

Елена
Ульева

1000

УВЛЕКА-

ТЕЛЬНЫХ

ИГР

для

ХОРОШИХ
МАНЕР



МОЗАИКА
СИНТЕЗ
2012

100 увлекательных игр

Елена Ульева

**100 увлекательных игр
для хороших манер**

«МОЗАИКА-СИНТЕЗ»

2012

Ульева Е. А.

100 увлекательных игр для хороших манер / Е. А. Ульева —
«МОЗАИКА-СИНТЕЗ», 2012 — (100 увлекательных игр)

Каждый родитель хочет, чтобы у его ребёнка были хорошие манеры и, одновременно, чтобы он смог реализовать свой потенциал. Помогите ребёнку узнать себя с помощью игры – это поможет ему и раскрыть свои способности, и более осознанно себя вести. Объясните через игру разные стороны жизни, научите решать проблемы и делать выбор. И тогда ваш ребёнок точно вырастет настоящим человеком.

Содержание

Кто я? Какой я?	5
1. Кто я?	5
2. Поблагодари все части своего тела	6
3. Поездка в другой город	7
4. Ищем позитивную сторону	8
5. Я плачу, когда...	9
6. Позы	10
7. Царственная походка	11
8. Кнопки на себе	12
9. Мои ошибки	13
10. Позлитесь	14
11. Дорогие мне люди	15
Конец ознакомительного фрагмента.	16

Елена Ульева

100 увлекательных игр для хороших манер

Кто я? Какой я?

1. Кто я?

Нужно не просто ответить на этот вопрос, а сделать это двадцатью разными способами.
Например: «Кто я? Любимый сын. Прилежный ученик, хороший друг» и т. д.

**КТО Я? КОЛЯ
«НАХОДУЧИВЫЙ»!
НАХОЖУ ВСЕ ЛУЖИ
В НАШЕМ РАЙОНЕ!**



2. Поблагодари все части своего тела

Вы обязательно должны любить себя и своё тело. Ведь оно так хорошо служит вам: глаза смотрят, ноги бегают. Давайте поговорим с каждой частью, погладим её и поблагодарим за то, что она делает, похвалим за хорошую работу. От этого части будут трудиться ещё лучше. И запомните: если вы любите себя, то и к другим людям будете относиться с добром и благодарностью.

**СКАЖИ СПАСИБО
НОЖКАМ СВОИМ: ЕС-
ЛИ БЫ НЕ ОНИ, НЕ УБЕ-
ЖАТЬ БЫ ТЕБЕ ОТ ЛИ-
СЫ!**

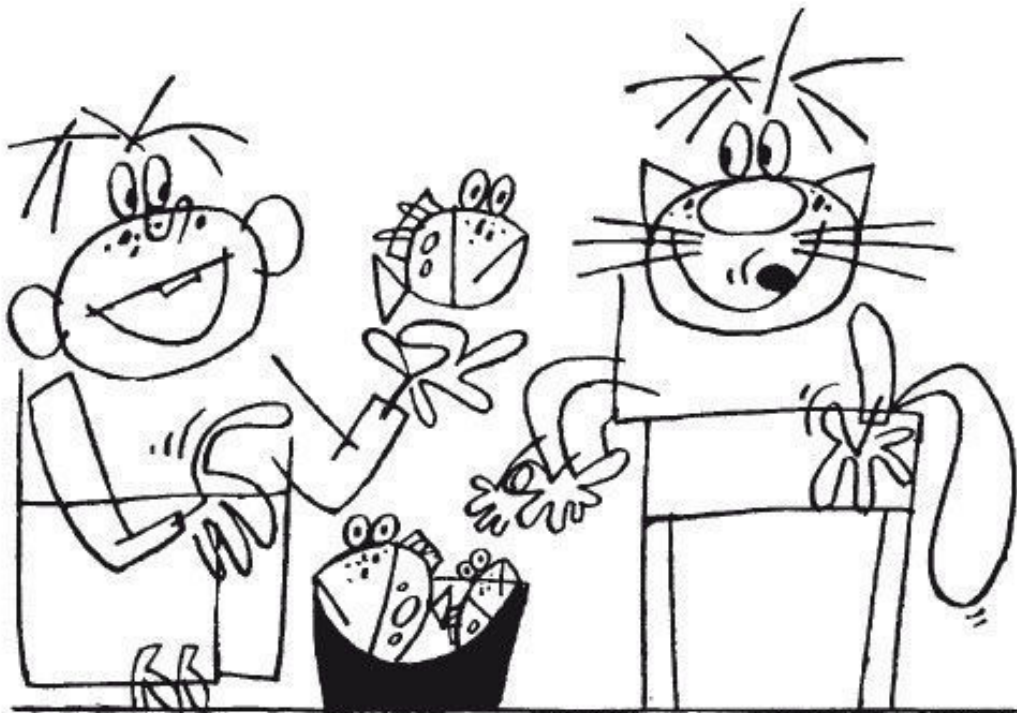


3. Поездка в другой город

Представьте, вы отправляетесь в другой город, где вас будут встречать незнакомые люди. Постарайтесь описать им себя. Для этого подойдите к зеркалу и расскажите:

- кто вы, сколько вам лет;
- какой у вас рост, цвет волос, глаз, какая причёска;
- есть ли у вас какие-то характерные черты;
- как вы будете одеты и т. д.

**Я – вася ЛОЖКИН. МНЕ
ТРИНАДЦАТЬ ЛЕТ.
Я ОЧЕНЬ ЛЮБЛЮ СВО-
ЕГО КОТА ГРИШКУ...**



4. Ищем позитивную сторону

Попробуйте научиться находить выход из любой трудной ситуации и радоваться жизни с помощью этой игры. Придумайте события, не совсем приятные на первый взгляд. Соперник должен попробовать найти в них позитивную сторону и дать своё объяснение. Например: «На улице идёт дождь». – «Ну и хорошо! Вырастет много грибов, и завтра мы их соберём». «Сломался телевизор». – «Ну и хорошо! Мы не испортим себе зрение. У нас будет время сходить в гости».

МА, Я СЕГОДНЯ ПОЛУЧИЛ ДВОЙКУ! А ПОЧЕМУ ТЫ НЕ ГОВОРИШЬ: «НУ И ХОРОШО»?!



5. Я плачу, когда...

А действительно, когда? Что так сильно расстраивает вас? Расскажите об этом. Подумайте, как избежать таких моментов. А может быть, вы можете изменить своё отношение к ним?

**ПОЧЕМУ Я ПЛАЧУ?
ДА ПОТОМУ ЧТО МНЕ
ХОЧЕТСЯ ПЛА-А-А-
КА-А-АТЬ!!!**



6. Позы

Вы наверняка заметили, что мы передаём друг другу информацию не только словами, но часто используем для этого жесты и позу. Догадайтесь, что означает, когда мы:

1. пожимаем плечами;
2. киваем головой сверху вниз;
3. покачиваем головой из стороны в сторону;
4. упираем «руки в боки».

Продолжите сами эту игру. Один человек изображает разные позы и жесты, а другой должен угадать, что они обозначают. Отгадал – следующую позу показываешь сам.



7. Царственная походка

Представьте: прямо сегодня, сейчас вас избрали царём. Вы самый великий и главный. Пройдитесь как царь: подбородок вверх, спина прямая, походка гордая. Запомните это ощущение и вспоминайте его в трудных ситуациях. Это придаст вам уверенности.

**СЕГОДНЯ Я ШЁЛ К
ДОСКЕ, КАК ЦАРЬ, –
ГОРДО И УВЕРЕННО!
НО ПОКА ШЁЛ –
СТИХОТВО-
РЕНИЕ
ЗАБЫЛ!**



8. Кнопки на себе

Теперь представьте себе, что вы – робот. Совсем как человек, но управлять вами нужно с помощью кнопок. Придумайте, где у вас будут кнопки, вызывающие смех, плач, радость, грусть, прыжки, сон, бег, испуг и другие чувства и движения. Пусть кто-нибудь нажимает на все эти кнопки по очереди, заставляя робота действовать.

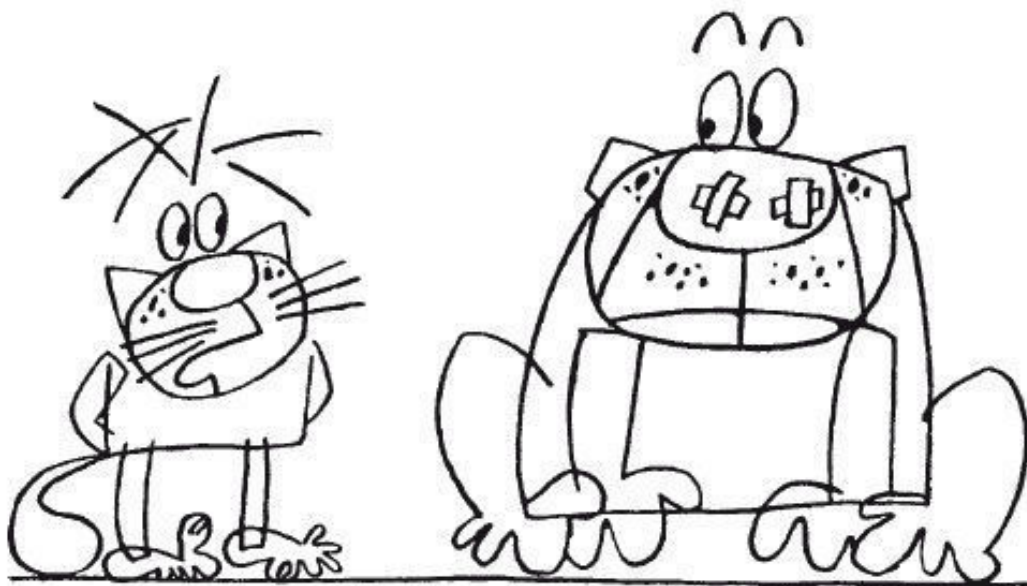
**А ФРЁДОР СКАЗАЛ, ЧТО
У НЕГО КНОПКА «СОН»
НЕ РАБОТАЕТ, ПОТОМУ
ЧТО ПИТАНИЕ КОНЧИ-
ЛОСЬ. МЫ ОТДАЛИ
ЕМУ ВСЕ СВОИ БУТЕР-
БРОДЫ. ОН ВСЁ СЪЕЛ
И УСНУЛ!**



9. Мои ошибки

Давайте признаем, что ошибки могут быть у каждого, и расскажем о своих. Тем более что на чужих ошибках учатся, может, и мы поможем кому-то избежать их? Главное в этой игре – искренность и желание исправиться. А уж вместе мы придумаем, как сделать, чтобы эти ошибки больше никогда не повторились.

**Я ОЧЕНЬ СОЖАЛЕЮ,
ДРУЖОК! ЭТО БЫ-
ЛА МОЯ ПЕРВАЯ И
ПОСЛЕДНЯЯ ОШИБ-
КА!**



10. Позлитесь

Да, вот такое необычное задание. Позлитесь, но не просто так, а как:

1. пёс, охраняющий свою КОСТЬ;
2. тигр;
3. два барана на мосту;
4. маленький ребёнок, у которого отняли конфету.

Придумайте ещё ситуации, в которых приходится злиться, изобразите их или загадайте друзьям.

**ДИМКА, НУ ТЫ
МЕНЯ ОЧЕНЬ РА-
ЗО-ЗОЗЛИЛ!**



11. Дорогие мне люди

Эта игра поможет определить наиболее близких и родных вам по духу людей. Задайте себе вопросы: «С кем бы вы отправились на необитаемый остров? У вас два билета в цирк – кому бы вы отдали второй? С кем бы вы поделились самой заветной мечтой, самым большим секретом?»

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.