***Социально-психологического компонента***

***психологической готовности детей к школе***

**1. Упражнение «Подарки»**

Цель: содействие в установлении дружеских отношений в коллективе, развитие навыков коммуникации.

Упражнение выполняется в круге с мячом. Педагог предлагает всем встать в круг. Далее сообщает, что наступило время дарить и получать подарки. Он говорит: «Представьте себе, что это не мяч, а подарок, который вы хотите подарить на день рождения нашей группе. Сейчас невербально покажите подарок, когда другие угадают, что вы загадали, по цепочке предавайте мяч друг другу».

**2. Упражнение «Мостик Дружбы»**

Цель: развитие у детей социальных и коммуникативных умений, создание благоприятного психологического климата.

Учитель просит детей по желанию образовать пары, придумать и показать мостик (при помощи рук, ног, туловища). Затем "построить" мостик втроём, вчетвером и т. д. Заканчивается упражнение тем, что все берутся за руки, делают круг и поднимают руки вверх, изображая "Мост дружбы".

**3. Упражнение «Доброе животное»**

Ведущий тихим, таинственным голосом говорит: Встаньте, пожалуйста, в круг и возьмитесь за руки. Мы – одно большое, доброе животное. Давайте послушаем, как оно дышит! А теперь подышим вместе! На вдох – делаем шаг вперед, на выдох – шаг назад. А теперь на вдох делаем 2 шага вперед, на выдох – 2 шага назад. Вдох – 2 шага вперед. Выдох – 2 шага назад.

Так не только дышит животное, так же четко и ровно бьется его большое доброе сердце. Стук – шаг вперед, стук – шаг назад и т.д. Мы все берем дыхание и стук сердца этого животного себе

**4. Упражнение: «Передай движение по кругу»**

Цель: создание мотивации на совместную работу, создание положительного эмоционального фона.

После того, как все расселись на своих стульчиках. По часовой стрелке педагог передает движение по кругу, новое движение задается только после того, как каждый выполнит предыдущее и «передаст» его педагогу:

- хлопок;

- топнуть ногой;

- поднять и опустить плечи;

- щелкнуть пальцами;

- хрюкнуть;

- повернуть голову вправо.

**5. Упражнение «Найди свою половинку»**

Цель: расширение знаний друг о друге, формирование позитивного отношения друг к другу.

В центре круга разложены открытки, разрезанные пополам. Задание: по команде педагога дети должны встать взять половинку открытки и найти того, у кого вторая половинка открытки. После этого со своим партнером взять один стул, поставить его в общий круг, затем один из партнеров садится на стул, а другой встает у него за спиной.

Упражнения проводятся в два этапа: сначала их выполняет группа, сидящих детей на стульях, затем партнеры меняются местами.

**6. Упражнение «Что я люблю делать»**

Водящий сообщает, что у него в руках клубок ниток. Каждый из детей по очереди получит его. Получив его, нужно обмотать ниткой свой палец руки, назвать свое имя и сказать, что вы любите делать. Затем передать соседу слева.

Упражнения проводятся в два этапа: сначала их выполняет группа, сидящих детей на стульях, затем партнеры меняются местами.

Теперь следующее задание, которое покажет, как хорошо дети запомнили то, что сказали остальные. Нужно снять ниточку со своего пальца, намотать ее на клубок и передать соседу справа, сказав, как его зовут, и чем он любит заниматься. Если кто-то что-либо забудет, остальные могут помочь.

**7. Упражнение «Дракон. Самурай. Принцесса»**

Игра по смыслу похожа на детскую игру «Камень-ножницы-бумага». Разделитесь на две команды и встаньте в две шеренги – одна команда напротив другой. Это упражнение-соревнование. Соревноваться будем командами. Играем до трех победных очков у какой-либо из команд.

Для проведения соревнования нам надо выучить три фигуры. Тренер показывает, участники повторяют.

**Принцесса**: Тренер переминается с ноги на ногу, руки как будто бы держатся за края воображаемой юбочки, проговаривая при этом характерный звук: «Ля-ля-ля-ля».

**Дракон**: Ноги на ширине плеч, руки подняты над головой, пальцы растопырены как когти. Характерный агрессивный звук: «А-А-А-А!!!».

**Самурай**: Тренер встает в боевую стойку: одна нога выпадом вперед, одна рука тоже вперед, как будто бы самурай держит воображаемый меч и направляет его в противника. При этом характерный звук: «У-У-У-У!!!».

Командам будет дано по 30 секунд, чтобы договориться, какую из трех фигур выбрать для показа. После этого я говорю: «Три-два-один!» И обе команды одновременно показывают ту фигуру, которую они выбрали. Ваши фигуры могут совпасть, а могут и не совпасть. если совпали – в этом раунде ничья. Если не совпали, то действует правило: «Самурай побеждает дракона: команда, показавшая самурая, зарабатывает победное очко. Дракон съедает принцессу: команда, показавшая дракона, зарабатывает победное очко. Принцесса соблазняет самурая: команда, показавшая девочку, зарабатывает победное очко».

**8. Игра «Волшебный круг»**

Цель: создать положительный настрой в группе, атмосферу психологической комфортности.

Психолог: «Я хочу научить вас новой игре. Образуем круг. Внутри круга – пространство, волшебное и загадочное. Попадая туда, человек становится самым замечательным, славным, чудесным, милым. Он заслуживает комплиментов. Водящий говорит ему, глядя в глаза, от души искренние, добрые, ласковые слова о нём самом, признаёт у него только достоинства и успехи. Помогают ему в этом «волшебные очки», которые он получает от стоящего внутри круга, который смотрит ему в глаза и произносит: «Наяву, а не во сне, что прекрасного во мне?» Тот, кому предназначен комплимент, благодарит водящего за него и передаёт «волшебные очки» другому, который становится водящим. Он после прослушивания 3-4 комплиментов, называет лучший из них, а его автор становится внутрь круга».

**9. Упражнение «Игра с платком»**

Цель: снять эмоциональное напряжение, дать детям возможность творчески выразить себя, развивать способность к переключению внимания с одного образа на другой.

Психолог: «Представьте себе, что мы попали в театр. В театре есть сцена, актеры и зрители. Выберем и в нашей группе место для сцены. Для того, чтобы узнать, кто из вас будет актером, а кто — зрителем, проведем небольшую артистическую разминку.

У меня в руках платок. Попробуйте с помощью платка, а также различных движений и мимики (выражения лица) изобразить:

- бабочку,

- принцессу,

- волшебника,

- бабушку,

- фокусника,

- человека, у которого болит зуб,

- морскую волну,

- лису.

**10. Этюд «Насос и надувная кукла»**

Дети разбиваются на пары. Один – надувная «кукла», из которой выпущен воздух, лежит на полу в расслабленной позе (согнуты колени, руки, голова опущена). Другой – «накачивает» куклу воздухом с помощью «насоса»: ритмично наклоняется вперёд, на выдох произносит: «СС-с». «Кукла» медленно наполняется воздухом, распрямляется, твердеет – она надута. Затем «куклу» сдувают, нажав несильно ей на живот, воздух постепенно из неё выходит со звуком: «СС-с», она опять «опадает». Пары меняются ролями.