**Игры для старших дошкольников**

**Игра «Ласковые лапки»**

Цель: снятие напряжения, мышечных зажимов, снижение агрессивности, развитие чувственного восприятия, гармонизация отношений между детьми и взрослыми.

Подобрать мелкие предметы различной фактуры: кусочек мела, кисточку, стеклянный флакон, бусы, вату и т.д. Все это выложить на стол. Ребенку предлагается оголить руку по локоть; психолог объясняет, что по руке будет ходить «зверек» и касаться ласковыми лапками. Надо с закрытыми глазами угадать, какой «зверек» прикасался к руке, - отгадать предмет.

Прикосновения должны быть поглаживающими, приятными.

Вариант игры: «зверек» прикасается к щеке, ладони. Можно поменяться с ребенком местами.

**Игра «Обзывалки»**

Цель: снять вербальную агрессию, помочь детям выплеснуть гнев в

приемлемой форме.

Передавая мяч по кругу, дети называют друг друга разными необидными словами (заранее обговаривается условие, какими «обзывалками» можно пользоваться. Это могут быть названия овощей, фруктов, грибов или мебели). Каждое обращение начинается со слов: «А ты … морковка!» В заключительном круге обязательно следует сказать своему соседу что-нибудь приятное, например: «А ты … солнышко!»

Игра полезна не только для агрессивных, но и для обидчивых детей.

Следует проводить ее в быстром темпе, предупредив детей, что это только игра и обижаться друг на друга не стоит.

**Игра «Тух-тиби-дух»**

Цель: поднятие хорошего настроения

Дети стают в круг, водящий – в центре круга. Дошкольники идут по

часовой стрелке, водящий – против. Как только водящий скажет: «Раз, два, три, стоп!» - все останавливаются. Водящий сердито говорит тому, перед кем остановился, глядя прямо в глаза, волшебное слово: «Тух-тиби-дух».

Затем психолог меняется местами с тем, напротив кого остановился, и игра продолжается. В этой игре заложен комический парадокс. Хотя дети должны произносить слова «Тух-тиби-дух» сердито, через некоторое время они не могут не смеяться.

**Игра «Угадай друга!»**

Один человек выходит из комнаты, а оставшиеся - загадывают кого-либо из присутствующих в группе. Вошедший должен угадать, кого загадала группа. Для этого он может задавать лишь вопросы:

- Что нравится этому человеку?

- Если бы этот человек был фруктом, то каким?

- Если бы этот человек был птицей, то какой?

- На какую книгу этот человек похож?

**Игра « Ловим комаров»**

Цель: снять мышечное напряжение с кистей рук, дать возможность

гиперактивным детям подвигаться в свободном ритме и темпе.

Психолог: «Давайте представим, что наступило лето, я открыла форточку и к нам в кабинет налетело много комаров. По команде «Начали!» вы будете ловить комаров». Психолог в медленном или среднем темпе делает

хаотичные движения в воздухе, сжимая и разжимая при этом кулаки

поочередно, то одновременно. Каждый ребенок будет ловить комаров в своем темпе и своем ритме, не задевая тех, кто находится рядом.

**Игра «Цифра – хлопок»**

Цель: с помощью четких правил создать условия для организации,

дисциплины детей, сплочения играющих, развивать быстроту реакции и вызывать здоровый эмоциональный подъем.

Дети стоят лицом к ведущему, который называет вслух цифры. Участники игры повторяют хором все цифры, кроме одной (3). Когда дети ее услышат, они должны будут хлопнуть в ладоши (или покружиться на месте).

**Игра «Замри»**

Цель: развитие внимания и памяти.

Дети прыгают в такт музыке (ноги в стороны – вместе, сопровождая

прыжки хлопками над головой и по бедрам). Внезапно музыка обрывается. Играющие должны застыть в позе, на которую пришлась остановка музыки. Если кому-то из участников это не удалось, он выбывает из игры.

Снова звучит музыка – оставшиеся продолжают выполнять движения.

Играют до тех пор, пока в круге останется лишь один играющий.

**Игра «Зеваки»**

Цель: развитие произвольного внимания, быстроты реакции, обучение

умению управлять своим телом и выполнять инструкции.

Все играющие идут по кругу, держась за руки. По сигналу ведущего (звук колокольчика, погремушки, хлопок руками, или какое-нибудь слово) дети останавливаются, хлопают четыре раза в ладоши, поворачиваются и идут в другую сторону. Кто не успел выполнить задание, выбывает из игры.

Игру можно проводить под музыку или под групповую песню. В таком

случае дети должны хлопать в ладоши, услышав определенное слово песни (оговоренное заранее).

**Игра «Фанты»**

Ведущий говорит:

Вам принесли сто рублей.

Что хотите, то купите,

Черный, белый не берите,

«Да» и «нет» не говорите.

После этого он ведет с участниками беседу, задает разные вопросы, с тем, чтобы кто-то в разговоре произнес одно из запрещенных слов: *черный, белый, да, нет.* Тот, кто ошибся, отдает водящему фант. После игры каждый проштрафившийся выкупает свой фант.

Правила игры: играющие должны быстро отвечать на вопросы. Ответ

исправлять нельзя. Ведущий может вести разговор одновременно с двумя играющими. При выкупе фанта ведущий не показывает его участникам игры.

**Игра «Кричалки – шепталки – молчалки»**

Цель: развитие наблюдательности, умение действовать по правилу,

волевой регуляции.

Из разноцветного картона сделаны 3 силуэта ладони: красный, желтый,

зеленый. Это – сигналы. Когда взрослый поднимает зеленую ладонь –

«кричалку», можно бегать, кричать, сильно шуметь; желтая ладонь –

«шепталка» - можно тихо передвигаться и шептаться, на сигнал

«молчалка» - красная ладонь - дети должны замереть на месте и не

шевелиться. Заканчивать игру следует молчалками.

**Игра «Да и нет»**

Дети встают в круг. Ведущий кидает мяч по своему выбору и задает

вопросы, отвечать на которые можно лишь «да» и «нет». Другие ответы

давать нельзя. Кроме этого, работать надо в темпе, быстро отвечать и

кидать мячик обратно.

Вопросы:

- Ты уже ходишь в школу?

- Тебе 155 миллионов лет

- Ты вчера был на рыбалке?

- Ты любишь гулять в парке?

- Ты сегодня завтракал?

- Ты любишь слушать музыку?

- Ты умеешь летать?

- Ты читаешь книги?

- У тебя желтая шапка с розовым помпоном?

- Ты знаешь, как тебя зовут?