**Игры и упражнения для детей раннего возраста в адаптационный период (консультация для педагогов)**

*Игры, направленные на сближение детей друг с другом и воспитателем*

1.**Давай познакомимся!**

Дети с воспитателем становятся в круг. Ведущий держит в ру­ках мяч (лучше надувной, так как он легкий и яркий, красочный, что, безусловно, привлекает малышей). Ребенок ловит мяч, называ­ет свое имя и бросает мяч следующему участнику игры и т. д.

2.**Раздувайся, пузырь!**

Воспитатель предлагает всем детям сесть на стулья, располо­женные полукругом, и спрашивает одного из них: «Как тебя зовут? Скажи громко, чтобы все слышали!» Ребенок называет свое имя. Взрослый ласково повторяет его, берет ребенка за руку, подходит вместе с ним к следующему ребенку и спрашивает, как его зовут. Повторяя имя ребенка ласково, но громко, предлагает и ему при­соединиться и дать руку. Так по очереди за руки берутся все дети. Сначала лучше подходить к тем воспитанникам, которые выража­ют желание включиться в игру, а скованных, заторможенных детей целесообразнее приглашать последними. Если кто-нибудь все же отказывается играть, не стоит настаивать на этом. Постепенно, на­блюдая за игрой, они захотят быть в коллективе.

Дети образуют длинную цепочку. Воспитатель берут за руку ребенка, стоящего последним, и замыкает круг. «Посмотрите, как нас много! Какой большой круг получился, как пузырь! - говорит взрослый. - А теперь давайте сделаем маленький кружок».

Вместе с воспитателем дети становятся тесным кружком и на­чинают «раздувать пузырь»: наклонив головы вниз, дуют в кулач­ки, как в дудочку. При этом они выпрямляются и набирают воздух, а затем снова наклоняются, выдувают воздух и произносят звук

«ф-ф-ф-ф-ф». Эти действия повторяют два-три раза. При каждом раздувании все делают шаг назад, будто пузырь немного увеличил­ся. Затем все берутся за руки и постепенно расширяют круг, двига­ясь и произнося следующие слова:

Раздувайся, пузырь,                          Оставайся такой,

Раздувайся большой,                        Да не лопайся!!!

Получается большой растянутый круг. Воспитатель входит в него, дотягивается до каждой пары соединенных рук, затем не­ожиданно останавливается и говорит: «Лопнул пузырь!» Все хло­пают в ладоши, произносят слово «Хлоп!» и сбегаются к центру.

После этого игра повторяется. Закончить ее можно так: когда «пузырь лопнет», воспитатель говорит: «Полетели маленькие пу­зырьки, полетели, полетели, полетели...» Дети разбегаются в раз­ные стороны.

3. **Лови-лови!**

К палочке длиной 0,5 или 0,75 м на шнурке прикрепляется лег­кий и удобный для хватания предмет - мягкий поролоновый мячик, лоскуток, мешочек и т. д. Перед началом игры воспитатель показы­вает эту палочку. Опуская и поднимая ее, он предлагает детям встать в кружок, а сам же становится в центр. «Лови-лови!» - гово­рит воспитатель и приближает подвешенный к палке мячик то к одному, то к другому ребенку. Когда тот пытается поймать мячик, палка чуть приподнимается и ребенок подпрыгивает, чтобы схва­тить его. Поворачиваясь в разные стороны, воспитатель старается вовлечь в эту забаву всех детей. Допустимо, чтобы предмет одно­временно ловили несколько ребят. Поиграв немного таким обра­зом, можно слегка изменить правила. Так, дети по очереди ловят мячик, пробегая друг за другом мимо палки. Тот, кто достигнет це­ли, становится позади воспитателя, обхватив его руками. Посте­пенно образуется цепочка детей, успешно справившихся с зданием. Делая несколько шагов по комнате, цепочка по сигналу «беги на место!» рассыпается. Дети садятся на свои места, потом снова вы­страиваются друг за другом, и можно начинать игру сначала.

4.**Чей голосок?**

Дети садятся полукругом, ведущий - спиной к играющим. Кто-нибудь из детей окликает по имени ведущего, который, не обора­чиваясь, должен назвать того, чей голос он услышал.

Сначала дети окликают ведущего своим обычным голосом; со временем, когда они хорошо узнают друг друга, можно специально изменять интонацию, высоту голоса.

5.**Расскажи стихи руками.**

В эту игру можно играть бесконечно: ведь стихов, которые можно «проиграть», «рассказать руками» (почему только руками? Всем телом!), - великое множество. Эта игра позволяет детям рас­крепоститься, почувствовать себя уверенными, способствует нала­живанию отношений с воспитателем, основанных на доверии.

Воспитатель читает стихотворение, затем, читая его еще раз, выполняет определенные движения, потом еще раз читает стихо­творение и показывает его вместе с детьми. Когда они поймут принцип игры, то сами начнут выдумывать движения - это необхо­димо поощрять.

ЗАЙКА

Заинька-зайка,                     (Дети прыгают, поджав руки, имитируя

зайку.)

Маленький зайка,               (Садятся на корточки, показывают ру­кой вершок от пола.)

Длинные ушки,                  (Дети приставляют ладошки к голове -«ушки».)

Быстрые ножки.                  (Побежали.)

Заинька-зайка,                   Движения повторяются.)

Маленький зайка,              Дети обхватывают себя руками, изображая страх.)

Деток боишься,

Зайка-трусишка.                Дрожат.)

МИШКА  
Мишка, мишка косолапый,                (Приподнять плечи, руки округлить,

Мишка по лесу идет,                     носки   ног   внутрь, идти переваливаясь.)

Мишка хочет сладких ягод,         (Погладить себя по животу, облизнуться.)

Да никак их не найдет.                 (Оглянуться по сторонам, пожать плечами.)

Вдруг увидел много ягод             (Показать указательным пальцем, на лице - восторг.)

И тихонько зарычал.                     (Двумя   руками    «собирать»ягоды в рот.)

Подошли к мишутке детки,         (Помаршировать.)

Мишка громко зарыдал.               (Кулачками  потереть  глаза,изобразить плач.)

**Игра, направленные на освоение окружающей среды**

**и знакомство с персоналом детского сада и другими воспитанниками**

*Начинать надо, естественно, с группы. Показав детям все угол­ки группы, рассказав об их назначении, правилах поведения в раз­личных помещениях группы, можно и поиграть.*

1**. Найди игрушку.**

Ведущий (сначала воспитатель, потом кто-то из детей) прячет небольшую игрушку в группе, в одном из ее помещений, и предла­гает остальным найти ее. Сначала говорится: «Игрушка лежит на подоконнике в раздевалке»; затем: «Игрушка лежит в спальной комнате, под подушкой на Надиной кровати».

После того как игрушка найдена, надо сказать, что она там де­лала (собиралась на прогулку, спала и т. д.).

Можно загадывать местоположение игрушки через функцию помещения («там моют посуду»), через действия («лежит тихо, за­крыв глаза») и т. д.

Затем можно переходить к более тесному знакомству с детским садом и его персоналом. Начинать лучше с экскурсии по саду (це­лесообразней организовывать тематические экскурсии на кухню, в медицинский кабинет, в кабинет заведующей и т. д. и знакомить­ся с людьми, работающими там).

2.        **Чьи вещи?**

Цель игры - закрепить знание имен работников детского сада. Для этого необходимо заготовить атрибуты различных профессий (градусник - медсестра, половник - повар, стиральный порошок -прачка, гармошка - музыкальный работник и т. д.). Воспитатель говорит, что к ним в группу приходили разные люди и каждый из них забыл одну из своих вещей. Просит детей помочь разобраться, кому какая вещь принадлежит.

Дети должны назвать не только профессию, но и имя хозяина вещи, например: «Этот градусник оставила Вера Александровна, наша медсестра».

Когда все вещи будут «опознаны», можно раздать их детям, ко­торые должны сыграть роли: медсестра измерит детям температу­ру, прачка постирает кукольную одежду, повар сварит и угостит всех вкусной кашей и т. д.

3.        **Как пройти?**

Цель игры - помочь детям ориентироваться в детском саду, правильно находить то или иное помещение. Как и в предыдущей игре, вариантов может быть множество - это зависит от количества специальных помещений (кабинет логопеда, хореографический зал, изостудия, физиокабинет, кабинет психолога и т. д.) и, конечно, от вашей фантазии.

Ниже приводится примерная схема игры.

Воспитатель. У зайчика Степашки заболели уши. Что ему делать? (Пойти к врачу.) Но Степашка не знает, где находится ме­дицинский кабинет. Надо ему помочь.

Сначала дети должны описать путь до кабинета, например: спуститься на первый этаж, свернуть налево, пройти по коридору, первая дверь налево - медицинский кабинет (если дети еще не зна­комы с понятиями «налево», «направо», можно ориентироваться на какие-либо предметные признаки: после нарисованного на стене волка повернуть, на двери медкабинета нарисован красный крест и пр.). После этого двум-трем детям предлагается «проводить» Сте­пашку к врачу.

Вылеченный Степашка (забинтованные уши) благодарит детей за помощь и передает от врача пожелание не болеть и витамины для всех детей.

Знакомство и дружба с детьми подготовленной к школе группы

Как уже говорилось, для трехлетних малышей все в саду ново и незнакомо. Особенно много незнакомых детей они встречают в ко­ридорах детского сада, на прогулке. Их внимание привлекают дети подготовительной к школе группы. Более того, исследования пси­хологов (Проблемы дошкольной игры: психолого-педагогический аспект / под ред. Н. Н. Поддьякова, Н. Я. Михайленко. - М.: Про­свещение, 1987) показывают: обучение игре, ее развитие происхо­дят, как; правило, не через взрослого, а через старших дошкольни­ков.

Старшие дети не только помогут воспитателю одеть малышей на прогулку, подготовить раздаточный материал к занятию, но и научат их разным играм, позаботятся о них на прогулке.

Все начинается с того, что в гости к малышам приходят стар­шие дети, знакомятся с ними, обучают их новой увлекательной иг­ре, играют все вместе. Через некоторое время малыши наносят «от­ветный визит», и теперь уже они обучают старших своей любимой игре. Так завязываются дружеские отношения: шестилетки помо­гают малышам в разных жизненных ситуациях, вместе играют, гу­ляют и т. д. Приходят друг к другу на праздники (старшие могут подарить малышам поделки, изготовленные своими руками, а ма­лыши - спеть песенку).

Эта дружба продолжается целый год, в конце которого малыши провожают «взрослых» детей в школу.

**ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ ДЛЯ ДЕТЕЙ РАННЕГО ВОЗРАСТА В АДАПТАЦИОННЫЙ ПЕРИОД  
(рекомендации воспитателям)**

1. Игры с песком: «Капли на песке», «Отыщи шарик».

2.     «Что в кулачке?».

3.     «Кулачок на кулачок».

4.     Звучащие игры: «Шуршалки», «Звенелки», «Стучалки», «Те­лефон».

5.     Игры с солнечным зайчиком.

6.     Игры с игрушкой (куклой, мишкой): «Покружимся с миш­кой», «Покормим куклу кашей»,

           «Уложим мишку спать».

7.     Игры с бумагой и карандашами: «Обведи ручку», «Укрась «руку» браслетом, часами,  колечками», «Веселое солнышко».

"**Топчем дорожки"**

Взрослый вместе с малышом шагают по песку, оставляя следы, при этом можно использовать слова такой потешки: "Большие ноги шли по дороге: То-о-п, то-о-п, то-о-п. Маленькие ножки бежали по дорожке: Топ-топ-топ! Топ! Топ-топ-топ! Топ!" Взрослый и ребенок могут изменять эту игру, изображая того, кто может оставлять большие и маленькие следы. Большие следы оставляет косолапый медведь. Маленькие следы оставит после себя маленькая белочка.

**"Норки для мышки"**

Ребенок вместе со взрослым копает небольшие ямки - норки руками или совочком. Затем мама обыгрывает постройку с помощью игрушки. Например, мама берет игрушечную мышку в руки, имитируя ее писк. Затем ее "мышка-норушка" пробирается в каждую норку и хвалит ребенка за то, что он сделал для нее замечательные домики. Домики можно делать и для других игрушек - зайчиков, лисят, медвежат и пр.

**"Я пеку, пеку"**

Ребенок "выпекает" из песка разнообразные изделия (булочки, пирожки, тортики). Для этого малыш может использовать разнообразные формочки, насыпая в них песок, утрамбовывая их рукой или совочком. Пирожки можно "выпекать" и руками, перекладывая мокрый песок из одной ладошки в другую. Затем ребенок "угощает" пирожками маму, папу, кукол.

**"Угадай на ощупь"**

Малыш отворачивается, а вы в это время прячете в песок игрушку. Задача ребенка найти в песку игрушку и отгадать на ощупь, что это. Затем поменяйтесь ролями.

**"Заборчики"**

Малыш руками лепит заборчики по кругу. За таким забором можно спрятать зайку от злого серого волка. "Волшебные отпечатки на песке" Взрослый и малыш оставляют отпечатки своих рук и ног на мокром песке, а затем дорисовывают их или дополняют камешками, чтобы получились веселые мордочки, рыбки, осьминожки, птички и т. д.

**Совместные игры с детьми:**

1. Игра «Обведу карандашом руку твою и тебе подарю».

2.     «Телефон - позвони маме».

3.     Обыгрывание ситуации с помощью конструктора и игрушек.

4.     Групповые занятия на стимуляцию обучения, на организа­цию взаимодействия со сверстниками, познание себя и других:

-техника поочередного напряжения и расслабления основных мышечных групп;

-сюжетная игра «Гуляем в парке, бегаем по лужайке... плава ем в речке, играем с водой, брызгаемся... лежим на песке - загора­ем»;

-потешки «Сорока-ворона», «Ладушки» (снятие эмоциональ­ного напряжения), массирование пальцев;

-танцы под веселую музыку.

**«Солнышко и дождик»**. В качестве домика использу­ются стол, стул, круг, очерченный мелом, угол комнаты. Водящий говорит: «На небе солнышко, можно идти гулять». Игроки прыга­ют, танцуют. При словах водящего: «Дождик начинается, скорей домой!» - дети должны разбежаться по своим домикам.

**«Уточка».** Взрослый в этой игре принимает роль уточки, а дети - утят, которые ходят за уточкой хвостиком. Уточка зовет утят скороговоркой:

Быстрей, быстрей, утятки,

Быстрей, быстрей, дикие перышки.

Утята выстраиваются друг за другом вслед за уточкой и ходят за ней по комнате, преодолевая различные препятствия - проползая под стулья, перелезая через скамейки и т. д.

**«Гуси летят».** Взрослый в этой игре водящий. Он называет различных птиц, которые летают: «утки летят», «гуси летят» и т. д. Дети после этих слов должны поднять руки и помахать «крылья­ми», если названная птица, действительно, летает.

**«Платочек».** Играющие становятся в круг и водят хоровод. По окончании музыки или просто в какой-то момент водящий под­брасывает вверх носовой платок. Задача других игроков - поймать его. Кто первым поймает платок, тот и выиграл!

**«Поиски клада**». Спрячьте в комнате какую-нибудь сла­дость или игрушку. Заинтересуйте ребенка тем, что «клад» очень вкусный или очень приятный для него. Затем обрисуйте место, где надо его искать.

**«Как тебя зовут».** Ведущий дает игроку или игрокам имена: Пуговица, Метла и т. д. После этого он задает игроку во­просы, на которые тот должен отвечать одним словом - своим именем.

**«Кузовок».** Для этой игры нужно взять корзинку или пред­мет, заменяющий ее. Играющие должны как бы класть по очереди в корзинку разные предметы. Условие: названия предметов долж­ны начинаться на оду букву. Например, кладем в корзинку предме­ты на букву «а»: апельсин, арбуз, азбуку и т. д.

**«Что это?».** Для детей этой игры понадобится платок, игрушки или различные мелкие предметы. Участники игры по очереди завязывают глаза и на ощупь пытаются определить, что за предмет им дали.