**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное**

**учреждение "Ручеек"**

**муниципального образования г. Ноябрьск**

**(МБДОУ "Ручеек")**

***Игры на формирование***

***эмоциональной и волевой сфер***

**Подготовила:**

**воспитатель:**

**Морозова Т.В.**

**"Слушай команду"**  
*Цель игры.*Развитие способности к сосредоточению.  
*Процедура игры.*Дети маршируют под музыку. Затем музыка внезапно прерывается, и ведущий шепотом произносит команду (сесть на стулья, поднять правую руку, присесть, взяться за руки и т. п.).  
*Примечания:*  
1. Команды даются только на выполнение спокойных движений.  
2. Игра выполняется до тех пор, пока дети хорошо слушают и контролируют себя.   
  
**"Кто за кем?"** (25 мин.)  
*Цель игры.* Снижение возбужденности детей.  
*Процедура игры.* Звучит спокойная музыка. В комнате расставлены стулья. Ведущий называет первого ребенка, он начинает двигаться между стульями и, когда в музыке возникает перерыв, садится на стул. (Другие дети - стоят в стороне и смотрят.)  
Затем ведущий вызывает другого ребенка, под музыку он тоже двигается между стульями и садится тогда, когда возникает перерыв. Игра продолжается до тех пор, пока на стулья не сядут все дети.   
  
**"Поссорились два петушка"**(25 мин.)  
*Цель игры.*Развитие раскованности, самоконтроля.  
*Процедура игры.*Звучит веселая музыка . Дети двигаются по типу "броуновского движения" и слегка толкаются плечами.  
*Примечание*. Не разрешается, чтобы удары детей были слишком сильными и болезненными. Дети обязательно должны играть "по правде" и одновременно держать символизм игры ("понарошку").  
  
**"Иголка и нитка"**(25 мин.)  
*Цель игры.* Развитие произвольности.  
*Процедура игры.* Выбирается водящий из детей. Под веселую музыку он играет роль иголки, а все другие дети роль нитки. "Иголка" бегает между стульями, а "нитка" (группа детей друг за другом) — за ней.  
*Примечание.* Если в группе имеется зажатый, аутичный ребенок, то предложите роль "иголки" ему. В ходе игры, когда он будет водить за собой группу детей, у него будут развиваться коммуникативные и организаторские способности.  
  
**"Дракон кусает свои хвост"**(25 мин.)  
*Цель игры.*Снятие напряженности, страхов.  
*Процедура игры.* Звучит веселая музыка. Дети встают в цепочку и крепко держатся друг за друга (за плечи). Первый ребенок — "голова дракона", {последний — "хвост дракона". "Голова дракона" "пытается поймать "хвост", а тот уворачивается от нее. *Примечания:*  
1. Следите, чтобы дети не отпускали друг друга.  
2. Следите также, чтобы роли "головы дракона" и "хвост" выполняли все желающие.  
  
**"Скучно, скучно так сидеть"**(25 мин.)  
*Цель игры*. Развитие раскованности, тренировка самоорганизации.  
*Процедура игры.* Вдоль одной стены комнаты стоят стулья, их число равно количеству детей. Около противоположной стороны комнаты также стоят детские стульчики, но их число на 1 меньше количества детей.  
Дети садятся около первой стороны комнаты. Ведущий читает стишок:  
Скучно, скучно так сидеть,  
Друг на друга все глядеть;  
Не пора ли пробежаться  
И местами поменяться?  
  
Как только ведущий кончает стишок, все дети бегут к противоположной стенке и стараются занять стулья. Проигрывает тот, кто остался без стула.  
*Примечания:*  
1. Не разрешайте детям начинать бег раньше, чем кончится стишок.  
2. Запрещается ребенку спихивать другого ребенка со стула, если тот занял его раньше.  
  
**"Лисонька, где ты?"**(25 мин.)  
*Цель игры.* Развитие произвольности.  
*Процедура игры.* Дети становятся полукругом, ведущий - - центр. Дети отворачиваются и закрывают глаза. Ведущий тихо дотрагивается до плеча одного ребенка, что означает, что он будет играть роль лисы. Все остальные — зайцы.  
По сигналу все открывают глаза и поворачиваются. Никто не знает, кто лиса. Ведущий зовет: "Лисонька, где ты?" Лиса не отзывается. Ведущий зовет второй и третий раз. И только на третий раз лиса бросается ловить зайцев.  
Если заяц успел присесть на корточки, его ловить нельзя. Пойманные зайцы выходят из игры.  
  
**"Сова"**(25 мин.)  
*Цель игры.*Развитие произвольности.  
*Процедура игры.*Дети сами выбирают водящего — "сову", которая садится в "гнездо" (на стул) и "спит". В течение "дня" дети двигаются. Затем ведущий командует: "Ночь!" Дети замирают, а сова открывает глаза и начинает ловить. Кто из играющих пошевелится или рассмеется, становится совой. Звучит музыка.