

Психологические игры для детей 5-7 лет
Развивающие познавательные игры для старших дошкольников
Игры, развивающие коммуникативные навыки

Поймай, если сможешь

Развиваем наблюдательность, умение воспринимать невербальные сигналы, внимание.

Описание: это командная игра рассчитана на большое количество участников.

В начале игры выбирается ведущий, который будет начинать первый раунд. Все остальные участники выстраиваются в одну линию. Когда ребята выстроились, ведущий берет в руки игрушку и начинает ходить за ними, пытаясь кому-нибудь из них вложить ее в руки. Тот участник, которому он все-таки отдаст, должен тут же выбежать из строя. В это время остальные участники должны внимательно следить за ведущим, так как им нужно будет поймать игрока, в руках которого окажется игрушка. Причем сделать это они должны, не выходя за пределы линии. Если им удастся поймать убегающего участника, то он должен возвратиться на свое место. Если этому игроку все-таки удалось убежать, он становится ведущим, в то время как предыдущий занимает его место.

Материалы и наглядные пособия для игры

Какой-нибудь небольшой предмет, который можно передавать из рук в руки (это может быть мячик или любая другая игрушка).

Расследование

Развиваем внимание, память, коммуникативные и аналитические способности, наблюдательность.

Описание: все участники закрывают глаза, а ведущий выбирает одного из них и ставит его за занавеску. Затем все открывают глаза, и ведущий объясняет задание. Ребята должны узнать, кто за занавеской (или просто проанализировать, кого среди них не хватает). Затем они должны вспомнить как можно больше деталей его внешнего вида (цвет глаз, волос, во что он одет, какая у него прическа и т. д.), т. е. должны дать как можно более точный его портрет.

Когда ребята выскажут все свои предположения, спрятанный за занавеску игрок может выйти, а все остальные увидят, насколько точным было их описание.

Если участники игры совсем маленького возраста, то правила игры можно объяснить до того, как они закроют глаза. Так они смогут уже целенаправленно проанализировать внешность друг друга и запомнить гораздо больше деталей.

Материалы и наглядные пособия для игры

Занавеска.

Веселая сороконожка

Развиваем коммуникативные способности координацию, внимание, наблюдательность.

Описание: в этой игре участвуют, как минимум, 6 человек. Большее количество игроков только приветствуется.

Все участники должны встать друг за другом и положить руки на плечи стоящего впереди. Игрок, который окажется первым, будет направляющим и ведущим. Ребята должны наблюдать за ведущим и идти строго по его следам. С помощью музыки

можно ускорять и замедлять движение. Если ребята справляются с этим заданием, его можно усложнить. Ведущий может показывать не только направление, но и какие-то замысловатые движения. Например, прыжки на одной ноге, передвижение в ритме ламбады (в этом поможет музыка), какие-нибудь манипуляции руками и т. д. Те участники, которые не справились с заданием, выбывают из цепочки.

Материалы и наглядные пособия для игры

Веселая музыка.

Кто твой друг?

Развиваем коммуникативные навыки, внимание.

Описание: эта игра рассчитана на длительное проведение. Она может длиться целый вечер, день или несколько дней и совмещаться с другими играми. В ней могут принимать активное участие даже взрослые.

Перед началом игры вам нужно записать имена всех участников на отдельных бумажках. Рядом нужно подписать ту роль, которую человек, вытянувший эту бумажку, будет играть по отношению к тому, кто на ней обозначен. Это может быть влюбленный, друг, мама. Затем все участники должны вытянуть себе имя тайного друга. Его имя нельзя озвучивать, так как никто другой не должен пока этого знать.

После этого каждый участник игры должен вести себя по отношению к тайному другу так, чтобы он смог догадаться, какую роль играет его партнер. Следить за своим поведением нужно на протяжении всей игры.

Материалы и наглядные пособия для игры

Чистые листы бумаги, карандаш.

Лесные братья

Развиваем коммуникативные, артистические способности, внимание.

Игра способствуя общению и взаимопониманию детей.

Описание: в начале игры среди участников распределяются роли. Это могут быть определенные звери (заяц-именинник, обманщица-лиса, медведь-защитник и т. д.), характерные сказочные персонажи (Незнайка, Мальвина, Буратино, Знайка, Бармалей). Игрокам можно просто дать имена, отражающие их положительные и отрицательные человеческие качества (добрый, злой, г общительный и т. д.).

Когда роли будут распределены, нужно подробно объяснить ребятам, что они должны в течение всей игры вести себя так, как вел бы себя в данной ситуации их персонаж. Если девочка играет роль Мальвины, она, как и ее героиня, на протяжении всей игры должна быть гостеприимной и доброжелательной (будет лучше, если такую роль получит скромная и незаметная девочка). Если мальчик играет роль Буратино, то он должен всем задавать вопросы, быть немного навязчивым. Подобным образом необходимо разобрать и проанализировать все роли.

Раздавать нужно роли тех персонажей, которые знакомы ребятам. Желательно, чтобы они были полной противоположностью характеру ребенка. Ведущий должен наблюдать за игрой.

Если у кого-то из ребят роль не получается, ее необходимо еще раз проанализировать или поменять.

Материалы и наглядные пособия для игры

Негромкая веселая музыка

В этой игре нет победителей и проигравших. Она идеально подходит для праздников, ее можно использовать как первую ознакомительную.

Поменяйся местом

Развиваем коммуникативные навыки, внимание, координацию, аналитические способности.

Описание: эта игра подходит для первоначального знакомства. Она помогает наладить контакт между детьми, способствует возникновению неформальной обстановки.

Все участники, кроме одного (он будет первым водящим), должны сесть на стулья. В это время ведущий должен назвать какой-нибудь признак, общий для всех (или для некоторых) участников. Это может быть цвет волос, половая принадлежность, детали гардероба и др. Те участники, к которым относится названное определение, должны поменяться местами. При этом цель ведущего - самому успеть занять освободившийся стул. Тот участник, который не успел сесть на стул, становится новым водящим. Он должен назвать новое качество, способное объединить нескольких участников. Теперь по команде они должны поменяться местами.

Для ведущего важно делать сообщение внезапно, чтобы самому успеть занять место.

Материалы и наглядные пособия для игры

Стулья для каждого участника, кроме одного.

Игры, развивающие нравственные и волевые качества личности

Помоги дедушке!

Учим ребенка внимательному отношению к окружающим его людям, доверию друг к другу, сосредоточенности.

Описание: ведущий предлагает участникам разделиться на пары и выяснить, кто из них будет играть роль дедушки, а кто будет ему помогать. Затем «дедушкам» завязывают глаза (детям нужно объяснить, что «дедушка» очень плохо видит) и с остальными ребятами придумывают маршрут, по которому нужно будет провести «слепого дедушку». Будет лучше, если придется обходить деревья, кусты на природе или какую-нибудь мебель в квартире. Пары встают на старт и по свистку ведущего отправляются в путь. Победившим считается та пара, которая быстро и без ошибок преодолеет этот путь.

Игру можно усложнить правилом, согласно которому до «дедушки» нельзя будет дотрагиваться, а руководить его движением можно только словами.

Материалы и наглядные пособия для игры

Секундомер, негромкая музыка.

Запретные слова

Расширяем словарный запас ребенка, развиваем внимание, целеустремленность, хорошую и быструю реакцию, уверенность в себе.

Описание: выбираются слова, которые будут считаться запретными (например «да» и «нет»). Сама игра проходит в форме беседы. Участники ходят по комнате и стараются друг с другом завести разговор.

Главная цель - добиться от соперника того, чтобы он произнес одно из запретных слов. Тот, кто нарушил запрет, считается проигравшим, и отдает 1 жетон тому, кто задал этот каверзный вопрос.

У того, кто раздумывает над вопросом более 1 минуты, тоже отнимается жетон. Тот, кто потерял все жетоны, считается выбывшим из игры.

Материалы и наглядные пособия для игры

Пять жетонов для каждого участника игры (в качестве жетонов можно использовать бусины, пуговицы или другие небольшие предметы).

Что мне в себе нравится и что не нравится

Учим ребят адекватно оценивать себя и окружающих, уменью тактично высказывать свое мнение о другом человеке, даже если он не очень симпатичен; развиваем аналитические способности, уверенность в себе.

Описание: игра будет своевременной, если вы заметили, что кто-то из детей начал комплексовать по какому-то поводу и замыкаться в себе.

Каждому участнику дается лист бумаги и карандаш (будет лучше, если сначала в этой игре будет принимать участие небольшое количество детей). Каждый лист подписывается и делится на 2 колонки: в первой ребята выписывают те качества, которые каждому из них в себе нравятся, во второй — качества, которые не нравятся. Затем эти листочки собирают и раздают другим ребятам. Они на обратной стороне этого листка выписывают те положительные и отрицательные качества, которые, по их мнению, имеет хозяин этого листка.

Затем листы сдают ведущему (взрослому). Он зачитывает эти записи, все вместе анализируют их. Так выясняется, какие положительные и отрицательные качества действительно есть в каждом ребенке, а какие он сам себе придумал.

Материалы и наглядные пособия для игры

Листы чистой бумаги и карандаши по числу участников.