|  |  |
| --- | --- |
| |  | | --- | | Психологические игры и упражнения в детском саду **«Музыка и цвет»**  Для детей дошкольного и младшего школьного возраста.  Играющие рассаживаются полукругом. Ведущий располагается напротив. Детям раздаются картонные квадраты разных цветов и оттенков. Ведущий на 2—3 минуты ставит какую-либо симфоническую, оркестровую или инструментальную музыку.  Задача играющих – поднять вверх квадрат, окрашенный в цвет, который, на их взгляд, передает то же настроение, что и слышимая музыка. Если кто-то из детей поднял квадрат, резко отличающийся цветом от поднятых остальными, ведущий просит его обосновать свое мнение, а затем продолжает коллективное обсуждение.  Игра научит детей сопоставлять оттенки цвета и краски музыки и находить между ними связь и отличие. По окончании игры можно попросить детей рассказать про цвета и ответить на вопросы типа: что это за цвет, на что он похож, какая музыка и инструменты ему соответствуют?  **«Облака, белогривые лошадки»**  Игра на развитие творческого воображения.  Для детей дошкольного и младшего школьного возраста.  Эту игру можно проводить среди членов своей семьи. Следует подобрать теплый солнечный день, когда в небе множество разных, быстро проплывающих мимо облаков. Играющие должны лечь на спину и, посмотрев на небо, выбрать себе одно облачко. Затем каждый должен описать свое облако: рассказать, на что оно похоже, какой цвет имеет, от кого убегает (описать облако-соперника, следующего за ним) и какое настроение несет.  Выигрывает тот, кто составит наиболее живописный рассказ. Чтобы заинтересовать детей, ведущий (родитель) должен подать пример первым.  **«Узнай героя»**  Для детей дошкольного и младшего школьного возраста.  Ведущий выбирает в качестве основы для игры любую детскую сказку с достаточно простым и ясным сюжетом. Для детей дошкольного возраста нужно выбрать сказку, в которой не очень много персонажей и главные герои однозначны, то есть являются положительными или отрицательными.  Участники игры садятся в один общий круг. Ведущий выразительно прочитывает вслух всю сказку. После этого он просит игроков по очереди охарактеризовать каждого персонажа (героя) сказки, аргументируя свой ответ, подкрепляя примерами. Ребенок должен постараться ответить, почему он так думает.  Затем, когда все мнения будут высказаны, можно провести общее обсуждение. В игре не ставится задача выявить победителя, важно научить каждого ребенка адекватно и верно оценивать поступки героев, потому что свои знания дети могут применить и к реальным людям.  **«Кто носит очки?»**  Для детей дошкольного и младшего школьного возраста.  Дети часто переживают, если им приходится носить очки. Эта игра направлена на то, чтобы помочь им избавиться от этого комплекса. К игре желательно подготовиться заранее. Для этого нужно найти в журналах, газетах фотографии самых разных известных и не очень людей, которые носят очки.  Также для игры нужно подобрать несколько пар очков, можно использовать любые – солнечные, для плавания или просто вырезанные из бумаги.  Желательно, чтобы ведущий сам был в очках. Он предлагает ребятам попробовать выбрать себе очки по вкусу из тех, которые имеются в наличии. Каждый игрок надевает какие-то очки. Игра заключается в том, что сначала ведущий показывает фотографии известных людей в очках, затем предлагает каждому сказать что-то хорошее относительно выбора очков.  Участники игры по очереди высказывают свое мнение. Оно может быть каким угодно. Можно сказать, что носить очки – это стильно, особенно если они красивые и модные, или что носить очки – удобно, так как все видно и в глаза не попадает пыль. Когда все выскажутся таким образом, ведущий выбирает автора самой содержательной речи. В игре нет победителей и побежденных, но самый сообразительный может быть поощрен каким-то призом. Для этой игры можно взять «полароид», чтобы все могли сфотографироваться на память в очках.  **Давайте споем**  Для детей дошкольного и младшего школьного возраста.  Можно не быть певцом и не иметь хорошего голоса, но при этом не стесняться петь в присутствии друзей или знакомых. Пение не только повышает настроение, но и развивает голос. А это очень полезное качество, оно пригодится как на уроках, так и в других случаях. Тем не менее, некоторые дети стесняются петь. Они уверены, что у них это получается крайне плохо. А все оттого, что кто-то когда-то сказал им, что у них ничего не получится. Данная игра помогает избавиться от этого комплекса.  Каждый должен спеть любую песню, какая ему нравится: современную, романс, русскую народную. А можно и придуманную самостоятельно. Если он стесняется и не может петь в полный голос, задача ведущего – помочь ему. В этом случае он предлагает присутствующим спеть эту песню хором. В результате даже самые робкие ребята включатся в общее пение. В игре нет победителей и побежденных, каждый имеет право проявить свое умение петь.  **Придумай сказку**  Для детей дошкольного и младшего школьного возраста.  Ведущий показывает всем картинку, на которой может быть изображено что угодно, начиная с яблока и заканчивая человеком, а игроки по очереди должны сочинить сказку о том, что изображено на картинке.  **У кого интересней?**  Для детей дошкольного и младшего школьного возраста.  Направлена игра на развитие творческого воображения ребенка и его умения устанавливать логические связи.  Ведущий произносит любую фразу с незаконченной мыслью, например: «Сегодня утром я вышел из дома…». Второй игрок сразу же сочиняет продолжение: "… и увидел, что навстречу мне несется огромный автомобиль…». Каждый игрок добавляет свою фразу и в итоге должен получиться рассказ или сказка.  Ведущий может дать в начале игры направление этому рассказу, определившись с канвой сюжета. В таком случае игроки будут подбирать свои фразы, но в соответствии с заранее определенным началом и концом сюжета, однако элемент импровизации не исключается.  Сюжетом для коллективного рассказа может служить как обыденная история, так и волшебная сказка, чудесная и фантастическая история.  **«Что бывает горьким?»**  Для детей дошкольного и младшего школьного возраста.  В этой игре по возможности должно играть как можно больше детей. Ведущий задает вопросы: «Что бывает красным? Горьким? Страшным? Смешным? Мягким?». Вопросы могут быть самые разнообразные, а ответы должны подходить по смыслу.  Правила можно усложнить: например, ввести время на обдумывание ответа. Не сообразивший вовремя – выходит из игры, а побеждает тот, кто дал больше ответов. Слова ведущего, с помощью которых составляются словосочетания, могут быть следующие: жесткий, жидкий, редкий, частый, низкий, мелкий, легкий, косой, живой, полный, ровный, светлый, темный, крепкий, сильный…  Для детей постарше, которые учатся в начальной школе, можно усложнить задачу. Пусть они придумывают не только словосочетания, но и предложения с этими словами. Они должны выражать законченную мысль и быть грамотно и интересно составленными.  **«Ученик феи»**  Для детей дошкольного и младшего школьного возраста.  Играть может даже один ребенок. Он с помощью своего воображения представляет, что встречает фею, которая на некоторое время становится его покровительницей и защитницей. Фея дарит ребенку волшебную палочку (ниточку, иголочку, кольцо… то есть то, что больше всего из этих предметов понравится ребенку), чтобы с помощью этого предмета можно было позвать на помощь в опасный момент.  Дальнейшие события зависят от воображения ребенка, который предлагает различные варианты и придумывает ситуации, из которых можно выбраться только с помощью волшебного предмета. Это может быть встреча с пришельцами, грозным чудовищем….  Придуманные ребенком интересные и занимательные сюжеты можно разыграть, что развивает не только воображение, но и актерские способности. Конец приключений (или злоключений), естественно, должен быть счастливым: добро побеждает зло. Роли в этой игре ни за кем конкретным не закрепляются, то есть ребенок представляет себя тем, кем ему хочется быть больше всего.  Играть можно на улице, в комнате, на столе, за ширмой… Единственное, что может предложить взрослый ребенку перед игрой, это план, по которому предстоит развиваться примерным событиям, но элемент импровизации должен присутствовать в этой игре в любом случае, потому что только с помощью воображения ребенка может что-то происходить.  Примерный план:  1. Встреча ребенка и феи.  2. Фея забирает героя в сказочную и удивительную страну.  3. Возвращение домой.  Этот план условный, можно изменять его в любом направлении.  **«Слоник сердится»**  Для детей дошкольного и младшего школьного возраста.  Выбирается ведущий. Остальные ребятишки должны изобразить, как сердятся самые разные люди, сказочные герои или звери. Ведущий обращается к каждому участнику игры: «Катя, покажи, как сердится слоник?». Катя должна изобразить, как она это себе представляет. Таким образом можно придумать самые разные сюжеты – как сердится учитель, ученик, слон, кошка, мышка и т. д. В игре нет победителей и побежденных. Но автор наиболее удачных сюжетов может считаться победителем. | |