

# Использование игр на родительских собраниях (картотека)

Подготовила : Жабина И.И.

Играть любят не только дети, но и взрослые. Предлагаем игры, которые можно использовать на родительских собраниях при знакомстве, при проведении совместных собраний с детьми.

Данные игры и игровые ситуации педагоги могут использовать при проведении родительского собрания, чтобы избежать монотонности, для организации досуга с детьми или семьей и при необходимости коррекции возникшей поведенческой проблемы. Это прекрасная социоигровая разминка для любой категории слушателей (детей и взрослых). Игры помогут родителям более непринужденно выполнить сложное задание.

Суть взаимодействия педагогов и семьи заключается в том, что обе стороны должны быть заинтересованы в изучении ребенка, раскрытии в нем лучших качеств и свойств. В основе такого взаимодействия лежат принципы взаимного доверия и уважения, взаимной поддержки и помощи, терпения и терпимости по отношению друг к другу. Это помогает объединить свои усилия в создании условий для формирования у ребенка тех качеств и свойств, которые необходимы для его самоопределения и самореализации.

## Цели:

- Укрепление уверенности родителей и детей в том, что они любимы, желанны; развитие навыков и умений выражать свои чувства.
- Формирование чувства близости между родителями и детьми, умения сопереживать, понимать чувства другого.
- Развитие партнёрства и сотрудничества родителя с ребёнком,
- Приобретение навыков равноправного общения в детско-родительской паре.
- Развитие сплочённости и конструктивных детско-родительских отношений.
- Развитие сплочённости внутри семейной диады.
- Сплочение группы для дальнейшей совместной работы. настрой на интенсивный темп работы
- Создание непринуждённой рабочей атмосферы.
- Знакомство, снятие эмоционального напряжения участников, объединение группы.
- Установление контактов между участниками, разрушение привычных стереотипов приветствия, развитие креативности.
- Создание свободной, доброжелательной атмосферы.
- Формирование положительного настроения на занятие
- Создание хорошего настроения, активизация участников группы.
- Создание положительного рабочего настроения.
- Создание комфортной атмосферы для всех участников.

## **Игры-разминки, игры-знакомства**

### **«КОМПЛИМЕНТЫ»**

Стоя в кругу, дети и родители берутся за руки. Глядя в глаза соседу, надо сказать ему несколько добрых слов, за что-то похвалить. Принимающий кивает головой и говорит: «Спасибо, мне очень приятно!» Затем он дарит комплимент своему соседу. Упражнение проводится по кругу.

Рекомендации:

1. Некоторые дети не могут сказать комплимент, им необходимо помочь. Можно вместо похвалы просто сказать «вкусное», «сладкое», «цветочное», «молочное» слово.
2. Если ребенок затрудняется сделать комплимент, не ждите, когда загрузит его сосед, скажите комплимент сами.

### **«УЛЫБКА»**

Сидящие в кругу берутся за руки, смотрят соседу в глаза и дарят ему молча самую добрую улыбку (по очереди).

### **ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ВАЛЕРИЯ.**

Участники встают в круг. Первый участник называет свое имя и прилагательное, характеризующее его (игрока) и начинающееся с той же буквы, что и его имя. Например: Великолепная Валерия, Интересный Игорь и т. д. Второй участник называет словосочетание первого и говорит свое. Третий же участник называет словосочетания первых двух игроков и так до тех пор, пока последний участник не назовет свое имя.

### **«ВЕСЁЛЫЙ МЯЧ» (В КРУГУ)**

«Вот бежит весёлый мячик быстро-быстро по рукам. У кого весёлый мячик, тот сейчас расскажет нам!» (мячик передаётся из рук в руки)

### **СНЕЖНЫЙ КОМ.**

Участники берутся за руки, образуя круг. Начинает игру первый игрок, называя свое имя. Второй участник по кругу повторяет имя первого участника и говорит свое. Третий участник повторяет имена первых двух и называет свое имя. И так игра длится до тех пор, пока последний человек не назовет все имена, включая свое.

### **ИМЯ – ДВИЖЕНИЕ. (ПО ПРИНЦИПУ СНЕЖНОГО КОМА)**

Участники встают в круг. Начинает игру ведущий, он говорит: «Меня зовут Маша, и я умею делать вот так (показывает какое – то оригинальное движение). Второй участник повторяет имя и движение первого: «Её зовут Маша, и она умеет делать вот так..., а меня зовут Игорь, и я умею делать вот так (показывает своё движение). Третий участник повторяет имена и движения двух предыдущих и добавляет своё, и так до тех пор, пока последний участник не назовет своё имя и не прибавит к нему движение.

### **А Я ЕДУ, А Я ТОЖЕ, А Я ЗАЯЦ .**

Участники игры сидят на стульях по кругу, одно место - не занято никем. В центре - водящий. Все участники во время игры пересаживаются по кругу против часовой стрелки. Игрок, сидящий около пустого стула, пересаживается на него со словами "а я еду". Следующий игрок - со словами "а я тоже". Третий участник говорит "а я заяц" и, левой рукой ударяя по пустому стулу, называет имя человека, сидящего в кругу. Тот, чьё имя произнесли, должен как можно быстрее перебежать на пустой стул. Задача водящего - успеть занять стул быстрее того, кого назвали. Кто не успел, становится водящим. Игра начинается сначала.

### **«АВТОПОРТРЕТ»**

Педагог предлагает родителям создать свой автопортрет и представить его всем присутствующим. Портрет можно нарисовать. Родители могут выбрать несколько предметов, которые представляют их как личность, как специалистов, и с их помощью представить себя окружающим.

### **«ТРИ ПРЕДМЕТА»**

Каждый из участников должен положить на стол три предмета, которые есть у него под рукой или в сумке. Его сосед, глядя на эти предметы, должен определить склонности и интересы их владельца.

## **«БИНГО»**

Разговаривая друг с другом, родители находят среди участников собрания людей, в чем-то на себя похожих, например: родился в феврале; любит тихие вечера; имеет большую коллекцию марок; нравится зима; любит море и т. д. Участникам нужно найти как можно больше людей, которые имеют схожие с ними качества.

## **«ПРЕДМЕТ МОЕГО ДЕТСТВА»**

На столе раскладывают различные предметы. Это могут быть мячик, кукла, записка и др. Каждый выбирает для себя тот предмет, который связан с его детством, и рассказывает соответствующий эпизод из своей жизни.

## **МОЛЕКУЛА – ХАОС.**

Участники изображают броуновское движение молекул. Встречаясь, здороваются и знакомятся друг с другом. По команде вожатого: "Молекула по 2, по 3 и т. д.", игроки разбиваются на группы по 2, 3 и т. д. человек. Как только звучит команда: "Хаос", участники вновь начинают двигаться как молекулы. Таким образом, игра продолжается.

## **ЗДОРОВАЛКИ.**

Всем участникам необходимо здороваться с каждым за руку и при этом говорить: «Привет, как дела?» говорить только эти слова и больше ничего. В этой игре есть главное условие: здороваться с кем – либо из участников, вы можете освободить свою руку только после того, как другой рукой вы начнёте здороваться с кем – то ещё. Иными словами нужно непрерывно быть в контакте с кем – то из отряда.

## **КЛУБОЧЕК**

Играющие становятся в круг. Клубочек перебрасывается от одного играющего другому, сообщая своё имя и увлечение. После того как клубочек полностью разматывается (не останется играющих без нитки) - клубочек сматывают, по средствам называния имени и увлечения того, от кого пришла нить клубочка. Тот от кого начал разматываться клубочек должен назвать имя и увлечение последнего, кому пришла нить. О правилах сматывания клубочка заранее сообщать нельзя.

## **Игры на снятие тревожности, эмоциональностимулирующие.**

### **"БРОУНОВСКОЕ ДВИЖЕНИЕ"**

Все участники стоят в кругу. Закрыв глаза, все начинают двигаться произвольно в разных направлениях; разговаривать нельзя; по хлопку ведущего останавливаются и открывают глаза.

Снова закрывают глаза и проделывают ту же процедуру, но при этом еще издают жужжание; по хлопку останавливаются и открывают глаза.

Анализ упражнения - ответы на ряд вопросов.

Какие чувства возникают в первом и втором случае?

Что мешало движению?

Что помогло не сталкиваться?

Наиболее частыми бывают такие ответы:

а) "преобладает чувство тревоги, страха";

б) "возникают ощущения неловкости".

Следует сравнить ощущения в ходе упражнения с ощущениями, когда участники попадают в новые компании, непривычные ситуации. Такое сравнение помогает понять и сформулировать причину тревожности и страха в общении. Неудач больше у тех, кто концентрирует внимание в большей степени на себе, чем на окружающих.

## **«КОРЗИНА ЧУВСТВ»**

Педагог предлагает «поместить в корзину чувств» свои переживания по теме или проблеме собрания. Например, на собрании по адаптации педагог предлагает родителям:

«Уважаемые мамы и папы! У меня в руках корзина, на дне которой находятся самые разнообразные чувства, позитивные и негативные, которые может испытывать человек. После того, как Ваш ребенок порог детского сада, в Вашем сердце прочно поселились чувства и эмоции, которые заполнили все Ваше существование. Сейчас мы будем передавать эту корзину и я попрошу Вас рассказать о ваших впечатлениях за 2 первые недели посещения ДООУ».

### «СОЛНЕЧНЫЕ ЛУЧИКИ»

Дети и родители становятся в круг, протягивают правую руку вперёд, к центру, соединяя её с руками других участников.

- Левую руку протяните к солнышку, возьмите у него часть тепла и положите в своё сердечко. Пусть это тепло согревает вас и всех, кто рядом с вами.

### «МЯЧ РАДОСТИ»

Участники стоят в кругу.

-Я хочу поделиться с вами радостным настроением. Для этого поверните обе руки ладонями вверх, а «мяч радости» покатайте по ним, оставляя вам хорошее настроение. Условие: мяч нельзя ронять, перебрасывать. Мяч должен катиться.

### «МЫ ТЕБЯ ЛЮБИМ»

Все участники встают в круг. Каждый ребёнок по очереди выходит в центр. Его хором три раза называют по имени. Затем хором проговаривают фразу «Мы тебя любим». Можно назвать ребёнка каким-нибудь ласковым прозвищем (солнышко, зайчик).

### «НА ЧТО ПОХОЖЕ НАСТРОЕНИЕ?»

Игра проводится в кругу. Участники игры по очереди говорят, на какое время года, природное явление, погоду похоже их сегодняшнее настроение. Начать лучше взрослому: «Мое настроение похоже на белое пушистое облачко в спокойном голубом небе, а твое?» Упражнение проводится по кругу. Взрослый обобщает, какое же сегодня у всей группы настроение: грустное, веселое, смешное, злое и т.д. Интерпретируя ответы детей, помните, что плохая погода, холод, дождь, хмурое небо, агрессивные элементы свидетельствуют об эмоциональном неблагополучии.

## Игры на определение лидерства.

В организационный период группы необходимо выявить лидеров, чтобы в дальнейшем облегчить выборы органов родительского самоуправления.

### КАРЕТА.

Участникам необходимо построить карету из присутствующих людей. Посторонние предметы использованы быть не могут. Во время выполнения задания ведущему необходимо наблюдать за поведением участников: кто организывает работу, к кому прислушиваются другие, кто какие «роли» в карете себе выбирает. Дело в том, что каждая «роль» говорит об определенных качествах человека:

- **Крыша** – это люди, которые готовы поддержать в любую минуту в сложной ситуации;
- **Двери** – ими обычно становятся люди, имеющие хорошие коммуникативные способности (умеющие договариваться, взаимодействовать с окружающими);
- **Сиденья** – это люди не очень активные, спокойные;
- **Седоки** – те, кто умеет выезжать за чужой счет, не очень трудолюбивые и ответственные;
- **Лошади** – это трудяги, готовые «везти на себе» любую работу;
- **Кучер** – это обычно лидеры, умеющий вести за собой;

Если участник выбирает себе роль **слуги**, который открывает дверь или едет сзади кареты, такие люди также имеют лидерские качества, но не хотят (не умеют) их проявлять, готовы больше к обеспечению тыла (либо это так называемые «серые кардиналы»). После того, как карета готова, участники садятся в круг, обсуждают как прошла игра, все ли нашли себе место в ходе построения кареты, все ли чувствовали себя комфортно, а затем ведущий объясняет им значение тех «ролей», которые они выбрали. Примечание: если группой руководит и распределяет роли один человек, то значения названные выше не будут отражать качеств данных людей.

## **СДЕЛАЙ ШАГ ВПЕРЕД.**

Играющие становятся в круг пошире, и им предлагается сделать шаг вперед, но не всем, а только 5 из всех стоящих. Затем только 5, 3, 1. Поверьте, что лидеры - организаторы и эмоциональные лидеры сразу хорошо выявляются.

## **БОЛЬШАЯ СЕМЕЙНАЯ ФОТОГРАФИЯ.**

Предлагается, чтобы играющие представили, что все они - большая семья и нужно всем вместе сфотографироваться для семейного альбома. Необходимо выбрать "фотографа". Он должен расположить всю семью для фотографирования. Первым из семьи выбирается "дедушка" он тоже может участвовать в расстановки членов "семьи". Более никаких установок не даётся, игроки должны сами решить, кому кем быть и где стоять. А вы постойте и понаблюдайте за этой занимательной картиной. Роль "фотографа" и "дедушек" обычно берутся исполнять стремящиеся к лидерству люди. Но, однако, не исключены элементы руководства и других "членов семьи". Вам будет очень интересно понаблюдать за распределением ролей, активностью-пассивностью в выборе месторасположения. После распределения ролей и расстановки "членов семьи" "фотограф" считает до трёх. На счёт "три!" все дружно и очень громко кричат "сыр" и делают одновременный хлопок в ладоши.

## **КАРАБАС.**

Участники рассаживаются в круг, вместе с ними садится педагог, который предлагает условия игры: "Вы все знаете сказку о Буратино и помните бородатого Карабаса-Барабаса, у которого был театр. Теперь все вы - куклы. Я произнесу слово "КА-РА-БАС" и покажу на вытянутых руках какое-то количество пальцев. А вы должны будете, не договариваясь встать со стульев, причём столько человек, сколько я покажу пальцев.. Задача одного – проводить игру, второго – внимательно наблюдать за поведением игроков. Чаще всего встают более общительные, стремящиеся к лидерству люди. Те, кто встают позже, под конец игры, менее решительные. Есть и такие, которые сначала встают, а затем садятся. Они составляют группу «счастливых». Безынициативной является та группа, которая не встаёт вообще. Рекомендуются повторить игру 4-5 раз.

## **Игры на сплочение.**

Способствуют сплочению коллектива, развивают доверие.

### **«КЛЕЕВОЙ ДОЖДИК»**

Дети и взрослые встают друг за другом и держаться за талию впереди стоящего. В таком положении они должны :

- Подняться и сойти со стула
- Пройти змейкой
- Обойти широкое озеро
- Пробраться через дремучий лес
- Спрятаться от диких животных.

На протяжении всей игры участники не должны отцепляться от партнёра.

### **«ЗЕВАКИ»**

Под весёлую музыку дети и родители идут по кругу, по сигналу «Зеваки!» все должны хлопнуть в ладоши, повернуться, взяться за руки и продолжить движение по кругу.

### **«РАСПУСКАЮЩИЙСЯ БУТОН»**

Дети и родители садятся на пол и берутся за руки. Необходимо встать, плавно. Одновременно, не отпуская рук. После чего «цветок» начинает распускаться (отклоняется назад, крепко держа друг друга за руки) и качаться на ветру.

### **«КОЛОКОЛ»**

Дети и взрослые становятся в круг, на вдохе поднимают обе руки вверх, соединяя их в форме колокола на вдохе. Затем. На выдохе. Бросают синхронно вниз, произнося «Бом».

### **«ЗАВЯЖЕМ УЗЕЛКИ»**

Участникам раздают нити длиной 30–40 см. Родители связывают свои нити, если у них есть что-то общее. Это может быть профессиональный аспект, семейный, внешний признак, любимый цвет, количество детей и т. д. В результате образуется одна общая нить. Далее каждый рассказывает о том, что их объединило в общую систему.

### **«ПЕСЕНКА ПО КРУГУ»**

Ведущий выбирает вместе с детьми знакомую всем детскую песню. Затем по кругу каждый поет свою строчку. Последний куплет поют все хором.

### **«МЫШЬ И МЫШЕЛОВКА»**

Необходимое количество играющих – 5-6 человек. Все встают в круг, плотно прижимаются друг к другу ногами, плечами и обнимаются за пояс – это «мышеловка» (или сеть). Водящий – в кругу. Его задача – всеми возможными способами вылезти из «мышеловки»: отыскать «дыру», уговорить кого-то раздвинуть играющих, найти другие способы действий, но выбраться из создавшейся ситуации.

Предупреждение:

1. Взрослый следит, чтобы ноги «мышеловки» не пинались, не делали больно «мышке».
2. Если взрослый замечает, что «мышонок» загрустил и не может выбраться, он регулирует ситуацию, например: «Давайте все вместе поможем «мышонку», расслабим ножки, руки, пожалеем его».

### **МЫ С ТОБОЙ ОДНА СЕМЬЯ.**

Участники встают, выполняют действия на слова ведущего:

Вместе мы одна семья: я, ты, он, она.

Вместе нам грустить нельзя.

(на эти слова участники идут по кругу)

Обними соседа справа, обними соседа слева.

Вместе мы одна семья,

Вместе нам скучать нельзя.

Ущипни соседа справа, ущипни соседа слева.

Вместе мы одна семья,

Вместе нам скучать нельзя.

Поцелуй соседа справа, поцелуй соседа слева...

Постепенно ускоряется темп и придумываются новые действия.

### **ГУСЕНИЦА.**

Участники становятся друг за другом в колонну, держа соседа впереди за талию. После этих приготовлений, ведущий объясняет, что команда - это гусеница, и теперь не может разрываться. Гусеница должна, например, показать как она спит; как ест; как умывается; как делает зарядку; все, что придет в голову.

### **ВЕРЕВОЧКА.**

Все игроки стоят по кругу, крепко держа друг друга за руки «замком». Между первым и вторым участниками висит веревочка со связанными концами. Вторым участник, не разнимая рук с первым, должен продеть через себя веревочку, как обруч. Веревка теперь находится между вторым и третьим участниками, потом третий повторяет действия второго и т.д. по кругу. Главное: во время проведения веревки через себя участники не должны разнимать рук. Длина веревки – 1 м.

### **ЕНОТОВЫ КРУГИ.**

Необходима крепкая веревка, концы которой связывают (получается кольцо). Участники берутся за веревку руками, распределяясь равномерно по всему кругу. Затем начинают осторожно отклоняться назад, растягиваясь в стороны до тех пор, пока смогут держать равновесие. Далее можно предложить участникам:

- всем присесть, а затем встать;
- отпустить одну руку;
- пустить волну по веревке (покачать веревку).

В конце игры происходит обсуждение: чувствовали ли участники поддержку друг друга; старались ли помогать соседям; насколько были аккуратны; было ли чувство безопасности (или наоборот опасения, что можно упасть) и т.д.

### **ПЕРЕВЕРНИ КОВРИК.**

Вся группа стоит на коврике. Нужно перевернуть его на другую сторону. Если кто-то наступил на пол - упражнение начинается с начала.

## **М-М-М ПО КРУГУ.**

Участники сидят в кругу. Первый человек долго тянет звук м-м-м-м-м... на определенной высоте. В тот момент, когда он заканчивает, следующий должен подхватить, и так далее по кругу. Важно, чтобы звук не прерывался.

## **Игры на укрепление семейных традиций, отношений.**

Актуализация семейных ценностей, традиций.

### **«СЕМЕЙНЫЙ ГЕРБ»**

Дать родителям возможность выразить самое главное в семье в семейном гербе.

### **«ЧТО ВЗЯТЬ НА МАРС»**

Ведущий предлагает участникам подготовиться к «путешествию на Марс». Возможно, по правилам игры, игрокам никогда не удастся вернуться на Землю. Взять на Марс можно самое дорогое, что у тебя есть. Но только 3 вещи: 1 одушевленный предмет и 1 неодушевленный и 1 памятную вещь.

Анализ игры: выявляются семейные ценности, предпочтения, оригинальность решения проблемы.

### **«РЕКЛАМА МОЕЙ СЕМЬИ»**

Каждая семья (группа участников) должна каким-либо образом заявить о себе. Это может быть "объявление в газете" (несколько строчек) или "реклама на радио, телевидении". В "рекламе" или "объявлении" необходимо указать главную цель сообщения.

### **«СЕРДЦЕ СЕМЬИ»**

Ведущий вывешивает на стенде изображение сердца и сообщает: «Это сердце счастливой семьи. Перечислите, пожалуйста, сокровища счастливой семьи» Участники (члены одной семьи) договариваются и записывают на стикерах, что, по их мнению, необходимо поместить в сердце счастливой семьи. Участники прикрепляют стикеры на «сердце счастливой семьи». Обязательно зачитываются все ответы. Проводится анализ игры.

### **«УГАДАЙ ЖЕЛАНИЕ»**

Каждая семейная пара получает цветик-семицветик. Участники задумывают семь желаний: три желания задумывает ребёнок для родителей; три – взрослый для ребёнка. Одно желание будет совместным (желание ребёнка и взрослого). Затем родитель и ребёнок меняются лепестками.

### **«СТРОИТЕЛИ»**

Участникам-командам, раздаются заранее приготовленные задания (со словом связанным с постройкой дома: фундамент, крыша, кровля) и формы для ответов сделанные из картона в виде кирпичиков. На стенде или классной доске висит плакат с изображением жилого дома, Задача команд, придумать как можно больше слов, которые можно предложить для крепости семейных отношений, в связи с данным словом (крепость семьи, очаг, уют, сила защиты семьи... и т.д.). Ведущие приклеивают кирпичики к изображению дома на стенде (доске). У команды давшей наибольшее количество ответов, выстроится стена из кирпичей.

Задания для групп:

1.Предложите несколько нравственных понятий, которые составляют фундамент дома? Запишите их на кирпичиках.

2. Предложите несколько нравственных понятий, которые составляют крышу дома? Запишите на кирпичиках.

3.Предложите несколько нравственных понятий, составляющих кровлю? Запишите на кирпичиках.

## **Игры в детско-родительской паре.**

### **Коллективные работы.**

#### **«ХУДОЖНИКИ-НАТУРАЛИСТЫ»**

Для игры вам понадобятся большие листы ватмана и краски. Предлагается нарисовать картину сначала пальчиками рук, затем пальчиками ног или всей стопой. Затем можно рисовать любой частью тела. Главное ограничение – это страх самих родителей.

#### **«СОВМЕСТНОЕ РИСОВАНИЕ БЕЗ СЛОВ»**

Родителю и ребёнку выдаётся один лист бумаги на двоих и одна упаковка фломастеров.

Предварительно родитель и ребёнок договариваются о том, кто начинает рисовать. Он начинает рисовать, а второй должен догадаться и продолжить рисование.

#### **«ОДИН КАРАНДАШ»**

Паре родитель – ребёнок выдаётся лист и один на двоих карандаш. Вместе они должны нарисовать картину. О способе рисования можно договориться: рисование по очереди. Вместе или один рисует, другой – наблюдает.

#### **«ЛАДОШКИ»**

Предварительная беседа:

- Какую роль в жизни играют руки?
- Сравните руки взрослого и ребёнка.
- Рассмотрите свои пальчики, сожмите их в кулачок, затем разожмите. «поиграйте на фортепиано»

Твои помощники – взгляни –

Десяток дружных братьев,

Как славно жить, когда они

Работы не боятся.

И как хороший мальчик,

Послушен каждый пальчик.

Ребёнок, растопырив пальцы, прикладывает руку к листу бумаги и при помощи взрослого обводит ладонь простым карандашом.

Внимательно посмотрите на ладонь, к ней дорисуйте дополнительные детали, чтобы получился законченный образ.

#### **«ЁЖИК»**

Упражнение проводится в парах (родитель и ребёнок). Один из пары «сворачивается» в клубочек и сохраняет положение. Задача второго – развернуть его, найти подход, создать условия при которых «ёжик» захочет раскрутиться, установить взаимопонимание. Запрещаются силовые приёмы, щекотка, уговаривание словами. После чего участники меняются местами.

#### **«ЧЕРЕПАШЬИ БЕГА»**

Это необычная гонка, цель которой заключается в том, чтобы прийти к финишу не первым, а последним. Игра требует от детей хорошей моторики, ловкости, расчета, координации движений и умения анализировать действия соперников. Игроки встают у стены в одну линию и по сигналу ведущего начинают двигаться к противоположной стене так медленно, как только могут. Запрещается просто стоять на месте. Вы должны двигаться постоянно, но очень медленно. Победителем объявляется «черепашка», пришедшая последней. Ей достается приз из коробки.

#### **Я ПОДРОС. И ТЫ ПОДРОС.**

Участники образуют два круга - внутренний и внешний, равные по численности. Игроки внутреннего круга разворачиваются спиной в центр, образуются пары. Далее вместе с ведущим произносят:

Я подрос, и ты подрос,

у меня нос и у тебя нос,

у меня щёчки аленькие и у тебя щёчки аленькие.

Мы с тобой два друга.

Любим мы друг друга.

При этом пары выполняют движения: открытой ладонью показывают на себя и соседа, прикасаются кончиками пальцев к своему носу и к носу соседа, к щёчкам, обнимаются или

пожимают руку, называя свои имена. Затем внешний круг делает шаг вправо, и образуются новые пары, игра продолжается.

### **«ПАПА, МАМА, ДАВАЙТЕ ИГРАТЬ!»**

Дети с родителями организуют пары и рассказывают стихотворение, выполняя движение.

Папа, мама, не спешите,

(ребёнок с родителем, взявшись за руки, делают руками движения внутрь и наружу)

Все дела на завтра, на завтра отложите.

(Отводят в сторону правую руки, затем левую)

А сегодня поиграйте вы со мной.

(Играют в ладушки)

Только, чур, не говорите.

Только, чур, не говорите.

(Дети смотрят на мам и грозят им шутливо пальчиком)

Завтра милый мой.

(Дети и родители делают взмах рукой)

Папа, мама, будем играть.

Все дела должны подождать

(Играют в «ладушки»)

### **«МАШИНЫ»**

Участники разбиваются на пары (родитель и ребёнок). Ребёнок в роли «машины», ребёнок в роли «мойщика». В течении пяти минут машину приводят в порядок: моют. Протирают, полируют, проговаривая все свои действия, используя. Как можно больше ласковых слов. Затем родители меняются с детьми ролями. После игры можно спросить у детей, в какой роли им было приятнее.

### **«Я ЛЮБЛЮ ТЕБЯ»**

Под спокойную музыку все садятся на ковёр (ребёнок и родитель-спинами друг к другу), закрывают глаза и стараются почувствовать своего партнёра. Мама(папа) – большая(ой), надёжная(ый), тёплая(ый), сильная (ый). Дети – беззащитные, хрупкие, ранимые. Потом родители тихо говорят ребёнку - «Я тебя люблю». Ребёнок отвечает – «Я тебя люблю!». В конце упражнения надо дать родителям и детям возможность выразить свои чувства (обнять друг друга, поцеловать, погладить).

### **ДАВАЙТЕ ПОРАДУЕМСЯ**

Давайте порадуемся солнцу и птицам,

*Дети поднимают руки вверх.*

А также порадуемся улыбчивым лицам.

*Улыбаются друг другу.*

И всем, кто живет на этой планете,

*Разводят руками.*

«Доброе утро!» скажем мы вместе.

*Берутся за руки.*

«Доброе утро!» — маме и папе.

*Выполняют махи сцепленными руками*

*вперед-назад.*

«Доброе утро!» — останется с нами.

## **Игры-размышления, проблемные ситуации**

### **«ЧТО ТАКОЕ ХОРОШО, ЧТО ТАКОЕ ПЛОХО»**

Участники сидят в кругу. Ведущий предлагает участникам продолжить фразу: «В детстве можно...» Если кто-то из игроков не согласен, подает звуковой сигнал (хлопает в ладоши). Предлагается другой вариант. После того, как все участники высказались, ведущий предлагает продолжить предложение: «В детстве нельзя...» Игра проводится аналогично.

### **«НАПИШИТЕ ЛЕВОЙ РУКОЙ»**

Педагог предлагает родителям выполнить задание: написать левой рукой, если ведущая правая, фразу: «Мы любим своего ребенка» Затем предлагается проанализировать, какие ощущения возникли во время выполнения упражнения, анализируется трудность выполнения упражнения и сравнивается с несформированными навыками ребенка, как трудно учиться новому.

### **«СТУЛ ДЛЯ ВОПРОСОВ»**

Один из участников родительского собрания садится на стул в центре комнаты. Остальные участники задают ему вопросы, связанные с обсуждаемой проблемой. Тематика вопросов может быть шуточной. Об этом следует заранее договориться. Сидящий на стуле должен быстро и правильно отвечать на вопросы. В качестве арбитра и ведущего выступает педагог. Участнику необходимо как можно дольше продержаться на стуле. В случае задержки или неправильного ответа его место занимает тот, чей вопрос был последним.

### **«Я ЗНАЮ 5 ИМЕН»**

Родители должны написать 5 имён друзей своего сына или дочери, 5 любимых занятий своего ребёнка, 5 нелюбимых занятий ребёнка, 5 поездок, вызвавших наибольший интерес у ребёнка.

### **«ЕСЛИ БЫ Я БЫЛ МАМОЙ...»**

Сначала родители фантазируют на тему. Что бы они делали, если были бы детьми. Затем дети фантазируют о том, что бы они делали если были бы родителями. Ответы должны быть короткими.

## **ОРЕХИ.**

*Цель:* научиться принимать особенности другого человека. Для этой игры потребуются грецкие орехи по количеству участников.

*Инструкция:* «Сейчас перед вами лежит мешок с орехами. Я прошу каждого из вас взять по одному ореху, а потом в течении минуты внимательно рассмотреть, запомнить свой орех (ставить на нём метки и раскалывать нельзя). Через минуту все орехи будут сложены обратно в мешок». После того, как орехи будут сложены в мешок, ведущий их перемешивает, высыпает в центр круга и просит каждого участника найти свой орех. Когда это задание будет выполнено, происходит небольшое обсуждение: по каким признакам удалось найти именно свой орех, чем он отличается от других? По итогам обсуждения можно провести аналогию между грецкими орехами и людьми: «И те, и другие в «куче» или толпе на первый взгляд выглядят одинаково, а для того, чтобы увидеть особенность каждого, нужно потратить время, приглядеться. О ценности же ореха, как правило, судят по тому, что находится у него внутри. Может быть внешне очень красивый орех, но внутри – абсолютно пустой. И наоборот. Так же бывает и с людьми, поэтому не нужно судить о человеке по каким – то внешним признакам у ореха очень жёсткая скорлупа, и она ему нужна для того, чтобы защитить нежное ядрышко. Многие люди тоже часто выращивают вокруг себя скорлупу, чтобы чувствовать себя в безопасности, и не сразу открываться другим, для этого им требуется время».