

# **Картотека игр**

## **по социальной адаптации дошкольников с ОНР**

### **1. Игра “Воробьиная семья”**

Цель: актуализация семейных переживаний, повышение сплоченности семьи.

Между детьми распределяются роли членов воробьиной семьи – мама, папа, сын или дочь. Ведущий описывает жизнь этой семьи, кто, чем занят, что и с каким настроением делает. Дети должны исполнять называемые действия и говорить (чирикать) с соответствующей интонацией.

### **2. Игра “Давайте познакомимся”**

Цель: формирование доброжелательного отношения.

Необходимо бросать друг другу мяч, стоя в круге и называть свое имя и имя того, кому бросается мяч.

### **3. Игра “Кто позвал”**

Цель: создание ситуации доверия и психологического комфорта.

Дети стоят в кругу, выбирается один водящий, который становится в центр и закрывает глаза. Кто-либо из круга окликает водящего по имени, он должен угадать, кто его позвал.

### **4. Игра “Что слышно?”**

Цель: концентрация внимания на явлениях окружающего мира и своего места в нем.

Дети располагаются в комнате как им удобно и молчат, внимательно прислушиваясь к звукам окружающей среды. По команде ведущего слушание прекращается и каждый называет что услышал.

### **5. Игра “Давайте поздороваемся”**

Цель: формирование внимательного и доброжелательного отношения к другим и к себе.

Суть игры состоит в приветствии друг друга с различной интонацией.

### **6. Игра “Выразительные движения”**

Цель: развитие способности и желания подражать действиям и поведению взрослого.

Дети вслед за ведущим выполняют ряд движений, мимических и пантомимических упражнений, варианты которых могут предлагать сами.

## **7. Игра “Мир наоборот”**

Цель: раскрепощение, переформирование стереотипов социального восприятия.

В ходе игры дети и родители меняются ролями по сигналу ведущего: дети начинают ухаживать за родителями, командовать, воспитывать, наказывать. А родители слушаются или капризничают.

## **8. Игра “Тихо, тихо, еще тише”**

Цель: формирование способности к самоконтролю.

Любой речевой материал, любые слова (спасибо, до свидания и т. д.) дети произносят нараспев с уменьшением громкости голоса.

## **9. Игра “Летает – не летает”**

Цель: совершенствование способности оценивания.

Дети стоят в круге и бросают друг другу мяч, называя предметы. Мяч нужно ловить, если названный предмет летает.

## **10. Игра “Цветик-семицветик”**

Цель: актуализация потребностей в совместных играх, развитие взаимной эмпатии у детей и взрослых.

Играют семейные команды. Родители и дети должны загадать желания друг для друга ( по три общих и одно совместное ). Обмен желаниями совпадает с оценкой их реальной значимости. Выигрывает команда с наибольшим совпадением предполагаемых и реальных желаний.

## **11. Игра “Подснежники”**

Цель: развитие подражательности, релаксация.

Ведущий рассказывает о том, как растет в лесу цветок, он раскрывает свои лепестки, гнется от ветра и т. д. Дети параллельно рассказу выполняют называемые действия.

## **12. Игра “Веселые клоуны”**

Цель: совершенствование в осознании собственных чувств.

Водящий пытается рассмешить очень серьезных детей с помощью жестов, мимики, интонации. Самый серьезный становится следующим водящим.

## **13. Игра “Клоуны ругаются”**

Цель: разрядка вербальной агрессии.

Дети в образе клоунов обзываются друг на друга, называют обидно например предметами мебели или овощами. После можно наоборот называть друг друга теми же предметами, но уже ласково.

#### **14. Игра “Отдых в лесу”**

Цель: релаксация, отдых после активности.

Дети становятся друг за другом и превращаются в деревья в лесу, которые сначала стоят спокойно, потом начинается дождь, ветер и т. д. Возможные изменения в погоде и действия озвучивает водящий, а дети выполняют действия.

#### **15. Игра “Кто за кем”**

Дети стоят друг за другом, а водящий должен посмотреть и запомнить кто за кем стоит. Затем отвернуться и назвать правильный порядок.

#### **16. Игры-этюды**

Цель: развитие эмпатии у детей, вариативности моделей поведения.

Взрослый называет образ, который детям необходимо изобразить с помощью мимики и пантомимики, начало и конец игры по сигналу ведущего.

#### **17. Игра “Капризный ребенок”**

Цель: преобразование упрямства и негативизма в социально приемлемые формы.

Дети, находящиеся в круге (в обруче), по очереди показывают капризного ребенка. Остальные дети подбадривают, поощряют, поддерживают словами (сильнее). Затем дети разбиваются по парам (родитель и ребенок) где один капризничает, а другой его успокаивает. Каждый играющий должен побывать и в той и в другой роли.

#### **18. Игра “Кошкины песни”**

Цель: разрядка негативных реакций, совершенствование контроля за своим поведением.

Дети превращаются в кошек, которые бегают, резвятся и громко мяукают. По сигналу дети должны успокоиться и остановиться.

#### **19. Игра “Злые – добрые кошки”**

Цель: коррекция общей агрессии, развитие внимания к состоянию другого и своему собственному.

Дети образуют круг, в центре которого лежит обруч. Ребенок встает в этот волшебный обруч и превращается сначала в злую, а затем в добрую кошку. В обруче стоя ребенок может проявлять себя как хочет ( громко кричать, топать, прыгать и т. д.) , но не выходить из обруча. После то же проделывается в парах – главное нельзя дотрагиваться друг до друга руками. Каждый ребенок должен побывать в обоих ролях.

## **20. Игра “Минута шалости”**

Цель: формирование навыков общения, развитие взаимной эмпатии.

Ведущий по сигналу предлагает делать детям, что кому хочется, но повторный сигнал означает окончание баловства для всех.