



Копилка мастерства

А.В. Уханова

Программа развития эмоционально-волевой и коммуникативной сферы старших дошкольников



Представленная работа — один из лауреатов выставки-конкурса научно-практических разработок «Психологические ресурсы образования Ярославской области — 2007».

Окончание. Начало в «Вестнике практической психологии образования» №№ 2, 3, 4 за 2008 год и №1 за 2009 год.

Каталог игр к III части программы

Необходимо помнить, что многие игры универсальны, их специфика часто зависит от ведущего.

1. Игры, стимулирующие развитие самосознания, самооценки, рефлексивных способностей

1.1. «В кого я превращусь»

Дети рассматривают сюжетную картинку с изображением нескольких растений, животных, предметов. Ведущий предлагает им представить, что прилетел волшебник, который хочет превратить каждого из них во что-нибудь изображенное на этой картинке. Участники по очереди отвечают на вопрос, в кого/во что они превратились бы на некоторое время и почему.

1.2. «Чего я хочу»

Ведущий раздает детям разноцветные кольца от игры «Кольцеброс», или мячики, или лепестки картонного цветка, и дети по очереди, либо набрасывая/одевая кольцо, либо попадая мячиком в цель-емкость, либо складывая цветок из лепестков, называют свои желания. При этом можно предложить детям поделиться своими желаниями-мечтами или задать более узкий вопрос: «Что ты хочешь сейчас делать?»

1.3. «О хорошем расскажи»

См. занятие №1 второй части программы.

1.4. «На что похоже мое настроение?»

См. занятие №19.

1.5. «Цвет моего настроения»

Дети свободно двигаются по залу под приятную спокойную музыку, каждый находит предмет, похожий своим цветом на настроение ребенка.

Уханова Анна Владимировна — закончила факультет психологии Ярославского государственного университета им. П.Г. Демидова в 1989 году.

С 1995 года работает педагогом-психологом в государственном образовательном учреждении Ярославской области «Центр детей и юношества». С 2002 года ведет групповые занятия с дошкольниками. Сторонник комплексного подхода к развивающей работе с детьми.

Приоритеты в практической работе с детьми:

— для каждого ребенка есть свои задачи развития, которые должны быть решены в первую очередь;

— в деле развития ребенка важны партнерские отношения психолога и родителя.



1.6. «Что я люблю»

Участники встают в круг и, бросая друг другу мяч, называют: свои любимые занятия, любимых животных, любимое время года и т. д.

1.7. «Любимое — нелюбимое» (аналогично «Съедобному — несъедобному»).

Дети сидят в круге на ковре. Ведущий подкатывает каждому по очереди мяч и называет занятия, животных, продукты питания, погоду и т. п., предварительно задав тему. Например: «что я люблю есть», или «мои любимые животные», или «я очень люблю, когда...». Участники должны с радостью поймать мяч или, наоборот, оттолкнуть его, выразив несогласие, неудовольствие. (Обычно дети веселятся, игра доставляет им большое удовольствие, особенно, если ведущий периодически подлавливает их, называя что-нибудь по-настоящему неприятное.) Игра объединяет группу, снимает напряжение.

1.8. «Как высоко я прыгну?»

На стене прикреплены (друг над другом) на разной высоте флажки-метки 3—4-х цветов. Участники встают один за другим на некотором расстоянии от стены (3—4 метра) за «барьер» — веревочку. Ведущий спрашивает первого ребенка: «Как высоко прыгнешь?» Стоя за веревочкой, участник называет в ответ цвет флажка-метки (подходить ближе, чтобы оценить высоту, ребенку запрещено). Затем ведущий командует: «Раз, два, три — беги!» Участник подбегает к стене и прыгает, стараясь сорвать флажок того цвета, который он называл. Так он проверяет, правильно ли он оценил свои возможности. То же самое по очереди проделывают все остальные дети. Затем игра повторяется.

1.9. «С какого расстояния я собою кегли?»

Игра аналогична предыдущей. Детям предлагается, предварительно оценив свои возможности, проверить эту оценку на практике. Каждому ребенку необходимо дать 3—4 попытки.

1.10. «Какое задание я выполню?»

Детям предлагаются интеллектуальные задания с заявленным уровнем сложности. Аналогично предыдущим играм участники вначале выбирают для себя желаемый уровень сложности задания, а затем выполняют его. Как и в предыдущих играх, ведущий стимулирует детей к адекватной самооценке. Он даже может помочь ребенку, если тот упорно ошибается, предложив ему более подходящий вариант. Причем надо корректировать выбор детей, как имеющих завышенные притязания, так и, наоборот, излишне осторожных.

1.11. «Наимудрейший», или «Что делать, когда трудно»

Ведущий показывает карточки и озвучивает для детей ситуации из детского варианта фрустрационного теста Розенцвейга (или иные «трудные» коммуникативные ситуации). Дети называют возможные варианты поведения в этих ситуациях. Ведущий

поощряет продуцирование как можно большего количества вариантов выхода из ситуации, не стараясь их оценить. За каждый ответ он дает игроку фишку. В конце участники считают, кто сколько фишек накопил — кто «наимудрейший».

1.12. «Кто что хочет»

Каждый участник получает бумажную куклу в соответствии со своим полом и набор одежды, вырезанный из бумаги. Ведущий задает ситуацию: «каждый из вас идет на детский праздник» или «вы идете на прогулку в морозный зимний день». Задание: «подбери одежду, которую тебе предложит одеть мама», или «какую одежду тебе захочется одеть самому», или «что понравится другим детям». В соответствии с заданием участники одевают свою куклу.

1.13. «Как вы договоритесь?»

Ведущий задает ситуации. Например: «вы с мамой на прогулке, ты уже давно играешь со своим другом, мама говорит, что пора идти обедать». Вопросы: чего хочет мама? чего хочешь ты? чего хочет друг? как вы договоритесь? Желающие участники по очереди отвечают на поставленные вопросы, дополняя друг друга. Можно предложить детям проиграть ситуацию со сменой ролей.

1.14. «Почему он так поступил?»

Ведущий рассказывает детям истории, например:

1. в детском саду ребята пошли на прогулку. Петя взял с собой новый резиновый мяч, который он принес из дома. На участке мальчик стоял, крепко прижимая мячик к груди. Воспитательница сказала: «Петя поиграй с ребятами». Мальчик вдруг быстро убежал за веранду;

2. воспитательница готовила с детьми праздник. Она предложила поднять руки тем детям, кто хочет танцевать на празднике. Вася подпрыгнул с вытянутой вверх рукой и радостно закричал: «Я!»;

3. Маша угощала детей конфетами. Когда очередь дошла до Славы, мальчик от конфеты отказался.

После каждого рассказа ведущий просит участников объяснить поведение героя. Можно поощрять ответы детей специальными фишками аналогично игре «Наимудрейший».

1.15. «Кто потерялся?»

Дети с помощью считалки или по желанию выбирают водящего — «детектива». Остальные участники садятся на стулья в один ряд. «Детектив» встает за «барьер» — веревочку напротив детей так, чтобы хорошо их видеть. Ведущий объявляет о том, что потерялся ребенок. Перечисляет приметы конкретного участника игры (например: голубые глаза, светлые волосы, у него есть дома собака, он очень любит рисовать и т. д.). «Детектив» должен угадать, о ком идет речь, и назвать его по имени. Если «детектив» угадал, он и названный им участник игры бегут наперегонки, стараясь первыми прикоснуться к «волшебной» стене. Затем тот, кто играл роль «потерявшегося» ребенка, становится «детективом» и игра повторяется.



1.16. «Телепаты»

Участники игры выбирают водящего, все остальные становятся «телепатами», которые умеют «читать мысли». За ширмой на столике разложены игрушки (2—3). Водящий показывает ведущему так, чтобы никто из детей не видел, ту игрушку, которая ему больше нравится. Затем ведущий убирает ширму и просит всех участников отгадать, какую игрушку выбрал водящий и почему. Участник, ответивший правильно, становится водящим.

2. Игры, стимулирующие развитие интереса к другому, умения объединяться, способствующие развитию взаимных симпатий и сплочению группы

2.1. «А ну-ка повтори», или «Заводила»

Участники встают в круг лицом друг к другу и начинают двигаться под веселую музыку. Ведущий вначале сам показывает движения, а дети их повторяют, а затем называет следующего «заводилу».

2.2. «Мартышка и зеркало»

Участники разбиваются на пары и встают напротив друг друга. Один из партнеров играет роль «зеркала», а второй — «веселой мартышки». Ведущий предлагает показать, как «мартышка» удивилась, увидев себя в зеркале, как она разглядывает себя, красуется, прихорашивается, кривляется. «Зеркало» повторяет все движения «мартышки».

2.3. «Скажем слово вместе»

Ведущий предлагает детям, предварительно не договариваясь, по команде сказать вместе одно из пары слов: «пароход — паровоз», «самолет — самолет».

2.4. «Сколько пальцев»

Участники по команде ведущего пытаются выбросить одинаковое количество пальцев на руке. Можно использовать аналогичный вариант игры «Камень, ножницы, бумага». Тогда участники пытаются показать рукой одинаковые предметы. Обозначения: «камень» — кулак; «бумага» — рука ладонью вниз; «ножницы» — два пальца.

2.5. «Камень, ножницы, бумага»

Соревновательный вариант предыдущей игры. Участники одновременно показывают один из знаков, стараясь предвидеть действия других и победить. Условия: бумага «покрывает камень», ножницы «режут бумагу», камень «тупит ножницы».

2.6. «Принцесса, воин и дракон»

Игроки делятся на две команды. Ведущий показывает им три роли, которым соответствуют определенные действия: «принцесса» — берется за подол воображаемого платья и делает реверанс, «воин» — поднимает вверх руку с воображаемым мечом, а «дракон» — «показывает когти» (полусогнутые руки с напряженно выставленными пальцами поставлены перед грудью) и рычит. Дети вместе с ведущим повторяют эти движения. Участники каждой из команд договариваются, кем они будут. По сигналу ведущего коман-

ды, стоящие напротив друг друга, одновременно показывают «свою роль», стараясь предвидеть действия других и победить. Условия: «принцесса» побеждает «воина» (т. к. он ее любит), «воин» побеждает «дракона», «дракон» побеждает «принцессу». Ведущий должен помогать участникам команд договариваться. Игра может повторяться 4—5 раз.

2.7. «На автомобиле»

Участники делятся на пары или тройки. Члены одной группы встают один за другим и берутся правой рукой за веревочку. Первый в группе — «водитель», остальные пассажиры. «Автомобиль» должен проехать по «трассе», объезжая препятствия-кегли так, чтобы ни одна из них не упала. Затем члены экипажа меняются ролями.

2.8. «Мишка, проснись»

Выбирается водящий. — «медвежонок», который «уснул». Он сидит на кресле, отвернувшись от остальных участников. Дети по очереди подходят сзади к «медвежонку» и будят его, приговаривая: «Медвежонок, проснись». Водящий должен отгадать, кто из ребят его будил.

2.9. «Жмурки» с отгадыванием, какого игрока поймали, посредством его ощупывания.

2.10. «Сладкая игра»

Дети садятся в круг на ковре. Ведущий просит их закрыть глаза и не открывать их, пока не будет специальной команды. Каждый участник игры держит протянутую ладонь. Ведущий ходит по кругу, припевая: «Я иду, иду, иду и конфету несусь, я конфету не съем, а кому-то положу...» Отдельным детям ведущий кладет в ладонь маленькую карамель (могут использоваться другие сладости, например, изюм), а они быстро прячут ее в рот. Затем ведущий просит участников открыть глаза и отгадать, кто из них получил конфету (те, кто получили конфеты, «маскируются»). Игра повторяется несколько раз, пока все участники не получат сладости.

2.11. «Колечко, колечко, выйди на крылечко»

Дети сидят на стульчиках, подставив ладошки лодочкой. Ведущий, а затем водящий (один из детей) также держит руки лодочкой, между ладоней у него колечко или другой мелкий предмет. Он по очереди обходит всех участников, проводя своими руками между их ладоней. Кому-то из участников он незаметно оставляет кольцо. Затем все дети пытаются угадать, у кого колечко. Участник, получивший кольцо, выходит вперед, он становится водящим.

2.12. «Сколько прикоснулось»

Выбирается водящий. Он встает спиной к остальным участникам. По команде ведущего дети прикасаются к спине водящего ладонями. Водящий должен сказать, сколько игроков до него дотронулись (важно, чтобы дети умели считать в пределах десятка).

2.13. «Почта»

Дети встают в круг и берутся за руки. Водящий нажатием руки соседа справа или слева «отправля-



ет письмо» кому-то из участников, проговаривая при этом: «Отправляю письмо Пете (называет имя адресата)». Игрок, почувствовавший пожатие, передает его следующему участнику и т. д., пока адресат не «получит письмо». Почувствовав пожатие руки, адресат должен сказать: «Письмо получил». Затем он отправляет письмо любому другому участнику.

2.14. «Рисуем группой»

Детям дается большой общий лист бумаги, поделенный на равные части. Ведущий задает тему для рисования и предлагает участникам рисовать на всех частях листа так, чтобы получилась единая картина. Ребята могут договариваться друг с другом в ходе рисования, а ведущий должен помогать им в этом. Дети учатся заниматься совместной деятельностью, учитывать действия друг друга. Возможные темы: «В лесу», «Наш город», «Зимой на прогулке», «Календарь наших дней рождений».

Например, так можно организовать работу над рисунком «Календарь наших дней рождений». На большом листе, склеенном из двух ватманов, рисуется круг, который делится на части, как именинный пирог, в соответствии с количеством детей. Каждый участник рисует на своей части листа время года, на которое приходится его день рождения (детей надо расставить в порядке следования месяцев их рождения).

2.15. «Рисуем вдвоем»

Дети объединяются в пары. Каждой паре выдается лист бумаги и два фломастера разного цвета. Ведущий ставит перед ними задачу: договориться и нарисовать на листе рисунок, рисовать можно одновременно разными фломастерами. Затем каждая пара дает своей картине название, рассказывает о ней, а также о том, что им помогало во время рисования.

2.16. «Составляем картинку вместе»

Каждой паре участников выдаются пазлы и образец картинки, которую они должны составить.

2.17. «Мигалки»

Участники делятся на пары. Стулья расставляются по кругу. Один из партнеров в каждой паре садится на стул, второй встает сзади. Ведущий встает за спинкой пустого стула. Его задача переманить на свой свободный стул кого-нибудь из сидящих детей. Делает он это, подмигивая конкретному участнику. Задача стоящих игроков — удержать своего партнера на стуле. Удерживать его можно за плечи, но лишь тогда, когда водящий подмигнет конкретно этому сидящему игроку.

2.18. «Передаем мяч»

Дети сидят на ковре кругом. Водящий предлагает передать (перекатить) мяч по кругу особым способом, например: только с помощью локтей рук, только с помощью головы, носа, уха и т. п. При этом нельзя касаться мяча другими частями тела.

2.19. «Препятствие»

Дети выстраиваются в шеренгу друг за другом и берутся за руки. Их задача — перешагнуть через ве-

рочку, которая натянута на некоторой высоте над полом, не задевая ее и не разжимая рук.

2.20. «Подарки от друзей»

Ведущий беседует с детьми о том, как приятно получать подарки и что можно подарить своим друзьям. Затем каждому ребенку выдаются листы бумаги (по количеству участников), фломастеры или карандаши. Дети рисуют «подарки» для всех членов группы (для каждого на отдельном листе). Это может быть и домашним заданием. В завершение игры рисунки-подарки дарятся с пояснениями и пожеланиями.

2.21. «Каравай»

Дети встают в круг и берутся за руки. В центр выходит водящий — «именинник». Участники водят хором, напевая слова: «Как на Петины (имя водящего) именины испекли мы каравай...» Водящий выбирает следующего «именинника» и игра продолжается.

2.22. «Дорисуй»

Дети объединяются в пары. Задача пары нарисовать на листе бумаги какой-нибудь предмет, не договариваясь между собой. Рисуют участники последовательно: один начинает, а второй должен дорисовать. Затем они меняются ролями.

2.23. «Тайная почта»

На стене прикрепляются конверты для всех участников. Они разного цвета, их можно подписать, еще лучше наклеить на них фотографии детей. Каждый участник получает набор сердечек из цветной бумаги по количеству членов группы того же цвета, что его конверт. Дети берут карандаши и фломастеры и рисуют или пишут послания любым ребятам из группы, каким захотят (можно несколько одному, можно всем поровну, можно использовать все сердечки, а можно часть оставить, можно даже «отправить» просто пустое сердечко). Когда послание готово, ребенок кладет его в конверт тому, кому хочет.

Процесс игры обычно увлекает детей. Конверты с посланиями от друзей дети получают только на следующем занятии, т. к. ведущий должен проанализировать результаты этой социометрической игры и, главное, доложить сердечки тем детям, которые их получили меньше других.

Параметры для анализа:

- количество отправленных ребенком посланий;
- количество полученных ребенком посланий;
- количество взаимных выборов участника;
- содержание и эмоциональный настрой отправленных ребенком посланий;
- содержание и эмоциональный настрой полученных ребенком посланий;
- информация по группе в целом.

Для ведущего особенно важно, чтобы все дети были приняты в группе, имели взаимные симпатии.

2.24. «Письма от друзей»

Дети получают послания от других членов группы в красочных конвертах.



2.25. «Пожелания друзьям»

Участники по очереди подкатывают друг другу мяч и говорят пожелания.

3. Игры, тренирующие конкретные навыки общения

3.1. «Игрушки знакомятся»

Звучит приятная музыка. На столике стоят резиновые игрушки (звери, герои мультфильмов). Дети разглядывают их и выбирают себе по одной. Ведущий предлагает им сесть, в течение некоторого времени рассмотреть выбранную игрушку и придумать для нее имя. Участники должны представить, как их игрушечный герой двигается, радуется, грустит или сердится. Затем дети знакомят своих героев, по очереди называя их имена и немного рассказывая о них от их имени (например: где живет герой, чем он любит заниматься, есть ли у него друзья).

3.2. «Пойдем поиграем» (вариант игры «Третий лишний»)

Выбирается водящий. Остальные дети объединяются в пары. Партнеры в парах встают один за другим. Пары распределяются по кругу. У водящего нет пары. Он двигается по внешнему кругу, подходит к одному из игроков и говорит: «Пойдем поиграем!». Ребенок выражает согласие, и они с водящим разбегаются в разные стороны вдоль внешнего круга. Когда игрок и водящий встречаются, они должны поздороваться друг с другом за руку, а затем продолжить движение каждый в своем направлении так быстро, чтобы занять свободное место за партнером, оставшимся одним. Тот из них, кто не успел занять место, становится водящим. (Старшим дошкольникам требуется время для освоения правил этой игры.)

3.3. «Магазин «Попроси»»

Ведущий обсуждает с детьми разные способы, которыми можно уговорить другого ребенка дать игрушку: вежливо попросить; попросить ласково; назвать по имени; рассказать, как сильно нравится игрушка; посоветоваться с тем, кого просишь; предложить поиграть этой игрушкой вместе; обещать ее быстро вернуть; обещать не испортить и не сломать игрушку; обещать дать что-то взамен; обещать рассмешить, чем-то угостить и т. п. После этого дети делятся на продавцов и покупателей. На столиках расставляются игрушки — это прилавки магазинов. Магазины особенные — в них товары не покупают, а просят. Продавец может отдавать их тому, кто его уговорит, кто лучше попросит. Покупателям трогать игрушки запрещено. По сигналу ведущего магазины начинают работать определенное время (3—5 минут). Задача покупателей — за это время получить как можно больше игрушек в разных магазинах. Задача продавцов — сохранять игрушки, отдавать их только тем, кто их действительно «заработал». Затем дети меняются ролями и игра повторяется. Ведущий может помогать детям, явно испытывающим затруднения. Он стимулирует и поддерживает их активность,

подсказывает дополнительные способы уговаривания продавца.

3.4. «Можно войти?», или «Гости»

Дети делятся на зайчат и бельчат и распределяются на пары (зайчонок и бельчонок). Каждый участник имеет «домик» — обруч. «Домики» бельчат располагаются на полу напротив «домиков» их партнеров зайчат. По команде ведущего: «Раз, два, три — в гости приходи», — зайчата идут в гости к бельчатам. Каждый зайчонок подходит к «домику» бельчонок и изображает стук в дверь: «Тук, тук, тук!» Бельчонок спрашивает: «Кто там?» Зайчонок отвечает: «Это я, зайчонок. Можно к тебе в гости?» Бельчонок соглашается и зайчонок заходит. Бельчонок говорит: «Давай поиграем!» Они играют в ладушки. Ведущий дает команду: «Раз, два, три — из гостей уходи!» Зайчонок говорит: «Мне понравилось играть, но пора домой, до свидания». Он уходит. Бельчонок прощается, машет ему вслед: «До свидания, приходи еще». Затем по команде ведущего в гости идут бельчата.

3.5. «Рисуем по очереди»

Игра может проводиться с парой или с группой детей. Им выдается лист бумаги и фломастер. Дети рисуют по очереди, сменяясь по команде ведущего. Каждый из них рисует в течение 20—60 секунд. Их задача — нарисовать общую картинку. Затем участники по очереди говорят о своих впечатлениях.

3.6. «Похвалилки», или «Мне нравится в тебе...»

Дети сидят на ковре в круге вместе с ведущим. Он подкатывает мяч любому из детей и говорит: «Мне нравится, когда ты улыбаешься» (или «твои голубые глаза», «твоя новая рубашка», или «что ты умеешь помогать друзьям» и т. д.). Ребенок, получивший мяч, подкатывает его тому, кому хочет, и тоже хвалит его за какие-либо реальные качества.

3.7. «Комплимент», или «Наклей картинку кому хочешь»

Всем участникам ведущий раздает наборы листочков бумаги с клейким краем (по количеству членов группы), на которых нарисованы простые символы, обозначающие человеческие качества (например: изображение меча обозначает силу и мужество, изображение розы — красоту и т. д.). Ведущий объясняет детям значение символов. Затем он включает приятную музыку и предлагает детям свободно двигаться по залу и наклеивать листочки с нарисованными символами на одежду тем ребятам, которые обладают обозначенными качествами. Ведущий сам может принять участие в игре и наклеить листочки тем участникам, которые получают их меньше других. Затем музыка прекращается, дети снимают с себя наклейки и садятся в круг поделиться впечатлениями.

3.8. «Говорю «да», говорю «нет»»

Выбирается водящий. Все остальные участники получают цветные кружочки зеленого (он обозначает «да») или красного цвета (он обозначает «нет»). Дети



не показывают их друг другу. Все, кроме водящего, получают также по одной игрушке и садятся в круг. Водящий подходит к любому ребенку из группы и просит у него игрушку поиграть. Участник должен сказать «да» или «нет» в соответствии с полученным кружочком и отдать или оставить себе игрушку. Задача водящего — за отведенное время собрать как можно больше игрушек.

3.9. «Получи рукавичку»

Ведущий раздает каждому участнику по две рукавички из разных пар (рукавички вырезаны из бумаги и по-разному раскрашены). Задача игроков — как можно быстрее обменяться с другими участниками группы и собрать пару рукавичек с одинаковым рисунком.

3.10. «Собери свои картинки»

Игра аналогичная предыдущей, но усложненная. Каждый участник получает набор разнообразных картинок. Задача каждого — собрать картинки какого-либо одного типа (например: всех животных, все цветы и т. п.). Устное задание может дополняться листочком бумаги с изображением нужного типа картинок, который прикрепляется участнику на одежду. По команде ведущего дети начинают договариваться между собой и обмениваться картинками.

3.11. «Что у меня на спине»

Игра аналогичная двум предыдущим, но еще более усложненная. Задание (информация о том, картинки какого типа нужно собрать) не сообщается игрокам устно, только на их спины к одежде прикрепляется листочек бумаги с изображением нужного типа картинок. Каждый участник должен сначала выяснить у других (попросить их посмотреть и сказать ему), какие именно картинки он должен собирать, а затем начать обмениваться ими с партнерами по игре.

3.12. «Клубочек»

Дети вместе с ведущим сидят на ковре. Ведущий предлагает им узнать что-нибудь интересное друг о друге. Для этого нужно по очереди задавать вопрос любому члену группы. Задавая вопрос, участник разматывает и передает клубочек тому, кого он спрашивает, а ниточку держит у себя в руках. К концу игры большинство участников оказывается соединенными между собой ниточкой.

3.13. «День рождения»

Ролевая игра. Выбирается «именинник» и «гости». «Гости» несут символические подарки. В это время «именинник» готовит символическое угощение. «Гости» приходят. Они поздравляют «именинника», желают ему здоровья, счастья, хороших друзей, успехов и т. д. и дарят по очереди свои подарки. «Именинник» благодарит их и угощает. Затем игра повторяется с новым «именинником». Желательно, чтобы все дети побывали в этой роли. (Можно ускорить процесс игры, если назначить сразу двух «именинников».) Можно дополнить игру последующим рисованием на тему «Мой день рождения» и беседой.

4. Игры, стимулирующие развитие навыков невербального общения, креативности

4.1. «Покажи слово», или «Телефон»

Дети встают в шеренгу один за другим. Все, кроме первого, закрывают глаза. Ведущий показывает первому игроку картинку с изображением какого-либо предмета. Первый участник «будит» следующего — второго участника и объясняет ему с помощью жестов, что за предмет нарисован на картинке. Жестами надо показывать действия, связанные с этим предметом. Далее игра продолжается аналогично — второй игрок показывает жестами предмет третьему игроку и т. д. Последний в шеренге ребенок показывает загаданный предмет с помощью жестов первому. Затем идет обсуждение. Начиная с последнего игрока все по очереди говорят, какой предмет они показывали.

4.2. «Покажи любимое занятие»

Дети встают в круг. Они по очереди показывают с помощью жестов свои любимые занятия. Остальные участники отгадывают их.

4.3. «В магазине игрушек»

Выбирается «покупатель». Остальные игроки становятся «игрушками». Каждый из них изображает какую-либо реальную игрушку. «Игрушки» могут двигаться и произносить определенные звуки. После того как ведущий объявляет, что «магазин открывается», «покупатель» приходит в магазин и рассматривает «игрушки». Он может прикосновением включить любую из них и любоваться ее движениями и звуками. Наконец, он выбирает одну «игрушку», покупает ее и пытается отгадать, что он купил (куклу, или машинку, или самолетик, или др.). Ребенок, изображавший «игрушку», сообщает, какую именно игрушку он показывал. Затем «игрушка» и «покупатель» меняются ролями.

4.4. «Звери, птицы, небылицы»

Выбирается водящий. Остальные участники свободно двигаются по залу под приятную музыку. Музыка замолкает и водящий произносит: «Звери, птицы, небылицы — звери!» Каждый ребенок должен замереть, изображая какого-нибудь зверя. Водящий ходит по залу и пытается отгадать или спрашивает у участников, кто какой «зверь». Затем водящим становится другой игрок и игра продолжается.

4.5. «Зоопарк»

Дети садятся в круг. Каждый выбирает, каким животным в зоопарке он будет, и придумывает какой-либо жест, который может сопровождаться звуками, для изображения этого животного. При этом важно, чтобы жесты и звуки были простыми и их легко можно было бы запомнить и повторить. Вначале игроки тренируются: каждый по очереди называет свое животное и изображает его, а все остальные участники повторяют. Участник, начинающий игру, показывает свое животное, а затем любое другое из имеющихся в «зоопарке». Тот ребенок, чье животное изобразили, поступает так же и игра продолжается.



4.6. «Иностранцы»

Ведущий предлагает детям представить, что они иностранцы, гости из разных стран и разговаривают каждый на своем языке. Он демонстрирует участникам «тарбарский язык» (любой набор звуков). Игроки тренируются. Каждый из них рассказывает о себе на своем «языке». Затем «иностранцы» приглашаются в «магазин». Они должны на своем «языке» и с помощью жестов объяснить «продавцу», что им нужно. В роли «продавца» может выступать ведущий или все дети по очереди.

5. Игры, тренирующие способность быть ведущим и ведомым

5.1. «Компьютер и художник»

Дети объединяются в пары. Каждой паре выдается несколько листов бумаги и фломастер. Распределяются роли: один партнер становится «художником», второй «компьютером». «Художник» командует «компьютером», говорит ему, что и как рисовать. «Компьютер» должен подчиняться и выполнять все команды. Затем они меняются ролями и продолжают рисование на другом листе. В конце игры дети могут поделиться впечатлениями: рассказать, кем им понравилось быть, понятны ли были команды «художника» и точно ли их выполнял «компьютер».

5.2. «Робот»

Как и в предыдущей игре, участники образуют пары с заданными ролями. Здесь это — «робот» и «человек». На полу в зале расставлены кегли. «Робот» под руководством «человека» должен принести одну из них. Отдаваемые «человеком» команды должны быть понятны «роботу». Они должны подробно описывать все необходимые действия, например: повернуться направо, сделать два шага, протянуть руку вперед, опустить ее, взять кеглю и т. д.

5.3. «Скачки»

Дети делятся на пары. В каждой паре: «лошадь» и «жокей». «Жокей» одевает «лошади» «уздечку» — скакалку. С помощью «уздечки» (потягивая ее вправо или влево) и команд («поехали», «стоп») «жокей» может управлять «лошадью». Задача каждой пары — объехать все препятствия. После этого партнеры обязательно должны поменяться ролями.

5.4. «Скульптор»

Участники объединяются в пары. Один из пары — «скульптор», другой — «глина». «Скульптор» (в течение 1 минуты) должен кого-либо слепить из «глины», а «глина» — полностью ему подчиняться, принимать нужные позы. Затем каждый «скульптор» объявляет, кого он слепил, и партнеры меняются ролями.

5.5. «Паровозик»

Все дети выстраиваются в шеренгу друг за другом и кладут руки на плечи стоящему впереди или берутся за одну веревочку. Первый ребенок — «паровозик». Он ведет весь «состав». Под веселую музыку дети двигаются по залу. Через короткие промежутки

времени они меняются местами — первый участник становится последним.

6. Игры, тренирующие упорство и настойчивость в ситуации соперничества, соревнования; способствующие десенсибилизации страхов

6.1. «Веревочка»

В середине зала на некотором расстоянии друг от друга ставятся два стула спинками друг к другу. Под ними протаскивается веревка или скакалка так, чтобы ее концы лежали на полу между передними ножками стульев. Игроки садятся на стулья. По команде каждый из них бежит по часовой стрелке вокруг стульев. Обежав круг, участник должен сесть на свой стул и дернуть за свой конец веревки. Побеждает игрок, вытащивший веревку первым.

6.2. «Займи стул»

В середине зала по кругу расставляются стулья. Стульев ставится на один меньше, чем участников. Дети двигаются по внешнему кругу под музыку. Когда музыка замолкает, каждый должен занять стул.

6.3. «Пройди по мосту», или «Поединок»

На полу растягивается скакалка, середина которой помечена. Это — «мост». Два игрока-соперника, вооружившись подушками, встают на концы «моста». По команде они двигаются навстречу друг другу по «мосту» к помеченной середине. Задача каждого — проникнуть за нее, на сторону противника. Участник, сошедший с «моста», выбывает из игры. Для того чтобы столкнуться соперника с «моста», игроки могут использовать подушки.

6.4. «Бабочки»

Два водящих встают спинами друг к другу. Они закрывают глаза и вытягивают вперед руки ладошками вверх. Остальные участники — «бабочки» ходят вокруг водящих и дотрагиваются до их ладошек. Водящие должны поймать за руку «бабочек». Пойманные игроки присоединяются к водящим, встают рядом с ними с вытянутыми вперед руками и игра продолжается.

6.5. «Разведчики», или «Под обстрелом»

Дети делятся на две команды. Одна команда — «разведчики». Их задача — перейти «поле» (расстояние от стены до стены помещения) по сигналу ведущего. Остальные дети находятся «в засаде» за стульями. Им выдаются мешочки с песком. Задача игроков «в засаде» — не пропустить «разведчиков», обстреливая их по команде ведущего мешочками с песком. Ведущий может вместо команд подавать разнообразные сигналы. Затем участники должны поменяться ролями. Важно для обеспечения безопасности ввести правила стрельбы, а также получить от детей согласие на то, что в них могут попасть, и обещание не обижаться при этом.

6.7. «Чай, чай, выручай» (с мягким мячом)

Водящий стоит в центре зала в обруче. У него есть мягкий мяч. Остальные участники свободно передви-



гаются по залу под детскую музыку. Водящий может осалить мячом любого играющего. Тот ребенок, в которого попал мяч, должен замереть. Остальные участники могут выручать осаленных, подбегая и дотрагиваясь до них рукой.

6.8. «Мигалки» (см. игру 2.17)

6.9. «Палочки»

На столе рассыпаются спички или счетные палочки. Дети сидят вокруг и по очереди берут по одной палочке так, чтобы остальные палочки не сдвинулись. Тот, у кого они сдвигаются, пропускает ход. Побеждает тот, у кого оказывается в конце игры больше всего вытянутых палочек.

ЧАСТЬ IV. ИНДИВИДУАЛЬНАЯ РАБОТА С РОДИТЕЛЯМИ И ДЕТЬМИ

Основная задача индивидуальной работы — способствовать повышению эффективности групповых развивающих занятий с детьми посредством формирования у родителей понимающего и осознанного отношения к этим занятиям.

Индивидуальная работа в рамках нашей программы состоит из диагностических сеансов для детей продолжительностью 0,5 ак. ч. и собеседований с родителями продолжительностью 1 ак. ч. Такие сеансы проводятся два раза в году: в начале и в конце учебного года.

Диагностические занятия с детьми проводятся в целях отслеживания динамики развития эмоционально-волевой и коммуникативной сферы ребенка. Для диагностики используется цветовой тест Люшера (для оценки эмоционального состояния детей), тест «Рисунок человека» (для оценки общей зрелости ребенка), субтест 11 теста Векслера «Шифровка» (для отслеживания динамики показателя активности внимания). Именно индивидуальное проведение этих тестов дает полноценный результат.

Содержание *первого собеседования с родителями* (в начале учебного года):

- сбор необходимых для работы сведений о ребенке (вопросы для первого собеседования см. в Приложении I);
- заключение с родителем устного договора — контракта на работу с ребенком для достижения намеченного обеими сторонами результата;
- заполнение родителем оценочных шкал для дополнительного отслеживания результативности работы с ребенком (см. анкету в Приложении II) и уточнения заявленных проблем.

Содержание *второго собеседования* (в конце учебного года):

- заполнение родителем оценочных шкал (см. бланк в Приложении II) и устная оценка родителем результатов работы с ребенком;
- информирование родителя о динамике развития ребенка на основании результатов диагностики и наблюдения педагога-психолога, обсуждение результатов с родителем;

- рекомендации специалиста по дальнейшему развитию ребенка, ответы на вопросы родителя.

ЛИТЕРАТУРА

1. Вайзман Н.П. Реабилитационная педагогика. В 3 вып. — М., 1995, 1996.
2. Ворожцова О.А. Музыка и игра в детской психотерапии: музыкальная арт-терапия для детей. — М., 2004.
3. Грив Б. Д. Когда тебе грустно: как поднять себе настроение — М., 2004.
4. Джинотт Х. Д. Групповая психотерапия с детьми: теория и практика игровой терапии. — М., 2005.
5. Захаров А.И. Детские неврозы. — СПб, 1995.
6. Захаров А.И. Как предупредить отклонения в поведении ребенка. — М., 1993.
7. Калинина Р.Р. Тренинг развития личности дошкольника: занятия, игры, упражнения. — СПб, 2001.
8. Карабанова О.А. Игра в коррекции психического развития ребенка. — М., 1997.
9. Копытин А.И. Основы арт-терапии. — СПб, 1999.
10. Крюкова С.В., Слободняк Н.П. Удивляюсь, злюсь, боюсь, хвастаюсь и радуюсь. Программы эмоционального развития детей дошкольного и младшего школьного возраста. — М., 2006.
11. Кряжева Н.Л. Развитие эмоционального мира детей. — Екатеринбург, 2004.
12. Кэдьусон К., Шеффер Ч. Практикум по игровой психотерапии. — СПб, 2000.
13. Леонтьев А.Н. Избранные психологические произведения. В 2-х т. — Т. 2. — М., 1983.
14. Лэндрет Г. Л. Игровая терапия: искусство отношений. — М., 1994.
15. Лютова Е.К., Моница Г.Б. Тренинг эффективного взаимодействия с детьми: комплексная программа. — СПб, 2000.
16. Мейер В., Чессер Э. Методы поведенческой терапии — СПб, 2001.
17. О'Коннор К. Теория и практика игровой психотерапии — СПб, 2002.
18. Оклендер В. Окна в мир ребенка. Руководство по детской психотерапии. — М., 1997.
19. Панфилова М.А. Игротерапия общения: тесты и коррекционные игры. — М., 2005.
20. Практикум по арт-терапии: Сб. / Под ред. А.И. Копытина. — СПб, 2000.
21. Фопель К. Как научить детей сотрудничать? Психологические игры и упражнения. — М., 2006.
22. Фрид Э. М. Книга для тебя. — М., 1994.
23. Хухлаева О.В. Практические материалы для работы с детьми 3—9 лет: психологические игры, упражнения, сказки. — М., 2006.
24. Хухлаева О.В., Хухлаев О.Е., Первушина И.М. Тропинка к своему Я: как сохранить психологическое здоровье дошкольников. — М., 2007.
25. Чижова С.Ю., Калинина О.В. Детская агрессивность: 100 ответов на родительские «почему?». — Ярославль, 2001.
26. Шоттенлоэр Г. Рисунок и образ в гештальт-терапии. — СПб, 2001.
27. Эйнон Д. Творческая игра: от рождения до десяти лет. — М., 1995.



ПРИЛОЖЕНИЕ I

ВОПРОСЫ ДЛЯ ПСИХОЛОГИЧЕСКОГО СОБЕСЕДОВАНИЯ С РОДИТЕЛЯМИ 6-ЛЕТНИХ ДЕТЕЙ

№ Вопрос	Ответ
1. Ф.И.О. родителя	
2. Контактные телефоны	
3. Ф.И. ребенка	
4. Дата рождения ребенка	
5. Посещение д/с	
6. С какого момента посещает д/с	
7. Время адаптации ребенка в д/с	
8. Переходы в другие д/с	
9. Адаптированность ребенка в д/с на данный момент	
10. Состояние здоровья ребенка: — наличие хронических заболеваний — перенесенные операции, травмы — медицинский учет — возможные ограничения	
11. Раннее развитие ребенка: — моторное — речевое — эмоциональное	
12. — вредные привычки — трудности ребенка — жалобы на страхи	
13. Любимые занятия, увлечения, игрушки	
14. Посещение кружков, объединений, подготовка к школе в саду	
15. Общение ребенка со сверстниками	
16. Общение ребенка со взрослыми	
17. Развитие самостоятельности, формирование навыков самообслуживания, наличие обязанностей	
18. Регулируемость поведения ребенка родителем	
19. Дополнительная информация	
20. Ожидания, пожелания родителя относительно психолого-педагогической работы с ребенком. Готовность сотрудничать	
21. Рекомендации психолога	



ПРИЛОЖЕНИЕ II

АНКЕТА ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ

Оцените качества, эмоциональное состояние и поведение своего ребенка.

Ф.И. ребенка

Дата заполнения

1. Желание общаться со сверстниками

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

2. Умение познакомиться, завязать отношения

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

3. Умение играть вместе с другими детьми

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

4. Умение поддерживать относительно длительные дружеские отношения

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

5. Умение рассказать о себе и событиях своей жизни

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

6. Умение выступать, что-то делать публично

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

7. Продуктивная активность ребенка, инициативность в общении, играх, деятельности

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

8. Агрессивность ребенка в контактах со сверстниками

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

9. Обидчивость ребенка в контактах со сверстниками

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

10. Тревожность ребенка

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

11. Проявление сочувствия, оказание помощи, поддержки другим

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

12. Умение соблюдать правила, нормы, организовывать себя

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

13. Умение справляться с ситуациями неудачи, проявлять настойчивость

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----