настроение и т.д. Именинник должен догадаться, что ему подарили, и поблагодарить. Затем выбирается новый «именинник».



10. Игра «Щедрые подарки»

Цель: формирование способности к восприятию добра, справедливости и щедрости.

Оборудование: волшебная палочка.

Ход игры: под музыку дети кружатся. Когда музыка обрывается, дети замирают.

«Фея Щедрости» дотрагивается до кого-нибудь своей волшебной палочкой. При этом ребенок называет свою букву. «Фея Щедрости» должна придумать, какой щедрый подарок на данную букву она приготовила.

Например, тому, у кого буква «З», она подарит зонтик, чтобы он не промок под дождем, или зайчика, чтоб он с ним играл. Если «Фея Щедрости» не может сама придумать какой-нибудь подарок, ей помогают те дети, которых она уже «оживила».



Список литературы:

- Беляков, Е. А. 365 развивающих игр /сост. Беляков Е. А. – М.: АЙРИС ПРЕСС, 1998. - 304 с.
- Г.А. Широкова «Развитие эмоций и чувств у детей дошкольного возраста».
- Григорьева А.А., Андреева Л.Д. Роль игры в нравственно-волевом воспитании детей дошкольного возраста.-М.: 2001.- 236с.
- Касаткина Е.И., Иваненко С.С, Реуцкая Н.А, Смирнова Н.А., Смирнова А.Н. Познавательное и социальное развитие дошкольников средствами игры - издательство Вологодского института развития образования, 2001.-46 с.
- Новгородцева Е. А. Формирование доброжелательных отношений у детей в игровой деятельности //Практический журнал// Воспитатель дошкольного образовательного учреждения № 6/2011 г.Москва ТЦ «Сфера»- стр 60.
- Озерова О.Е. Развитие творческого мышления и воображения у детей. - Ростов н / Д: Феникс, 2005.-192с.
- Скоролупова О.А., Логинова Л.В. «ИГРАЕМ?.. ИГРАЕМ!!!» Педагогическое руководство играми детей дошкольного возраста, - М. «Издательство Скрипторий 2003», 2005.

