

Игры для эмоционально-поведенческих нарушений у старших дошкольников

*материал подготовила педагог- психолог
МБДОУ МО г. Краснодар «Центр- детский сад № 8»
Буглак Людмила Григорьевна*

Игра 1. «Сигнальный флажок»

Цели: снизить гиперактивность, развить самоконтроль.

Материал: флажок.

Музыкальное сопровождение: маршевая мелодия.

Инструкция. Предложите детям двигаться под музыку — они могут маршировать или выполнять свободные движения. Объясните им, что, как только вы поднимете флажок, они должны замереть в тех позах, в которых их застал сигнал. Музыка не выключайте. Через 5–7 с. опустите флажок — дети могут продолжить движение.

Игра 2. «Найди свою пару»

Цель: развить внимание, способность к самоконтролю.

Музыкальное сопровождение: веселая танцевальная мелодия.

Инструкция. Разбейте детей на пары мальчик — девочка. Попросите партнеров посмотреть друг на друга. Объясните правила игры. Как только зазвучит музыка, игроки свободно перемещаются по комнате. Как только музыка останавливается, участники должны как можно скорее найти свои пары и взяться за руки.

Побеждают те мальчик и девочка, кто быстрее остальных нашел друг друга. Повторите игру несколько раз.

Игра 3. «Иголка и нитка»

Цель: развить произвольность.

Музыкальное сопровождение: веселая мелодия.

Инструкция. Выберите водящего — он будет выполнять роль иголки. Остальные дети — роль нитки. «Иголка» под музыку бежит между стульями, «нитка» (дети друг за другом) — за ней.

Если в группе есть зажатый или аутичный ребенок — предложите роль иголки ему. Таким образом, вы сможете развить его коммуникативные и организаторские способности.

Игра 4. «Лови мяч»

Цель: выработать способность к самоконтролю.

Материал: мяч.

Музыкальное сопровождение: веселая мелодия.

Инструкция. Дети свободно двигаются под музыку. Один из них — водящий, у него в руках мяч. Он кидает его и называет имя любого игрока. Ребенок, чье имя назвали, должен подбежать и схватить мяч, после чего он становится водящим. Если ребенок заигрался и не услышал своего имени, он выбывает из игры — становится зрителем.

Примечание. Следите за тем, чтобы водящие не называли имена одних и тех же участников. В игре должны быть задействованы все дети.

Игра 5. «Слушай команду»

Цель: развить умение сосредоточиваться.

Музыкальное сопровождение: маршевая мелодия.

Инструкция. Предложите детям маршировать под музыку. Затем прервите ее и шепотом произнесите команду, например: сесть на стулья, поднять правую руку, присесть, взяться за руки и т. п.

Примечание. Команды давайте только на выполнение спокойных движений. Продолжайте игру до тех пор, пока дети хорошо слушают и контролируют себя.

Игра 6. «Грибник»

Цель: выработать способность концентрироваться и успокаиваться.

Музыкальное сопровождение: спокойная мелодия.

Инструкция. Выберите одного участника — он исполняет роль грибника, остальные — деревья в лесу.

Под музыку грибник идет в лес по грибы. Он ходит между деревьями, плутает и в конце концов не может найти дорогу обратно. Выключите музыку. Задача «грибника» — остановиться и задуматься: «Куда идти?». При этом ребенок должен встать в определенную позу: руки сложены на груди, смотрит перед собой.

Игра 7. «Где мы были, что видали?»

Цель: развить мышление и речь.

Для проведения игры необходимо просторное помещение.

Инструкция. Выберите несколько участников, которые будут отгадывать загадки, — это «дедушка» и его «внучата». Остальные дети вместе с вами будут загадывать загадки. Обозначьте на полу границу, за которой нельзя будет ловить убегающих детей.

Дедушка и внучата отворачиваются, вы вместе с другой группой тихо придумываете загадку. Например: «Давайте мы как будто возьмем корзиночки, пойдем в лес и будем показывать, как мы в лесу собираем грибы и ягоды. Согласны? Как мы будем это делать? Давайте попробуем!»

Договорившись, вы подаете знак дедушке и внучатам, после чего происходит примерно следующий диалог:

— Здравствуйте, дедушка седой с длинной-длинной бородой! Здравствуйте, внучата!

— Здравствуйте, ребята! — отвечают дедушка с внучатами. — Где вы побывали? Что вы повидали?

— Побывали мы в лесу, там увидели лису. Что мы делали — не скажем, но зато мы вам покажем!

Далее вы показываете загадку. Закончив показ, дайте возможность дедушке и внучатам подумать, а затем вместе с детьми спросите: «Отгадали?».

Дедушка и внучата должны дать развернутый ответ, например: «Вы были в лесу и собирали грибы и ягоды в корзиночки». Если ответ правильный, предложите своей группе повторить его и при необходимости дополнить. Если ответ неправильный или дедушка с внучатами затрудняются, дети дают правильную отгадку и после сигнала «Раз, два, три — догони!» бегут за черту. Дедушка и внучата должны их догнать, пока они не перешагнули за линию.

Закончите игру тогда, когда все дети побывают в роли загадывающих и отгадывающих загадки.

Рекомендации. Во время игры обратите особое внимание на воспитанников, которые нарушают правила — преждевременно говорят разгадку, подсказывают или убегают, не дожидаясь сигнала. Это дезорганизует всю игру. Объясните детям, что тех, кто мешает играть, не будут выбирать «дедушкой» и «внучатами».

При выборе загадки активизируйте детей, поддерживайте их инициативу и фантазию. Не торопитесь предлагать им свои варианты действий. В то же время не затягивайте процесс придумывания — это может утомить детей.

Игра 8. «Заскучали»

Цель: стимулировать раскрепощенность, самоорганизацию.

Инструкция. Около одной стены комнаты поставьте стулья по количеству детей. На противоположной стороне поставьте на один стул меньше.

Дети рассаживаются на той стороне, где стульев хватает всем.

Вы читаете стихотворение:

Скучно, скучно так сидеть.

Друг на друга все глядеть;

Не пора ли пробежаться

И местами поменяться?

Задача детей — как только стихотворение закончится, добежать до противоположной стены и занять стулья. Проигрывает тот, кто останется без стула.

Повторите игру несколько раз.

Обратите внимание детей на следующие правила игры: нельзя бежать раньше, чем закончится стихотворение; нельзя спихивать другого ребенка со стула.

Игра 9. «Вспомни и перечисли все предметы»

Цель: развить восприятие, наблюдательность, память.

Материал: различные предметы, одежда и т. п.

Инструкция. Выберите водящего и попросите его выйти из комнаты. Вместе с детьми задумайте ситуацию и выложите на стол семь предметов, которые

могут понадобиться в ней. Например: «Я иду гулять» — тогда на столе должны лежать семь предметов одежды. Пригласите водящего, опишите ему ситуацию и предложите в течение 1–2 мин осмотреть предметы. Затем попросите водящего повернуться спиной к столу, а лицом к группе и перечислить все, что лежит на столе. После каждого правильного ответа дети хором говорят «правильно», после неправильного — «неправильно». Если водящий забыл какие-то предметы, группа называет их.

Игра 10. «Путник и его тень»

Цели: развить наблюдательность, память, внутреннюю свободу, стимулировать раскованность.

Музыкальное сопровождение: спокойная мелодия.

Инструкция. Выберите двух участников. Один исполняет роль путника, другой — его тени. «Путник» идет через поле, «тень» — на два-три шага сзади. Задача «тени» — точь-в-точь копировать все движения «путника». Стимулируйте путника к выполнению разных движений: сорвать цветок, присесть, поскакать на одной ноге, остановиться и посмотреть из-под руки и т. д.

Игра 11. «Замри»

Цель: развить произвольность.

Музыкальное сопровождение: веселая мелодия.

Инструкция. Предложите детям свободно двигаться в такт музыке. Объясните, что, как только вы выключите музыку, они должны замереть в той позе, в которой застала их пауза. Пауза длится 1–1,5 мин. Повторите игру несколько раз.

Игра 12. «Художник»

Цель: развить наблюдательность, память, коммуникативные способности.

Инструкция. Выберите двух участников. Один из них исполняет роль художника, другой — заказчика, он заказывает свой портрет. Остальные дети — зрители. «Художник» в течение 1,5–2 мин внимательно смотрит на «заказчика», затем отворачивается и по памяти описывает его внешность. Если «художник» испытывает трудности, зрители могут задавать ему наводящие вопросы, например: «Какие у ... (имя ребенка) глаза (волосы)?»

Примечание. Следите за тем, чтобы участники не высказывали обидных замечаний, которые фиксируют какие-либо физические недостатки детей, исполняющих роль «заказчика».

Игра 13. «Незнайка»

Цель: развить выразительность движений, коммуникативные способности.

Инструкция. Выберите водящего — он будет исполнять роль незнайки. Его задача — на все вопросы детей молчать и только мимикой и выразительными движениями (поднятие бровей, опускание уголков губ, разведение рук в стороны) показывать, что он не знает ответа на заданный вопрос.

Игра 14. «Запретное движение»

Цель: развить произвольность.

Музыкальное сопровождение: любая ритмичная мелодия.

Инструкция. Дети стоят полукругом, в центре — ведущий (сначала вы можете быть им). Под музыку он показывает различные движения, одно из которых, например, приседание, запретное. Дети должны повторить все действия ведущего, кроме запретного. Тот, кто ошибся, становится ведущим.

Игра 15. «Петушки»

Цели: стимулировать раскрепощенность, развить самоконтроль.

Музыкальное сопровождение: любая веселая мелодия.

Инструкция. Предложите детям беспорядочно двигаться под музыку, слегка толкаясь плечами. Следите за тем, чтобы удары при столкновении были не сильными и не болезненными.

Игра 16. «Не остановись!»

Цель: развить самоконтроль и произвольность движений.

Музыкальное сопровождение: маршевая мелодия.

Инструкция. Дети маршируют под музыку. Задача — не останавливаться, даже если музыка прервется. Музыка прерывайте на 1–1,5 мин через каждые 3–4 мин.

Игра 17. «Сочинитель»

Цель: развить мышление и фантазию.

Материал: набор карточек из детского лото.

Инструкция. Предложите детям две карточки с изображением предметов и попросите их по очереди придумать предложения, в которых упоминались бы оба предмета. Затем предложите две другие карточки и т. д.

Игра 18. «Повтори»

Цель: развить наблюдательность, восприятие, память.

Музыкальное сопровождение: веселая мелодия.

Инструкция. Выберите 3–4 участников. Один из них будет водящим, остальные поочередно показывают ему какие-либо действия. Задача водящего — запомнить, а затем повторить все действия в том порядке, в котором он их увидел.

Игра 19. «Картинки - загадки»

Цель: развить мышление и речь.

Материал: большая коробка, карточки с изображением различных предметов (можно использовать картинки из детского лото).

Инструкция. Выберите водящего. Остальных детей попросите сесть на стулья. Водящий берет из коробки любую карточку. Его задача —

не показывая остальным участникам, описать предмет, который изображен на ней. Тот, кто первым отгадал, становится водящим. Игра продолжается до тех пор, пока в роли ведущего не побывают все дети.

Игра 20. «Зеркала»

Цель: развить наблюдательность и коммуникативные способности.

Инструкция. Выберите водящего. Предложите ему представить ситуацию: он приходит в магазин, в котором много зеркал. Дети встают по кругу, водящий — в центр. Он показывает различные движения — «зеркала» тотчас должны их повторить. Проводите игру до тех пор, пока в роли водящего не побывают все желающие.

Игра 21. «Да и нет»

Цель: развить мышление и речь.

Инструкция. Разделите участников на две группы. Задача первой — загадать предмет. Задача второй — с помощью наводящих вопросов отгадать задуманное. Участники первой группы могут отвечать только «да» или «нет».

Группа 1 встает по прямой линии друг за другом. Напротив — группа 2. Сначала в диалог вступают первые участники. Ребенок из группы 2 задает вопрос, например: «Оно живое?» («Это животное?», «Это человек?» и т. п.). Участник группы 1 отвечает. После этого они перемещаются в конец шеренги, а в диалог вступают вторые участники. Ребенок из группы 2: «Я его видел?» И т. д. После того как участники угадали предмет, группы меняются ролями. Если в течение 8–10 мин предмет не угадан, назовите его, чтобы дети не заскучали.

Игра 22. «Опиши соседа»

Цель: развить внимание, память, наблюдательность, речь.

Инструкция. Разбейте детей на пары и предложите встать спиной друг к другу.

Попросите участников развернуться и в течение одной минуты посмотреть друг на друга. Далее один из детей описывает внешность партнера (какие у того волосы, глаза, во что он одет и т. д.).

В конце игры обязательно отметьте лучших игроков — тех, кто смог запомнить и описать наибольшее количество деталей внешности, одежды своего партнера.

Игра 23. «Сова»

Цель: развить произвольность.

Инструкция. Предложите участникам выбрать водящего — «сову». Пока дети свободно двигаются по комнате, «сова спит в гнезде» (сидит на стуле). По команде «Ночь!» участники должны замереть, а «сова» выходит на охоту. Кто из играющих пошевелится или рассмеется — тот становится совой.

Игра 24. «Пузыри»

Цель: стимулировать раскованность, выразительные движения, способствовать самовыражению детей.

Инструкция. Предложите детям следующую игровую ситуацию: вы все вместе пошли в парк. И тут навстречу выходит клоун, который выдувает мыльные пузыри. Вы имитируете движение клоуна, дети — мыльных пузырей: свободно двигаются по комнате, сталкиваются, кружатся и т. п. В это время можно читать стихотворение:

Мыльные пузыри

Осторожно пузыри...

Ой, какие!

Ой, смотри!

Раздуваются!

Блестят!

Отрываются!

Летят!

После команды «Лопнули!» дети приседают.

Игра 25. «Сядь на стул»

Цель: снизить возбудимость.

Музыкальное сопровождение: спокойная мелодия.

Инструкция. Для проведения игры расставьте в комнате стулья. Вызовите первого ребенка. Его задача — двигаться под музыку между стульями. Как только вы выключите ее, ребенок должен сесть на стул. Вызовите следующего. Игру продолжайте до тех пор, пока на стулья не сядут все дети.

Игра 26. «Штриховка»

Цели:

- укрепить мышцы рук;
- научить действовать по заданным правилам;
- развить внимание;
- стимулировать способность аккуратно выполнять задание и доводить начатое до конца.

Материал: карандаши, бланки с контурами предметов и т. п.

Музыкальное сопровождение: спокойная мелодия или звуки природы.

Инструкция. Раздайте детям бланки с контурами различных предметов. Предложите заштриховать рисунки в заданном направлении.



Игры для коррекции агрессивности: «Гнев прогоним мы в игре»

Не секрет, что почти в каждой группе детского сада есть дети с признаками агрессивного поведения

Их эмоциональный мир зачастую ограничен, недостаточно богат. Профилактическая и коррекционная работа психолога с данной категорией детей предполагает использование разнообразных методов, ведущим среди которых является игра.

Организованная психологом игровая деятельность проводится в трех направлениях:

1. Работа с гневом. Обучение агрессивных детей приемлемым способам выражения гнева.
2. Обучение навыкам распознавания эмоциональных состояний и контроля негативных эмоций.
3. Формирование способности к эмпатии, доверию, сочувствию, сопереживанию; гармонизация отношений в общении с детьми и взрослыми.

Психологи, работающие с детской агрессивностью, используют такие игровые пособия, как подушки, коврики, мешочки, для обрабатывания ребенком негативных эмоций. В литературе предлагаются разнообразные игры, например «Падающая башня» (Н. Кряжева), «Высвобождение гнева» (К. Рудестам) и др.

В предлагаемых автором играх обучение игровым действиям начинается с чтения стихотворения. Затем ведущий показывает эти действия с помощью пособия, а также демонстрирует переживаемые чувства и эмоции.

Игры разработаны с учетом вышеперечисленных направлений игровой деятельности и используются для сопровождения детей с агрессивным поведением.

1. «Уходи, злость!»

Игра «Волшебные подушки»

Цель: отработка негативных эмоций, снятие агрессивности.

Возраст: 4–7 лет.

Оборудование: простая подушка, «подушка злости», «подушка добра».

Описание игры

«Подушка злости», на которой будет вымещаться агрессия, кладется перед ребенком на большую мягкую подушку или спортивный мат.

Психолог (или педагог) читает стихотворение, демонстрируя игровые действия, затем предлагает ребенку повторить их: ударять по «подушке злости» расслабленными кулачками. Также можно предложить ребенку поколотить по «подушке злости» надувными или деревянными молоточками. При ударах можно выкрикивать слова, выражающие чувство гнева.

«Подушка злости»

Кулачки (молотки) стучат,
Злость прогнать они хотят,
Чтобы злость не обижала
Ни меня и ни ребят!

Затем ребенку предлагается «подушка добра». На нее можно положить расслабленные руки, ее можно погладить или обнять. Таким образом,отреагированное чувство гнева меняется на приятные ощущения спокойствия и эмоционального равновесия.

«Подушка добра»

Ах ты, моя душечка,
Добрая подушечка,
Мои ладошки успокой,
Я люблю играть с тобой!

Игра «Мешочек гнева»

Цель: обрабатывание негативных эмоций, снятие агрессивности.

Возраст: 4–7 лет.

Оборудование: «мешочек гнева».

Описание игры

Психолог (или педагог) показывает ребенку «мешочек гнева», читает стихотворение, затем озвучивает любыми звуками или словами негативные эмоции.

Взрослый предлагает ребенку прокричать в «мешочек гнева» накопленное недовольство, обиду, гнев.

«Мешочек гнева»

Гнев в мешочек прокричу,
Иногда и порычу.
Гнев так быстро исчезает,
И обида тоже тает.
Ловко завяжу мешок
И скажу себе я: «Ох!»

Игра «Волшебные коврики»

Цель: отреагирование негативных эмоций, снятие агрессивности.

Возраст: 4–7 лет.

Оборудование: «коврик злости», «коврик радости».

Описание игры

«Коврик злости», на котором будет вымещаться агрессия, кладется перед ребенком.

Психолог (или педагог) читает стихотворение, демонстрируя игровые действия, затем предлагает ребенку повторить их: протопать негативную эмоцию на «коврике злости», можно предложить ребенку попрыгать. При активных движениях можно выкрикивать любые слова, выражающие чувство гнева.

«Коврик злости»

Коврик злости — вот потеха!

Ну а если не до смеха?

Топну ножкой: раз-два-три...

Улетела злость — смотри!

Затем ребенку предлагается «коврик радости», на нем можно полежать, расслабиться, помечтать о чем-то приятном, почувствовать спокойствие и эмоциональное равновесие.

«Коврик радости»

Коврик радости, привет!

Даришь ты сердечку свет.

На тебе могу лежать,

На тебе могу мечтать,

Отдыхать, летать, кружить.

Я хочу с тобой дружить!

Комментарий: в процессе использования в играх необычных игровых пособий дети осознают и понимают, что можно освободиться от разрушительных эмоций не агрессивным способом, а с помощью волшебных помощников.

2. «Мы — актеры»

Цель: развитие эмоциональной сферы, умения понимать эмоции и чувства персонажей игры, других людей; обучение умению выразительно передавать эмоциональные состояния с помощью движений, мимики и жестов.

Возраст: 4–7 лет.

Оборудование: иллюстрации с основными эмоциями и чувствами персонажа стихотворения; детали костюмов мальчика Задаваки (Снеговика, Гномика, Шарика).

Описание игры

Психолог читает стихотворение, сопровождая текст показом иллюстраций с эмоциональными состояниями персонажа игры. Затем взрослый предлагает детям назвать эмоции главного героя.

Стихотворение читается второй раз, дети выразительными движениями, с помощью мимики и жестов передают эмоции персонажа игры.

На следующих занятиях детям предлагается стать актерами.

Ребенок, желающий изобразить главного героя стихотворения, наряжается и выразительно передает эмоции и чувства персонажа игры.

Комментарий: для детей младшего и среднего дошкольного возраста на одном занятии используется текст одного стихотворения, обыгрывание эмоциональных состояний одного персонажа.

Для детей постарше задачу можно усложнить. После знакомства со всеми игровыми персонажами можно предложить игру «Мы — актеры», где каждый ребенок по желанию может сыграть роль героя любого стихотворения.

«Задавака»

Познакомьтесь с задавакой:

Иногда он весельчак,
Иногда сердит иль грустен,
Не узнать его никак.
Иногда пуглив он очень,
А спокоен чаще ночью.
Иногда он удивляка,
Вот так мальчик-задавака!

«Снеговик»

1. Я люблю, друзья, морозы,
Снегопадам очень рад,
И сейчас я приглашаю
Поиграть со мной ребят.
2. Вы слепили меня ловко,
Ну, а где же нос-морковка?
Очень я, друзья, смущен
И, признаюсь, удивлен.
3. Что? Сломать меня хотят?
Я разбойникам не рад.
Грозно топну, рассержусь,
Снежной тучей закружусь!
4. В марте я всегда грущу,
Расставаться не хочу.
Солнце будет припекать,
А я — таять, исчезать.
Сейчас я крепкий снежный ком,
Но стану лужицей потом.
5. Вот как славно поиграли!
Всем улыбку я дарю,
За театр эмоций ярких
Всех детей благодарю!

«Гномики»

1. Этот гномик — весельчак,
Улыбается он так (*показ взрослого*).
Гномик просит всех детей:
Улыбнитесь поскорей!
2. Этот гном, друзья, сердит,
У него здесь хмурый вид.
Гномик-гномик, не сердись,
Лучше с нами подружись.
3. Этот гномик испугался,
Глазки округлил и сжался.
«Ой!» — пугливый гном сказал
И от нас он убежал.
4. Этот гном — печальный гном:
Потерял дорожку в дом.
Гномик, слезки вытирай,
Лучше с нами поиграй!

«Шарики»

1. Веселый шарик вверх летит,
Он улыбается, кружит.
С тобою, шарик, полетим,
И в танце вместе закружим.
2. Дружочек-шарик, что с тобой,
Ты почему сказал нам: «Ой!»?
Ты испугался вдруг ежа?
Ползет он к нам сюда, шурша.
3. На ежика наш шар сердит,
У шарика серьезный вид,
Пыхтит и хмурит брови он,
Шар не на шутку возмущен.
4. Вот успокоился наш шар,
Ведь ежик мимо пробежал.
Вверх шарик быстро полетел,
На нас спокойно посмотрел.

3. «Школа дружбы и доброты»

Игра «Кто подарил добрые слова?»

Цель: гармонизация отношений в общении детей, обучение умению проявлять добрые чувства по отношению к другому человеку.

Возраст: 4–7 лет.

Описание

Дети встают в круг. Выбирается водящий, который садится на стул в центре круга и закрывает глаза. Участники игры идут по кругу со словами:

Здесь игра сейчас начнется,
Дождь из добрых слов прольется.

Отгадай, кто подходил,

Добрые слова дарил.

Ребенок, до которого психолог (или педагог) дотронется рукой, подходит к водящему и, нежно к нему прикасаясь, дарит добрые слова. Например, «Петя, ты заботливый, умный и добрый». Водящий должен узнать по голосу того, кто подарил добрые слова. Если водящий узнает игрока, игра продолжается с новым водящим.

Игра «Взрослые и дети»

Данная игра часто используется практическими психологами (к сожалению, не могу указать автора). В ней доработана часть с «волшебным» массажем рук, который выполняют дети, а также заключительная часть игры.

Цель: развитие воображения, создание доброжелательности и взаимопонимания в общении детей друг с другом.

Возраст: 5–7 лет.

Описание

Группа делится на две подгруппы: первая — «дети», вторая — «взрослые». «Дети» садятся на стулья, поставленные по кругу. «Взрослые» встают за спиной сидящих «детей». Перед началом игры они поглаживают, разминают свои руки, превращая их в нежные, добрые руки близких людей. Психолог может показать детям, как выполняется «волшебный» массаж рук, и сопроводить действия словами:

Я поглажу свои руки,
Будьте, рученьки, добрей,
Чтоб ласкать и нежно гладить
Моих маленьких детей.

После этого «взрослые» начинают нежно поглаживать плечи, руки «детей». Через несколько секунд «взрослые» меняют своих подопечных. Через 2–3 смены подопечные «дети» определяют: а) какой «взрослый» самый ласковый и нежный; б) с чьими руками можно сравнить руки «взрослого»: мамы, папы, дедушки, бабушки.

Затем «дети» и «взрослые» меняются ролями.

Игра «Школа дружбы»

Цель: осознание детьми ценности дружелюбных отношений в общении с людьми.

Возраст: 5–7 лет.

Описание

Дети встают в круг. Все они — ученики в «Школе дружбы». Взрослый

предлагает детям карточки с изображением членов семьи (мамы, папы, бабушки, дедушки, брата, сестры). Психолог (или педагог):

Будь внимателен, смотри:

На картинке — член семьи.

Что ты можешь предпринять,

Чтоб надежным другом стать?

Каждый ребенок по очереди рассказывает, что он может сделать для того или иного человека, чтобы стать его другом.

Можно также использовать фотографии детей группы и педагогов детского сада.

Комментарий: все игры могут быть использованы в работе с детьми как психологами, так и воспитателями детских садов и родителями дошкольников.