

Картотека психологических игр

Игра для детей - это не только и не столько развлечение. Для ребенка игра - это основной вид деятельности. Она помогает ему развиваться и познавать окружающий мир. Поэтому родители и педагоги часто используют **психологические игры для детей** в воспитании ребенка. Некоторыми из этих игр мы поделимся с вами.

Психологические игры для детей могут быть направлены на развитие памяти, реакции, смекалки, внимания, воображения, музыкального слуха. Они помогут выявить лидеров в детском коллективе, сдружить и сплотить коллектив, побороть застенчивость и развить уверенность в себе. Плюс психологических игр для детей в том, что ребенок будет с удовольствием играть, даже не подозревая, что в этот момент его воспитывают. **Рассмотрим некоторые виды психологических игр для детей.**

Психологические игры для детей. Развитие памяти

"Забавные рисунки". Игра предназначена для детей младшего школьного возраста и тренирует память на названия предметов. На десяти листах бумаги нужно нарисовать забавные несуществующие предметы - фрукты, овощи, животных и т.п. Каждому предмету придумывается необычное название. Затем детям показывают рисунки и говорят названия каждого из них, предварительно предупредив, что их нужно запомнить. Потом рисунки убирают, а через несколько секунд показывают снова, а дети угадывают их названия. Если вы играете с одним ребенком, то он просто должен будет угадать как можно больше предметов. Если с несколькими - устройте соревнования, начисляя за каждый угаданный предмет один балл или выдавая поощрение. Если игроки совсем маленькие, нужно придумывать название попроще, а карточек с рисунками сделать поменьше.

"Дегустатор". Эта игра для дошкольников и младших школьников развивает вкусовую и зрительную память. В нее можно играть с группой детей, а можно и вдвоем с вашим ребенком, тогда вы будете ведущим. Детям показывают корзинку с разными фруктами, которые им нужно запомнить. Потом их просят выйти из комнаты, а ведущий делает из фруктов салат, мелко нарезав их и заправив сметаной. Нужно использовать не все фрукты, а корзину спрятать. Дети пробуют салат, а потом пытаются назвать те фрукты, которые не вошли в салат, а в корзине были. Можно проводить эту игру и с овощами. Она позволяет убить двух зайцев одновременно: потренировать память и накормить ребенка полезными и вкусными овощами и фруктами.

Психологические игры для детей. Развитие мышления и воображения

"Как связать два слова?" Эта игра развивает воображение и умение устанавливать ассоциативные (смысловые) связи. Она предназначена для детей среднего школьного возраста. Арбитром-ведущим в этой игре выступает взрослый. Он называет два любых слова, например, "петрушка" и "бабушка". Дети должны объяснить, как эти слова связаны между собой. Варианты могут быть самыми разными: бабушка выращивает петрушку на подоконнике; у бабушки кучерявые, как петрушка, волосы и т.д. За каждый вариант игроку начисляется один балл. Можно дополнительно поощрять интересные и необычные варианты, но они все равно не должны быть лишены смысла и логики.

"Чья радуга ярче?" Эта игра для детей младшего и среднего школьного возраста не только развивает воображение, но и помогает научиться придавать эмоциональную окраску своим высказываниям и грамотно выражать мысли в письменной форме. Каждый ребенок получает листочек с написанным на нем предложением. Это - начало рассказа. Игрокам нужно дописать рассказ самостоятельно и при этом использовать вопросительные и восклицательные предложения - чем больше, тем лучше. Начальные предложения должны быть достаточно простыми (обязательно ориентируйтесь на возраст игроков), но в них должна содержаться идея, которую можно без труда развить.

Психологические игры для детей. Избавляемся от комплексов

"Наша парикмахерская". Некоторые дети комплексуют из-за своей прически - им могут не нравиться длина волос или цвет волос, то, что у них волосы кудрявые или прямые, а у кого-то - наоборот. Игра "наша парикмахерская" поможет им избавиться от этого комплекса. Играть в нее лучше с детьми среднего школьного возраста. Игроков разбивают на пары, в каждой паре есть "клиент" и "парикмахер". "Парикмахер" должен сделать клиенту оригинальную прическу. Для этого можно использовать разные резинки и заколки, пенки, гели, муссы. Но все средства должны легко смываться водой. Не советуют использовать лак для волос - он может попасть в глаза, да и запах у него не всегда приятный. Под запретом ножницы - неудачную стрижку тяжело исправить. Когда все прически готовы, можно провести конкурс парикмахеров и моделей и определить самую необычную прическу, а можно поощрить каждую пару. Потом игроки в парах меняются ролями.

"Умение вести себя в обществе". Часто комплексы детей, стеснительность и застенчивость связаны с тем, что ребенок не знает, как правильно вести себя в той или иной ситуации, не знает правил хорошего тона. Эта игра для детей среднего и старшего школьного возраста поможет

справиться с этим комплексом. Ведущий (лучше, если это будет взрослый) предлагает детям инсценировать разные ситуации из повседневной жизни. Что делать, если вас пригласили в гости? Или наоборот, гости пришли к вам? После того, как желающие показали свои сценки, можно их обсудить и решить - как же поступать правильно.

Психологические игры для детей. Как определить лидера?

"Делай раз, делай два". Игра для школьников. Ведущий говорит, что по его команде все дети должны одновременно сделать какое-то действие. По команде "делай раз" они поднимают стулья вверх и держат до тех пор, пока кто-то из них не скажет опустить стулья. По команде ведущего "делай два" игроки начинают бегать вокруг стульев. Когда один из игроков подаст команду, они должны одновременно сесть. Те из детей, которые подавали команды опустить стулья и сесть, скорее всего - лидеры, особенно если это был один и тот же человек.

"Считалки". Игра для подростков. Игроки закрывают глаза, их задача - досчитать до десяти. Нужно считать вразнобой, т.е. один игрок не может сказать два числа подряд, нельзя договариваться. Если два игрока говорят одновременно - игра начинается заново. Лидером скорее всего является тот игрок, который назовет больше всех чисел.

Психологическая игра для детей «Если нравится тебе, то делай так!»

Дети стоят в кругу, кто-нибудь из них показывает любое движение, произнося при этом первые слова песенки «Если нравится тебе, то делай так...», остальные дети повторяют движение, продолжая песенку: «Если нравится тебе, то и другим ты покажи, если нравится тебе, то делай так...». Затем свое движение показывает следующий ребенок, и так до тех пор, пока не завершится круг

Психологическая игра для детей «Я бросаю тебе мяч».

Для разрядки и поднятия настроения можно предложить игру с мячом. В кругу все будут перебрасывать друг другу мяч, называя по имени того, кому бросают, и произнося слова: «Я бросаю тебе цветок (конфету, слона и т.д.)». Тот, кому бросили мяч, должен достойно ответить.

Психологическая игра для детей «Испорченный телефон»

Участники по очереди передают друг другу пословицы, которые ведущий назвал на ухо сидящим с двух концов. Затем каждый из них сообщает пословицу, которая передана ему с другого конца.

- Нет такого человека, чтобы век без греха
- Всякая неправда – грех
- От судьбы не уйдешь

- Риск – благородное дело
- Денег наживешь – без нужды проживешь
- Когда деньги говорят – правда молчит
- И с умом воровать – беды не избежать
- Раз украл - навек вором стал
- Кто сильнее – тот и прав
- С кем поведешься - от того и наберешься
- Умная ложь лучше глупой правды
- Убежал – прав, а попался - виноват

Игра «Пойми меня»

Одновременно все участники громко произносят свое слово, а водящий повторяет все слова, которые удалось услышать.

Психологическая игра для детей «Ярмарка достоинств»

Участники игры получают по 2 листа с названиями «продаю» и «покупаю». Ведущий предлагает на одном листе, под надписью «продаю» написать все свои недостатки, от которых он хотел бы избавиться, а на другом листе под надписью «покупаю» написать достоинства, которых ему не хватает в общении. Затем листы прикрепляются на груди участников игры, и они становятся посетителями «Ярмарки», начинают ходить и предлагают купить (или продать) то, что им нужно. Игра продолжается до тех пор, пока каждый не обойдет и не прочитает все возможные варианты купли-продажи требуемых для него качеств.

Психологическая игра для детей «Назови эмоцию»

Передавая мяч по кругу, участники называют эмоции, мешающие общению. Затем мяч передается в др. сторону и называются эмоции, помогающие общению. Эмоции можно выражать разными средствами – через движение, позу, мимику, жесты, интонацию.

Методика «Твое имя»

Участники встают в круг, а один, передавая мяч соседу, называет свое полное имя. Задача других – назвать, передавая мячик по кругу, как можно больше вариантов его имени (например, Катя, Катюша, Катерина, Катенька, Катюшка, Екатерина). Задание повторяется для каждого участника. Затем все делятся впечатлениями, что чувствовали, когда слышали свое имя.

Игра-упражнение «Мусорное ведро»

Дети пишут на листах бумаги свои негативные мысли, неприятные случаи, истории, ситуации, сминают листы и выбрасывают их в ведро (забывая это навсегда).

Психологическая игра для детей «БУРИМЕ»

Стихи сочинять легко, говорил поэт Цветик. Главное, чтобы был смысл и рифма. Каждый берет лист бумаги и ручку и пишет любую пришедшую в голову строчку, хотя бы отдаленно напоминающую по ритмическому рисунку стих. Далее все бумажки передаются на одного по кругу и пишется еще одна строчка-продолжение к предыдущей строчке, желательно в рифму, и так далее. Для элемента сюрприза лучше заворачивать в трубочку лист, оставляя на виду только последние три строчки. Когда все листки пройдут один-два-три круга, каждый берет лист, который начинал и выразительно декламирует его под смех публики.

Психологическая игра для детей «МУХА»

Игра на концентрацию внимания и его проверку. Тех, кто проявляет слабое внимание и концентрацию, в космонавты не берут. Все сидят в кругу или за столом. Инструкция ведущего. Представьте себе поле для игры в крестики-нолики, три на три квадрата. В центре сидит муха. Мы будем муху двигать по-очереди. Есть только четыре хода: вверх, вниз, вправо, влево. Ошибкой будет задний ход: вверх-вниз, и выход мухи за пределы поля. Задача – всем вместе, по кругу, мысленно двигать муху, озвучивая свой ход и не ошибаться. Если кто-то ошибся – сброс и опять муха в центре. Можно ввести штрафные очки за ошибки для элемента соревновательности.

Объемная муха. Это более сложный вариант, доступный уже не всем, а только самым внимательным. Представьте себе объемное поле для игры в крестики нолики – кубик рубика три на три. У нас добавляются еще два хода – к себе и от себя. Важно не терять муху, внимательно следить за ее перемещениями и не ошибаться.

Психологическая игра для детей «ТРОЕЧКА»

Есть одна несложная по правилам игра на проверку внимания и его концентрацию. Инструкция. Мы будем ритмично считать натуральный ряд чисел по кругу: один-два-три-четыре-пять и так далее. Сложность в том, что по правилам игры, число «3», числа, оканчивающиеся на три, например «13», и числа, делящиеся на три, например, «6», не говорят, а хлопают. Ошибкой считается сама ошибка и сбой ритма. При ошибке все сбрасывается и начинается сначала («Раз») с этого участника в любую сторону по кругу.

При внешней простоте игры, далеко не всем коллективам удастся дойти хотя бы до двадцати. Если дошли до тридцати, это говорит о хорошей концентрации внимания. Упрощение или усложнение игры возможно замедлением или убыстрением ритма.

Психологическая игра для детей «ЗООПАРК»

Игра на актерское мастерство. Участвуют 7-8 человек, каждый выбирает себе любое животное: овца, лошадь, свинья, кошка, собака, крокодил, утконос, шакал зимой, марал в брачный период и т.д. Далее знакомство: каждый по кругу выразительно демонстрирует остальным характерное

движение этого животного. После этого, по-очереди, надо показать сначала "себя", а потом любое другое присутствующее "животное". Это "животное" получает ход, показывает себя и далее другого зверя. И так далее. Потом можно объявить «суперзоопарк». Это когда все животные демонстрируются максимально утрированно и ярко! Можно играть навывлет. Ошибся в передаче хода – выбыл из игры.

Психологическое упражнение для детей «ПРИНЦЕССА НА ГОРОШИНЕ»

В игре участвуют только женщины. Нужно поставить в ряд табуретки (или стулья без мягкой обивки) по количеству предполагаемых участниц (лучше всего 3-4). На каждую табуретку кладется определенное количество круглых карамелек (бывают такие конфетки, по форме -маленькие колобки), можно пуговицы на ножке (желательно покрупнее). Например, на первую табуретку - 3 конфеты, на вторую - 2, на третью - 4. Сверху табуретки накрываются непрозрачными полиэтиленовыми пакетами. Приготовления закончены. Вызываются желающие. Их рассаживают на табуретки. Включается музыка. Обычно для этого конкурса включается песня "Подвигай попой". И так, танцуя сидя на табуретке, участницы должны определить, сколько под ними конфет. Победит тот, кто быстрее и правильнее это сделает.

Психологическая игра для детей «НОВОГОДНЯЯ ЕЛКА»

Для игры необходимы: табуретка или стул -1 штука, девушка - 1 особь, прищепки - много. Прищепки нацепляются на платье девушки, девушка ставится на табуретку, из среды компании выбирается 2 молодых человека (можно вообще разделить на 2 команды), которые снимают с нее прищепки с завязанными глазами. Тот, кто снимает последнюю прищепку, или тот, у кого окажется больше прищепок, снимает девушку со стула и целует столько раз, сколько прищепок у него оказалось. Игру можно проводить наоборот, т.е. на табуретку встает парень.

Психологические игры для дошкольников «Кактусы растут в пустыне»

Предназначена игра для детей дошкольного возраста.

Все встают в круг, берутся за руки, ходят и говорят:

«Кактусы растут в пустыне, кактусы растут в пустыне...» Ведущий стоит в центре круга, иногда поворачивается. Неожиданно кто-нибудь из играющих выпрыгивает из круга и кричит: «Ой!». Он обязательно должен сделать это так, чтобы ведущий в этот момент его не видел, а соседние с ним игроки сразу сцепляют руки. Если ведущий увидит, как кто-то собирается выпрыгнуть, он дотрагивается до его плеча, и тот остается в общем круге.

Ведущий спрашивает: «Что с тобой?»

Играющий придумывает любой ответ, связанный с кактусом (например: «Я съела кактус, а он горький» или «Я наступил на кактус»).

После этого играющий возвращается обратно в круг, и выпрыгивать могут другие. Самое главное условие – не повторяться, отвечая на вопрос ведущего.

Те дети, которые чаще всех оказываются вне круга, наиболее активны и обладают большими лидерскими способностями.

«Медвежата на прогулке»

В такую игру полезно вовлечь детей дошкольного и младшего школьного возраста. В нее можно играть в детском саду или на празднике в начальной школе.

Сначала ведущий говорит: «Вы все – маленькие медвежата, вы гуляете по лугу и собираете сладкую землянику. Один из вас – самый старший, он следит за всеми остальными».

Звучит веселая музыка, дети ходят по комнате и изображают из себя медвежат – переваливаются, делают вид, будто собирают ягоду, напевают песенки.

В это время ведущий выбирает одного играющего и, когда музыка останавливается, объявляет, что он и есть старший медвежонок. Его задача (объявляется заранее) – как можно быстрее проверить, все ли медвежата на месте, то есть дотронуться до плеча каждого игрока.

После того как он удостоверится, что никто не потерялся, игра возобновляется, а через несколько минут ведущий назначает другого старшего. Игра идет до тех пор, пока все не побывают в этой роли. Тот, кто выполнит это задание быстрее всех, объявляется самым быстрым и самым старшим. Естественно, это получится только у того, кто будет действовать спокойнее и организованнее, чем остальные. В конце игры ведущий объясняет, почему выигравший смог выполнить задание лучше, чем остальные.

Игра «Медвежата на прогулке» позволяет детям научиться быстро реагировать на задание и правильно организовывать свои действия. Ее можно проводить довольно часто, изменяя медвежат на котят, цыплят, слонят и т. д.

«Далеко-далеко, в густом лесу...»

Игра – для дошкольников. В этом возрасте лидерские качества проявляются довольно ярко, обычно они непосредственно связаны с умственным или физическим превосходством. С возрастом эти качества могут пропасть, если их не развивать.

Играющие садятся на стулья, закрывают глаза, и ведущий объясняет правила: произносится фраза «далеко-далеко, в густом лесу... кто?» Один из играющих отвечает, например: «лисыца». Если произносятся несколько ответов одновременно, ведущий не принимает их и повторяет фразу еще раз.

Иногда играющим бывает сложно решить, кто должен отвечать, но ведущий не должен вмешиваться и дать ребятам самим разобраться.

Когда единственный ответ получен, ведущий говорит следующую фразу: «Далеко-далеко, в густом лесу лисята... что делают?» Ответы принимаются по тем же правилам.

В эту игру можно играть довольно долго, пока не надоест. Или – когда первая фраза станет достаточно длинной, можно начать сначала. Единственное условие: все фразы должны начинаться одинаково: «Далеко-далеко, в густом лесу...»

Обычно получается так, что один или несколько игроков отвечают больше всех. На них стоит обратить внимание – именно они обладают наиболее развитыми лидерскими способностями.

«Кораблекрушение»

Игра – для детей дошкольного и школьного возраста.

Ведущий объявляет: «Мы плыли на большом корабле, и он сел на мель. Потом поднялся сильный ветер, корабль снялся с мели, но мотор сломался. Шлюпок достаточно, а вот рация испортилась. Что делать?»

Ситуация может быть и другой, главное – чтобы из нее существовало несколько выходов.

Ребятышки обсуждают создавшуюся ситуацию и рассматривают все возможные выходы из нее. Кто-то предлагает один выход, кто-то – другой. Важно обратить внимание на того, кто активнее всего принимает участие в обсуждении, отстаивает свое мнение.

В итоге обсуждения играющие сообщают ведущему свой выход из ситуации, а он рассказывает им, что из этого получилось. Естественно, результат должен быть удачным. Ведущему нельзя допустить «раскола» среди играющих, то есть того, что одна половина ребятшек выберет один вариант, а вторая – другой.

«Пожарная команда»

Для детей дошкольного возраста.

В начале игры выбирается ведущий. Остальные игроки представляют из себя «пожарную команду». Ведущий должен отправить их «пожар» тушить. Игроки должны бегать, суетиться и совершать какие-то бестолковые действия. Задача ведущего – суметь их «собрать» и заставить «потушить пожар». В результате каждый игрок дает по пятибалльной шкале свою оценку поведению ведущего.

Затем игроки меняются местами – ведущим становится кто-то другой. Игра повторяется. Далее каждый из игроков снова дает свою оценку поведению ведущего. Игра продолжается до тех пор, пока каждый из игроков не окажется на месте ведущего. Победителем будет тот, кто получил больше баллов.

«Фотограф»

Игра для дошкольников.

В начале игры выбирается ведущий – «фотограф». Ведущий должен сделать интересные «фотографии», значит ему надо усадить остальных ребят по своему усмотрению. «Фотографу» предстоит действовать быстро и четко. Кому-то из участников игры он может предложить роль учителя – следовательно, тому надо принять соответствующую позу. Кто-то может стать «полицейским», кто-то «актрисой», кто-то «фокусником».

Каждый из игроков дает свою оценку действиям «фотографа» по пятибалльной шкале. Далее игроки меняются, «фотографом» становится другой. Игра продолжается до тех пор, пока все ребята не побывают в роли «фотографа». А чтобы игра была еще интереснее, можно взять «полароид» и делать моментальные снимки. У лучшего «фотографа», соответственно, снимки получатся качественнее, значит он лучше других умеет добиваться, чтобы окружающие выполняли его требования, и является лидером.

«Я самый лучший, а ты?»

Для детей дошкольного возраста.

Все ребята должны ощутить сплоченность и получить порцию ободрения и одобрения, а в атмосфере взаимовосприятия и хорошего настроения дети хоть на некоторое время позабудут о своих страхах и сомнениях. Игра рассчитана на участие не слишком большого числа детей (от 3 до 5).

Одного из ребят под всеобщие возгласы одобрения взгромозжают на стул, и на некоторое время мечта оказаться на сцене и заслужить восторженные аплодисменты становится реальностью. Остальные плотным кольцом окружают стул и хлопают в ладоши.

На этом почетном месте должен побывать каждый из игроков, а наслаждение от игры получают и те, в чей адрес раздаются аплодисменты, и те, кто рукоплещет.

«По главной улице с оркестром»

Для детей дошкольного возраста.

Игра помогает детям избавиться от негативных эмоций, а также представить себя важным дирижером оркестра. Это упражнение не только взбадривает, но и создает ощущение спаянности. Для игры пригодится кассета с записью задорной и веселой музыки, которая нравилась бы детям и вызывала у них положительные эмоции.

Все ребята должны вспомнить дирижера и те движения, которые он выполняет в оркестровой яме. Всем вместе надо встать в общий круг, представить себя дирижерами и «дирижировать» воображаемым оркестром. При этом должны участвовать все части тела: руки, ноги, плечи, ладони...

«Садовник»

Для детей дошкольного и младшего школьного возраста; желательно, чтобы число участников было не меньше 10.

Выберите ведущего. Им нередко становится взрослый человек.

Все дети берут себе названия цветов. Ведущий начинает игру, произнося следующий текст: «Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели, кроме...», и называет один из цветков из числа избранных детьми. Например, "...кроме розы». «Роза» немедленно должна откликнуться: «Ой!». Ведущий или кто-то из игроков спрашивает: «Что с тобой?» «Роза» отвечает: «Влюблена». Тот же игрок или ведущий спрашивает: «В кого?» «Роза» отвечает, например, «В фиалку». Немедленно должна отозваться «Фиалка»: «Ой!» и т. д. Если вы не откликнулись, когда назвали ваш цветок, или сами «влюбились» в того, кого здесь нет, то вы проиграли. Игра начинается сначала.

Нос, рот...

Для детей дошкольного возраста. Она учит умению быстро реагировать на ситуацию, развивает их внимание и способность быстро переключать его с одного предмета на другой.

Обычно ведущим становится взрослый человек. Сядьте лицом к детям, рассадив их полукругом. Начните игру, произнося: «Нос, нос, нос, нос...». При этом вытянутым указательным пальцем притрагивайтесь к своему носу. Дети должны делать то же самое. Вдруг измените слово: «Нос, нос, рот...», но прикоснуться вы должны не ко рту, а к другой части головы, например ко лбу или уху. Задача детей – дотронуться до той же части головы, что и вы, а не до той, которую вы назвали. Тот, кто ошибается больше 3 раз, выходит из игры.

Победителем считается игрок, дольше всех оставшийся в игре.

«Продуктовая база»

Для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он будет «директором продуктовой базы». Еще один – «директором магазина». Остальные игроки являются «продавцами». Суть игры заключается в следующем – к «директору продуктовой базы» приходит один «продавец» и спрашивает его о том, какие продукты есть в наличии. «Директор базы» называет ему определенный список, например: «Есть мороженое, колбаса „Останкинская“, колбаса „Салями“, копченые сосиски, сыр „Голландский“, чай „Индийский“, молоко, масло, маргарин».

«Продавец» должен все запомнить и передать «директору магазина». Сложность в том, что записывать наименование продуктов нельзя, можно только запоминать. При этом сами ведущие вполне могут записать то, что сказали, чтобы потом проверить игроков. За каждый верно названный продукт игрок получает очко. Побеждают те, кто наберет их больше.