

## Картотека игр по социально-личностному развитию дошкольников

### 1 «Поймай мышку»

**Цель:** развивать слуховое восприятие.

Детям предлагается поймать в группе воображаемую мышку, взять ее в руки, погладить, понаблюдать за ней, попрощаться и отпустить мышку.

### 2 «Колокольчик»

**Цель:** развивать внимание детей.

На первоначальном этапе воспитатель показывает детям колокольчик, предлагает послушать как он звучит. Затем постепенно вводит правило: если колокольчик зазвенит, нужно отложить все свои дела и направить внимание на воспитателя.

### 3 «Руки – ноги»

**Цель:** развивать внимание, сообразительность и находчивость.

Детям предлагается выполнять простые движения по сигналу воспитателя: по хлопку поднимают руки вверх, по двум хлопкам- встают. Если руки уже подняты, а звучит один хлопок, их нужно опустить, а если дети уже стоят, по двум хлопкам они должны сесть. Меняя последовательность и темп хлопков, воспитатель пытается сбить детей, тренируя их собранность.

### 4 «Разведчики»

**Цель:** развивать умение спокойно общаться друг с другом.

Каждый ребенок по сигналу, не сходя с места, находит глазами того, кто смотрит именно на него и останавливает на нем свой взгляд. Некоторое время «разведчики» остаются неподвижными, смотря друг другу в глаза. Так складываются пары, которые потом могут выполнять определенное задание.

### 5 «День наступает- все оживает, ночь наступает – все замирает»

**Цель:** развивать умение сотрудничать, достигать желаемого результата.

После слов «День наступает- все оживает! Участники игры движутся хаотично (*бегают, прыгают и т. п.*). Когда воспитатель произносит: «Ночь наступает – все замирает!» дети застывают в причудливых позах. Постепенно игра усложняется, когда задается «условие дня»: каждый участник должен совершать определенные движения в общей для всех ситуации, например: сбор урожая, зоопарк, железнодорожный вокзал и т. д. При этом дети могут объединяться в пары или небольшие группы.

### 6. «Замри!»

**Цель:** развить умение слушать, организованность.

Смысл игры в простой команде воспитателя «Замри!», которая может раздаться в разные моменты деятельности детей, в самых разных ситуациях.

### 7 «Слухачи»

**Цель:** развивать организованность, умение слушать и слышать.

Выбирается водящий (или команда из трех самых активных, разыгравшихся детей, он (они) выходят из помещения. Остальные дети загадывают слово, например «бумага», делятся на три группы (по количеству слогов в слове, выбирают известный музыкальный мотив – один на всех. Когда водящий (*ие*) ходит (*ят*) между поющими и пытаются догадаться, какое слово было задумано.

### 8 «Клеевой ручеёк»

**Цель:** **развить** умение действовать совместно и осуществлять само- и взаимоконтроль за деятельностью; учить доверять и помогать тем, с кем общаешься.

Перед игрой воспитатель беседует с детьми о дружбе и взаимопомощи, о том, что сообща можно преодолеть любые препятствия.

Дети встают друг за другом и держатся за плечи впереди стоящего. В таком положении они преодолевают различные препятствия.

1. Подняться и сойти со стула.
2. Проползти под столом.
3. Обогнуть “широкое озеро”.
4. Пробраться через “дремучий лес”.
5. Спрятаться от диких животных.

Непременное условие для ребят: на протяжении всей игры они не должны отцепляться друг от друга.

#### 9 «Соберемся вместе»

**Цель:** координировать индивидуальные действия, **развивать** умение устанавливать партнерские отношения в коллективе.

Участники разбиваются на небольшие группы по шесть человек. Ведущий предлагает самые разнообразные задания:

- построится в ряд с определенной нумерацией цифр; в соответствии с предложенной цветовой гаммой или цветом на одежде;
- построится в соответствии с номером дома;
- найти свой способ построения группы.

#### 10 «Волшебная палочка»

**Цель:** формирование представлений ребенка о возможностях своих и сверстников.

Обычный предмет (*ручка, карандаш, линейка и т.д.*) по общему согласию превращаются в волшебную палочку. Дети садятся или встают в круг и передают палочку друг другу в произвольном порядке или по часовой стрелке, при этом произносят фразы согласно ранее установленному правилу, например: передающий называет предмет, а принимающий – действие, которое можно совершить с ним (ковер – лежит, можно называть сказку и ее персонажей).

#### 11 «Кузовок»

**Цель:** формирование представлений ребенка о возможностях своих и сверстников.

Дети садятся вокруг стола, на котором стоит корзинка. Ведущий, обращается к конкретному участнику: «Вот тебе кузовок, клади в него все что на – ок. Обмолвишься – отдашь залог». Дети по очереди говорят слова, заканчивающиеся на – ок: «Я положу в кузовок клубок и т.д.»

Далее разыгрывают залогов: ведущий не глядя, достает из корзинки предмет и спрашивает: «Чей залог вынется, что тому делать?». Участники назначают каждому залогов выкуп, например: спеть песенку, попрыгать, изобразить кого- то и т.д.

#### 12 «Туристы и магазин»

**Цель:** формирование представлений ребенка о возможностях своих и сверстников.

Дети делятся на две команды: первая сооружает из стульев «автобус», вторая делает «прилавок в магазине». Воспитатель предлагает детям выбрать, какой это будет магазин – «Галантерея», «Хозтовары», «Бытовая техника» и т.д., подсказывая, если нужно, что в них продается. Участники второй команды решают кто будет продавцом. Затем «продавец» выставляет свой товар – показывает каждому члену команды, какой предмет нужно изобразить и как расположиться (например, коробочка для ниток – ребенок складывает перед собой руки, показывая, что там много разноцветных ниток).

Когда каждый участник команды займет свое место «на прилавке», воспитатель хлопает в ладоши и «товар» замирает, «магазину» подъезжает «автобус» - подходят дети

первой команды. Чтобы «*туристы*» смогли купить «*товар*», они должны разгадать его: назвать, что изображает участник второй команды. Перед покупкой «*турист*» может попросить «*продавца*» показать, как тем или иным «*товаром*» пользоваться. Игра заканчивается, когда все «*товары*» раскуплены, «*магазин*» закрывается, «*туристы*» уезжают.

Затем участники команд меняются ролями.

### 13 «Магазин вежливых слов»

**Цель:** **развивать доброжелательность**, умение налаживать контакт со сверстниками.

Предварительно с детьми проводится беседа о «*волшебных словах*».

**Психолог:** У меня в магазине на «*полке*» лежат вежливые слова: благодарности (спасибо, благодарю, просьбы (прошу тебя, пожалуйста, приветствия (здравствуйте, добрый день, доброе утро, извинения (*извините, простите, очень жаль*)) ласковые обращения (*дорогая мамочка, папочка, милая мамочка, бабуля и тд.*). Я буду предлагать вам различные ситуации, а вы, чтобы правильно повести себя в них, по очереди подходите к «*полке*», покупайте у меня нужные слова.

Ситуация 1. Мама принесла из магазина вкусные яблоки. Тебе очень хочется их попробовать, но мама сказала, что нужно подождать до обеда.

Как ты ее попросишь, чтобы она все – таки дала тебе кусочек вкусного яблока?

Ситуация 2. Бабушка устала и лежит на диване. Тебе очень хочется, чтобы она дочитала тебе интересную книжку. Как ты поступишь? Как ты ее попросишь?

Ситуация 3. Мама принесла из магазин твой любимый торт. Ты съел свою порцию, но тебе хочется еще. Что ты будешь делать?

Ситуация 4. Утром вся семья собралась за завтраком. Ты встал, умылся, причесался, оделся и пришел на кухню. Как ты себя поведешь? Что скажешь?

### 14 «Слепец и поводырь»

**Цель:** **развить умение доверять**, помогать и поддерживать товарищей по общению.

Дети разбиваются на пары: “слепец” и “поводырь”. Один закрывает глаза, а другой водит его по группе, даёт возможность коснуться различных предметов, помогает избежать различных столкновений с другими парами, даёт соответствующие пояснения относительно их передвижения. Команды следует отдавать стоя за спиной, на некотором отдалении. Затем участники меняются ролями. Каждый ребенок, таким образом, проходит определённую “школу доверия”.

По окончанию игры воспитатель просит ребят ответить, кто чувствовал себя надёжно и уверенно, у кого было желание полностью довериться своему товарищу. Почему?

### 15 «Волшебные водоросли»

**Цель:** снятие телесных барьеров, **развить** умения добиваться цели приемлемыми способами общения.

Каждый участник (*по очереди*) пытается проникнуть в круг, образованного детьми. Водоросли понимают человеческую речь и чувствуют прикосновения и могут расслабиться и пропустить в круг, а могут и не пропустить его, если их плохо попросят.

### 16 «Вежливые слова»

**Цель:** **развитие уважения в общении**, привычка пользоваться вежливыми словами.

Игра проводится с мячом в кругу. Дети бросают друг другу мяч, называя вежливые слова. Назвать только слова приветствия (здравствуйте, добрый день, привет, мы рады вас видеть, рады встречи с вами); благодарности (*спасибо, благодарю, пожалуйста, будьте*

любезны); извинения (*извините, простите, жаль, сожалею*); прощания (*до свидания, до встречи, спокойной ночи*).

### 17 «Цветик – семицветик».

**Цель:** знакомить с различными эмоциональными состояниями; **развить умение дружить**, делать правильный выбор, сотрудничать со сверстниками, чувства коллектива.

**Детям даётся задание:** “Если бы ты был волшебником и мог творить чудеса, то что бы ты подарил сейчас всем нам вместе?” или “Если бы у тебя был Цветик- Семицветик, какое бы желание ты загадал?”. Каждый ребёнок загадывает одно желание, оторвав от общего цветка один лепесток, произнося заветные слова с разной эмоциональной окраской.

Лети, лети лепесток, через запад на восток,  
Через север, через юг, возвращайся, сделав круг,  
Лишь коснёшься ты земли, быть, по-моему, вели.  
Вели, чтобы...

В конце можно провести конкурс на самое лучшее желание для всех.

### 18 «Волшебный букет цветов»

**Цель:** Учить проявлять внимание к окружающим, устанавливать доброжелательные отношения, замечать положительные качества других и выражать это словами, делать комплименты.

**Оборудование:** Зеленая ткань или **картон**, вырезанные лепесточки для каждого ребенка.

Воспитатель (*показывает на лежащий на полу кусок ткани*). Это зеленая полянка. Какое у вас настроение, когда вы смотрите на эту полянку?

Дети. Грустное, печальное, скучное.

Воспитатель. Как вы думаете, чего на ней не хватает?

Дети. Цветов.

Воспитатель. Не веселая жизнь на такой полянке. Вот так и между людьми: жизнь без уважения и внимания получается мрачной, серой и печальной. А хотели бы сейчас порадовать друг друга? Давайте поиграем в «*Комплименты*».

Дети по очереди берут по одному лепесточку, говорят комплименты любому ровеснику и выкладывают его на полянке. Добрые слова должны быть сказаны каждому ребенку.

Воспитатель. Посмотрите ребята, какие красивые цветы выросли от ваших слов на этой полянке. А сейчас какое у вас настроение?

Дети. Веселое, счастливое.

Воспитатель таким образом, подводит к мысли, что нужно внимательней относиться друг к другу и говорить хорошие слова.

### 19 «Игры-ситуации»

**Цель:** **развить** умение вступать в разговор, обмениваться чувствами, переживаниями, эмоционально и содержательно выражать свои мысли, используя мимику и пантомимику.

Детям предлагается разыграть ряд ситуаций

1. Два мальчика поссорились – помири их.
2. Тебе очень хочется поиграть в ту же игрушку, что и у одного из ребят твоей группы – попроси его.
3. Ты нашёл на улице слабого, замученного котёнка – пожалей его.
4. Ты очень обидел своего друга – попробуй попросить у него прощения, помириться с ним.
5. Ты пришёл в новую группу – познакомься с детьми и расскажи о себе.
6. Ты потерял свою машинку – подойди к детям и спроси, не видели ли они ее.
7. Ты пришёл в библиотеку – попроси интересующую тебя книгу у библиотекаря.

8. Ребята играют в интересную игру – попроси, чтобы ребята тебя приняли. Что ты будешь делать, если они тебя не захотят принять?
9. Дети играют, у одного ребёнка нет игрушки – поделись с ним.
10. Ребёнок плачет – успокой его.
11. У тебя не получается завязать шнурок на ботинке – попроси товарища помочь тебе.
12. К тебе пришли гости – познакомь их с родителями, покажи свою комнату и свои игрушки.
13. Ты пришёл с прогулки проголодавшийся – что ты скажешь маме или бабушке.
14. Дети завтракают. Витя взял кусочек хлеба, скатал из него шарик. Оглядевшись, чтобы никто не заметил, он кинул и попал Феде в глаз. Федя схватился за глаз и вскрикнул. – Что вы скажите о поведении Вити? Как нужно обращаться с хлебом? Можно ли сказать, что Витя пошутил.

#### 20 «Руки знакомятся, руки ссорятся, руки мирятся»

**Цель:** **развить** умения выражать свои чувства и понимать чувства другого человека.

Игра выполняется в парах с закрытыми глазами, дети сидят напротив друг друга на расстоянии вытянутой руки. Воспитатель даёт задания

Закройте глаза, протяните руки навстречу друг другу, познакомьтесь руками, постарайтесь получше узнать своего соседа, опустите руки; снова вытяните руки вперёд, найдите руки соседа, ваши руки ссорятся, опустите руки; ваши руки снова ищут друг друга, они хотят помириться, ваши руки мирятся, они просят прощения, вы расстаётесь друзьями.

#### 21 «Коврик примирения»

**Цель:** **Развивать** коммуникативные навыки и умение разрешать конфликты.

Придя с прогулки, воспитатель сообщает детям, что два мальчика сегодня поссорились на улице. Приглашает противников присесть друг против друга на «Коврик примирения», чтобы выяснить причину раздора и найти путь мирного решения проблемы. Эта игра используется и при обсуждении «Как поделить игрушку».

#### 22 «Изобрази пословицу»

**Цель:** **развить** умение использовать невербальные средства общения.

Детям предлагается изобразить с помощью жестов, мимики какую-либо пословицу:

“Слово не воробей – вылетит, не поймаешь”

“Скажи, кто твой друг и я скажу кто ты”

“Нет друга – ищи, а найдёшь – береги”

“Как аукнется, так и откликнется”

#### 23 «Разговор через стекло»

**Цель:** **развить** умение мимику и жесты.

Дети становятся напротив друг друга и выполняют игровое упражнение “Через стекло”. Им нужно представить, что между ними толстое стекло, оно не пропускает звука. Одной группе детей нужно будет показать (например, “Ты забыл надеть шапку”, “Мне холодно”, “Я хочу пить...”, а другой группе отгадывать то, что они увидели.

#### 24 «Закорючка»

**Цель:** **Развивать уважение в общении.** Учитывать интересы других детей.

Воспитатель предлагает детям волшебный фломастер, который превращает простые закорючки в разные предметы, животных, растения. Первый игрок берет фломастер и рисует на листе небольшую закорючку. Затем предлагает этот лист следующему игроку, который дополнит закорючку так, чтобы получился какой-нибудь предмет, или животное, или растение. Потом второй игрок рисует для следующего игрока новую закорючку и т. д. В конце определяют победителя игры

## 25 «Пресс-конференция»

**Цель:** **развить** умение вежливо отвечать на вопросы собеседников, кратко и корректно формулировать ответ; формировать речевые умения.

Все дети группы участвуют в пресс-конференции на любую тему (например: “Твой выходной день”, “Экскурсия в зоопарк”, “День рождения друга”, “В цирке” и др.). Один из участников пресс-конференции “гость” (*тот, кому будут заданы все вопросы*) – садится в центр и отвечает на любые вопросы детей.

## 26 «Пойми меня»

**Цель:** **развить** умение ориентироваться в ролевых позициях людей и коммуникативных ситуациях.

Ребёнок выходит вперёд и придумывает речь из 4-5 предложений, Дети должны догадаться, кто говорит (*экскурсовод, журналист, воспитатель, литературный герой*) и в какой ситуации возможны подобные слова. Например, “И вот все вышли на старт. 5,4,3,2,1 – старт! (*Ситуация – соревнование спортсменов, говорит спортивный комментатор*)”.

## 27 «Без маски»

**Цель:** **развить** умения делиться своими чувствами, переживаниями, настроением с товарищами.

Перед началом игры воспитатель говорит ребятам о том, как важно быть честным, открытым и откровенным по отношению к своим близким, товарищам.

Все участники садятся в круг. Дети без подготовки продолжают высказывание, начатое воспитателем. Вот примерное содержание незаконченных предложений:

“Чего мне по-настоящему хочется, так это...”;

“Особенно мне не нравится, когда...”;

“Однажды меня очень напугало то, что...”;

“Помню случай, когда мне стало невыносимо стыдно. Я.

## 28 «Имя»

Можно предложить ребенку придумать себе имя, которое он хотел бы иметь, или оставить свое. Спросите, почему ему не нравится или нравится его имя, почему бы он хотел, чтобы его называли по-другому. Эта игра может дать дополнительную информацию о самооценку малыша. Ведь часто отказ от своего имени означает, что ребенок недоволен собой или хочет быть лучше, чем он есть сейчас.

## 29 «Проигрывание ситуаций»

Ребенку предлагаются ситуации, в которых он должен изображать самого себя. Ситуации могут быть разными, придуманными или взятыми из жизни ребенка. Прочие роли при разыгрывании выполняет один из родителей или другие дети. Иногда полезно меняться ролями. Примеры ситуаций:

- Ты участвовал в соревновании и занял первое место, а твой друг был почти последним. Он очень расстроился, помоги ему успокоиться.

- Мама принесла 3 апельсина, тебе и сестре (брату), как ты поделишь их? Почему?

- Ребята из твоей группы в детском саду играют в интересную игру, а ты опоздал, игра уже началась. Попроси, чтобы тебя приняли в игру. Что будешь делать, если дети не захотят принять тебя?

(Эта игра поможет ребенку освоить эффективные способы поведения и использовать их в реальной жизни.)

## 30 «Жмурки»

Эта старая, всем известная игра очень полезна: она поможет ребенку почувствовать себя в роли лидера, что может, в случае успеха, значительно воздействовать на самооценку.

Можно играть в классические «Жмурки» (с завязанными глазами «жмурка» ищет детей по голосу и отгадывает на ощупь, кто это); можно дать в руки детям колокольчик и т. д.

### 31 «Зеркало»

В эту игру можно играть вдвоем с ребенком или с несколькими детьми. Ребенок смотрится в «зеркало», которое повторяет все его движения, жесты, мимику. «Зеркалом» может быть родитель или другой ребенок. Можно изображать не себя, а кого-нибудь другого, «Зеркало» должно отгадать, потом поменяйтесь ролями. Игра помогает ребенку открыться, почувствовать себя более свободно, раскованно.

### 32 «Комплименты»

Материал: мяч.

Ход игры: Дети сидят в кругу. Ведущий бросает мячик одному из участников и говорит ему комплимент. Получивший мяч, бросает его тому, кому хочет сказать свой комплимент и так далее, пока каждый не получит свой комплимент. В игру включаются все члены семьи.

### 33 «Помоги мне».

Материал: стулья, платок.

Ход игры: Дети и родители делятся на пары (или пару образует родитель с ребенком). На полу между двумя стульями раскладываются крупные игрушки. Одному из пары завязываются глаза, а другой должен провести партнера от одного стула к другому так, чтобы ни одна игрушка не была сбита.

При организации сюжетно-ролевых игр приемным родителям важно знать, что своеобразие **социального развития** детей-сирот определяет бедность содержания игр, в которые они обычно играют. В воображаемой ситуации они могут хорошо замещать только предметы (*предметное замещение*). До конца **дошкольного** возраста у них доминирует предметный план игры. Часто, взяв на себя роль, ребёнок быстро её теряет либо обнаруживает серьезные трудности в построении ролевого поведения. Особое внимание следует уделить тому, как обыгрывать новые игрушки, показать разные способы действия с ними; овладеть планом воображаемых действий (пантомима, включить воображение в создание игровой ситуации (всевозможные превращения, придумывание хода игры и пр., постоянно разнообразить сюжет).

### «Прогулка с компасом»

Материал: Повязки на глаза.

Дети делятся на пары- «турист» (ведомый) и «компас» (ведущий). «Туристам» завязывают глаза, они становятся впереди, «компасы» - сзади, кладя «туристам» руки на плечи. Задача игровой пары, пройти всё игровое поле вперёд и назад. При этом «турист» не может разговаривать с «компасом». «Компасы» только движением рук помогают «туристам» держать направление и избегать препятствий.

### 35 «Гусеница»

Материалы: воздушные шары (большие).

Участники выстраиваются цепочкой, кладя руки на плечи впереди стоящего. Воздушные шары зажимаются между животом одного играющего и спиной другого. Первый участник в цепочке держит свой шар на вытянутых руках.

Таким образом, не разрывая цепочку, не теряя шары, не придерживая их руками и никак не поправляя, все участники проходят препятствия: натянутые верёвки, перевернутые

стулья, **развороты** в самых неожиданных местах. Задача игроков- пройти маршрут с минимальными потерями шаров и вернуться в исходную позицию.

### 36 «Вот какая мама!»

Детям предлагается сесть на ковёр в кружочек, затем принять «*позу мечтателя*» - лечь на живот опираясь на ковёр локтями и поговорить о мамах.

Каждый ребёнок по очереди рассказывает, как зовут его маму, как можно её ласково назвать. Затем с помощью вопросов воспитателя дети вспоминают как мама заботится о них, какие действия она совершает ежедневно что бы им было хорошо: играет, кормит, купает, укладывает спать, гуляет и т. д. Затем каждый ребёнок называет самые лучшие качества своей мамы: какая она добрая, ласковая, внимательная и т. д.

### 37 «Слушать за окном, за дверью»

По заданию воспитателя все дети сосредотачивают своё внимание на звуках и шорохах улицы, коридора, верхнего этажа и т. д. Затем по очереди перечисляют и объясняют, что они услышали. Из рассказов детей выясняется кто больше и подробнее услышал, что делается в помещении и на улице.

### 38. «Чудесный мешочек»

(Для детей от 3-х лет)

**Цели:** Расширение объема словаря, **развитие** тактильного восприятия, уточнение представлений о признаках предметов.

**Оборудование:** Нарядно оформленный мешочек, мелкие игрушки, названия которых относятся к одной лексической группе («Посуда», «Овощи» или др.)

Содержание. Предварительно дети знакомятся с игрушками, названия которых относятся к одной лексической группе: рассматривают, называют, выделяют их качества. Первый игрок опускает руку в мешочек, нащупывает одну игрушку, узнает ее и называет: «У меня чашка». Только после этих слов ребенок может вытащить игрушку из мешочка, рассмотреть ее и показать всем детям. Если ответ верный, ребенок берет предмет себе. Игроки поочередно узнают на ощупь, называют и вынимают из мешочка предметы. Выигрывает тот, кто соберет большее количество игрушек.

Усложненный вариант (для *старших дошкольников*): требуется, прежде чем достать предмет из мешочка, определить его форму (круглый, продолговатый, материал, из которого изготовлен предмет (резиновый, металлический, тряпичный, деревянный, пластмассовый, качество поверхности (*гладкий, шероховатый, скользкий, холодный*)).

### 39. «Посылка»

(Для детей от четырех лет)

**Цели:** Расширение объема словаря, уточнение представлений о признаках предметов, **развитие связной речи**.

**Оборудование.** Предметы, коробки по количеству игроков.

Содержание. Каждый ребенок получает «*посылку*» (*коробку с предметом внутри*). Первый игрок начинает описывать свой предмет, не называя и не показывая его. Предмет предьявляется после того, как будет отгадан.

### 40. «Съедобное – несъедобное»

(Для детей от 4-х лет)

**Цели:** **Развитие** умения выделять существенные признаки предмета (съедобность, одушевленность, др., уточнение значения обобщающих слов, **развитие слухового внимания**, общей моторики.

**Оборудование:** мяч.

Содержание. Ведущий произносит слово и бросает одному из игроков мяч. Если был назван продукт питания, плод или другой съедобный объект, игроку нужно поймать мяч. В обратном случае игрок уклоняется от мяча. Аналогично проводятся игры «*Живое* -



*неживое», «овощи-фрукты», «Дикие животные – домашние животные», «Птицы – насекомые», «Одежда – обувь» и др*

41. *«Добрые слова».*

При первом проведении игры обсудить с детьми, что такое, по их мнению, добрые, хорошие слова, а что такое плохие, злые, "колючие" слова. Предложить привести примеры. Подвести к выводу о том, что добрые слова создают человеку хорошее настроение, помогают быть уверенными в себе, а злые, "колючие" слова провоцируют ссоры, обиды. С людьми, которые употребляют слова – "колючки", не хочется дружить, неприятно находиться рядом. Далее на каждом занятии вместе с детьми подбирать добрые, хорошие слова по алфавиту, например, на букву "А": аккуратный, ароматный, аппетитный, активный; на букву "Б": бережливый, благодарный, благородный, бойкий и т. д.

42. *«Мяч».*

Дети встают в круг, лицом к центру круга. Берут мяч в руки. По кругу, начиная от того, у кого мяч, передают его, называя четко и громко своё имя – 1 круг. 2 круг – тот, у кого мяч, кидает его соседу справа и называет при этом его имя. Усложнение. Ведущий даёт мяч любому ребёнку, а тот, получив мяч, должен назвать три имени – имя соседа справа, своё имя, имя соседа слева. Затем передать мяч следующему игроку, который также называет три имени и т. д.