

**Использование психологических игр  
в работе с родителями (законными представителями)  
детей дошкольного возраста**

исполнитель:

Порядина Светлана Валериевна,  
педагог-психолог МАДОУ - детский сад  
комбинированного вида № 115,  
г. Екатеринбург

Взаимодействие с родителями (законными представителями) дошкольников является одним из важных направлений деятельности педагога-психолога в дошкольном учреждении. Большое значение приобретает взаимное доверие между педагогом-психологом и родителями, эмоциональный контакт между ними. Именно доверительные тёплые отношения, сложившиеся на этапе первого взаимодействия, впоследствии во многом определяют характер взаимоотношений родителей с детским садом в целом. Одним из направлений для сближения являются игровые технологии, которые применяются педагогом-психологом не только в работе с детьми, но и их родителями. Знакомство родителей друг с другом и специалистами детского сада в основном происходит на родительских собраниях, различных мероприятиях, проводимых в дошкольном учреждении. Выбор игрового задания зависит от тех целей, которые необходимо достичь в общении с родителями. Некоторые игры применяются только с родителями, в некоторые возможно привлекать и детей.

Какие задачи возможно решить, используя игровые технологии с родителями:

- создать комфортную обстановку для всех участников образовательного процесса;
- познакомить и сплотить родителей группы между собой, объединить их, снять эмоциональное напряжение. Настроить их на конструктивную работу;
- сплотить родителей группы для совместной деятельности в дальнейшем;
- развить навыки сотрудничества, партнёрства, сплочённости между взрослыми и детьми, учить умению понимать и принимать чувства, точку зрения другого человека, сопереживать друг другу
- раскрыть навыки, умения в выражении вербальным или невербальным способами своих чувств, переживаний, эмоций;
- создать непринуждённую атмосферу;
- развить творческое мышление, воображение родителей;
- сформировать положительный настрой при встрече;
- обучить родителей и детей равноправному стилю общения.

Предлагаем Вашему вниманию несколько игр.

## *Игра «Восточный рынок»*

### **Цели:**

- помочь участникам (родителям, педагогам, специалистам) лучше узнать друг друга, сократить дистанцию в общении;
- снизить чувство напряженности благодаря включению в игровую ситуацию «здесь и теперь»;
- обратить внимание участников друг на друга, объединив их соревнованием в партнерских отношениях.

Размер группы: оптимальный — 15-20 человек.

**Ресурсы:** комната, позволяющая свободное передвижение участников; лист бумаги, ручка/карандаш на каждого игрока, коробка.

**Время:** 7-10 минут.

### **Ход игры:**

Помните картину восточного рынка в музыкальной сказке «Али-Баба и сорок разбойников»? С какими ассоциациями связываете вы словосочетание «восточный рынок»?

- крики...
- запах еды и пряностей...
- яркость, буйство красок...
- бойкая торговля, попытки купить дешевле, продать дороже...

Замечательно! Так вот, именно на такой рынок мы с вами и попадем через несколько минут. Но сперва нам необходимо подготовиться.

Каждый получает лист бумаги и ручку/карандаш. Складываем лист пополам по горизонтали и разрываем на две половинки. Их в свою очередь опять сгибаем пополам и разрываем. Получили по четыре куска бумаги. Их тоже складываем и разрываем. Теперь у каждого в руках восьмушки листа. На каждой из восьмушек разборчиво и крупно напишем свое имя и фамилию. Теперь каждую записку сложим текстом внутрь несколько раз. Подготовленные записки со своими именами (можно добавить имена детей) положите, пожалуйста, в центр комнаты в коробку (записки тщательно перемешиваются).

Вот теперь, когда все приготовления закончены, мы с вами и отправимся на восточный рынок. Каждый подойдет к куче записок и произвольно вытянет восемь штук.

Затем, в течение 5 мин., вам придется уговорами, спорами, путем обмена... найти и вернуть себе — купить — все восемь листков с вашим именем. Первые три покупателя, которым удастся быстрее всех приобрести дорогой товар, подойдут ко мне со своими записками. Вопросов нет? Начали!

Игра начинается. Она сопровождается активнейшим контактом между игроками, криками, смехом и т. д. Ведущий время от времени поддерживает

накал страстей, объявляя, сколько минут осталось до закрытия рынка. Закрывая рынок, объявляет имена трех победителей игры.

### **Итоги игры:**

- что вам понравилось, а что — нет в прошедшей игре?
- какую тактику вы использовали во время торга: активный поиск, ожидание встречных предложений, «агрессивный маркетинг», взаимный обмен, попытку обмануть партнера?
- попробуйте теперь назвать имена присутствующих, которые вам удалось запомнить!

### ***Игра «Скажи-ка, друг!..»***

#### **Цели:**

- преодолеть тревожность участников, вызванную попаданием в новый круг общения;
- включить участников игры в активное соревнование, переключив их внимание с рефлексии — на «здесь и теперь», на актуальное партнерство для достижения групповой цели;
- обратить внимание игроков друг на друга, объединив их для решения задач в условиях партнерских отношений;
- способствовать интеграции группы за счет необходимости постоянной включенности в совместную деятельность;
- стремиться к устранению психологических барьеров, ограничивающих эффективность общения, совершенствовать коммуникативные навыки путем активного игрового взаимодействия.

**Размер группы:** нет ограничений.

**Ресурсы:** не требуются.

**Время:** 15-20 мин.

#### **Ход игры:**

Эта игра - познавательный и физический «разогрев» группы. С ее помощью можно весело, быстро и эффективно перезнакомить участников игры между собой и дать им освоиться на новой территории: в здании детского сада, на открытой площадке ДОУ. Игроки разбиваются на три-четыре подгруппы. Каждая подгруппа получает от ведущего один и тот же блок вопросов.

**Задание:** как можно скорее и точнее ответить на все вопросы, представленные в списке, и отдать ответы ведущему. Команда сама определяет для себя тактику игры: все делается вместе, ответы ищутся параллельно по нескольким направлениям, каждый отвечает за один из вопросов... Ведущему не стоит подсказывать варианты работы над задачей, достаточно лишь отметить, что игроки свободны в выборе тактики проведения игры.

Как правило, лист, передаваемый командам, должен содержать количество вопросов из расчета: вопрос — одна минута игры. Давая 10 мин. на поиск всех ответов, ведущий, таким образом, должен приготовить список из 10 вопросов.

**Примерные вопросы:**

1. Имена скольких участников игры начинаются на букву «К»?
2. Сколько окон есть в коридоре первого этажа нашего здания?
3. Что написано на входной двери комнаты, в которой проходит игра? Сколько стульев есть в этом помещении?
4. Выясните у Анжелики, в каком городе она родилась?
5. Сколько осветительных приборов расположено по периметру здания?
6. Узнайте, какое любимое блюдо у педагога группы?
7. Как зовут самого высокого участника игры?
8. Сколько карманов есть в куртке, которую носит Елена?
9. Какую сказку любит ребенок Евгении?
10. Сколько яблонь есть на территории учреждения?

**Итоги игры:**

Вопросы составлены таким образом, чтобы запустить «на полную катушку» поисковую активность игроков.

- что нового вы для себя узнали?
- какую технику использовали?

***Игра «Хвост ослика Иа»***

**Цели:**

- снять напряжение участников игры путем вовлечения их в групповое физическое действие (взрослым почувствовать себя детьми);
- способствовать возникновению партнерских отношений в группе;
- вызвать положительные эмоциональные переживания взаимоподдержки, радости от коллективного успеха.

**Размер группы:** не менее 4 игроков.

**Ресурсы:** бумажная или тканевая лента длиной 15-20 см для каждой играющей группы.

**Время:** в зависимости от спортивного азарта участников и размера группы.

**Ход упражнения:**

Группа разбивается на пары. Каждой паре дается длинная (15-20 см) полоска бумаги или материи, которую один из участников вставляет за пояс. Это хвост. Затем игроки становятся плечом к плечу и обхватывают одной рукой друга друга за пояс. Так эта пара и будет двигаться во время всей игры.

**Задание:**

*Вариант 1.* Каждая пара должна оборвать как можно больше хвостов у других пар, при этом сохранив свой собственный. Лишение хвоста ведет к выходу пары из игры.

*Вариант 2.* Вместо своего утерянного хвоста пара мгновенно цепляет одному из игроков трофейный хвост.

*Вариант 3.* Играем не в парах, а в тройках. Хвост цепляется за пояс среднего игрока, руки партнеров 34 на уровне пояса у друг друга и только свободны для обороны и нападения по одной руке у крайних игроков.

**Завершение:** обсуждение упражнения.

*Примечание.* Эту игру можно проводить вместе с детьми. Можно ограничить раунд по времени. Скажем, игра ведется 2 мин. (а не до победы той или иной пары). По истечении времени подсчитываем количество трофейных хвостов и определяем победителей.

### *Игра «Что дальше?»*

#### **Цели:**

- создать в группе атмосферу эмоциональной свободы, открытости, дружелюбия и доверия друг к другу;
- помочь родителям лучше узнать друг друга, сократить дистанцию в общении;
- ввести в коллективное понимание группы готовность говорить об эмоциях и чувствах.

**Размер группы:** нет ограничений.

**Ресурсы:** легкий мячик из резины или теннисный мяч.

**Время:** 20 - 30 мин.

#### **Ход упражнения:**

Правила этой игры очень просты. Ведущий начинает предложение, а заканчивает его тот участник, кому ведущий бросает мяч.

*Например:*

Ведущий: Я пришел сегодня на родительское собрание с желанием (бросает мяч участнику А.)...

А.: (ловит мяч и продолжает) получить информацию о своем ребенке (бросает мяч участнику Б.).

Б.: (продолжает ту же цепочку ответов, которая была задана в предложении ведущего)...познакомиться с родителями детей, с кем еще не знаком (бросает Г.).

Г.: узнать что-то новое о воспитании детей.

Когда ведущий хочет сменить ключевое предложение, он дает команде знак, получает от участников мяч и по своему усмотрению либо сам дает актуальное для него завершение предложения, либо избегает включенности в игру, задавая новое предложение-ключ.

Можно предложить следующие предложения-ключи:

- я радуюсь, когда...
- мне хотелось бы, чтобы дети...
- я горжусь собой, если...
- я думаю, что друг- это...
- я радуюсь, когда слышу...
- мне не хотелось бы чувствовать себя...
- жизнь удалась, если...
- настоящий интеллигент — это тот, кто...
- самое страшное в жизни — это...
- мне ужасно смешно, если...
- я очень люблю...
- мне трудно заставить себя...
- терпеть не могу, когда...

**Завершение.** По-видимому, это упражнение не требует послесловия. Все же стоит коротко обменяться мнениями о самых необычных ответах и о том, что запомнилось в реакциях игроков.