**Игра «Имя».**

Каждый участник называет своё имя и характеризует себя первой буквой. Женя — жизнерадостный, Марина- молодчина.

**Игра «Правил нет».**

Родитель и ребёнок с помощью выражения: «Я люблю, когда ты…». Важно дать позитивный аспект, опереться на положительные характеристики, затронуть все сферы жизни отношения, пристрастия в еде, увлечениях, черты характера)

**Игра «Скульптор и глина».**

Цель: развитие тактильного контакта, взаимопонимания, способности к самовыражению.

Упражнение выполняется в парах (родитель – ребёнок). Ребёнок — «глина», родитель – «скульптор». Задача «скульптора» — сделать из глины прекрасную статую. «Скульптор сам решает, как будет выглядеть эта «статуя», как она будет держать голову, в какой позе она будет стоять. После того, как работа закончится все рассматривают статуи, пытаясь угадать, что слепил «скульптор»

**Игра “Слепой и поводырь”**

Участвуют “родитель – ребёнок”. Одному из участников по желанию завязывают глаза. Он “слепой”. Второй будет его водящим, который должен своими указаниями вывести «слепого» из лабиринта, построенного из подручных средств (два шага направо, три шага влево).

**«Общая история».**

Игра помогает разрядить напряжённую обстановку, наладить семейные взаимоотношения, настроиться на одну волну. При этом она очень увлекательна для всех - от мала до велика. Один из участников начинает рассказывать историю, передавая эту роль по кругу следующему. Нужно продолжить и вести своё повествование. Получается очень смешно. Будет замечательно, если совместными усилиями вы приведёте героя рассказа к счастливому финалу.

**Игра «Жмурки»**

С завязанными глазами необходимо поймать любого члена семьи и назвать его.

**Игра «Продолжи фразу»**

Каждый игрок по очереди передает по кругу мяч, при этом продолжают фразу, рассказывая, когда и в какой ситуации он бывает таким: «Я радуюсь, когда...», «Я злюсь, когда ...», «Я огорчаюсь, когда ...», «Я обижаюсь, когда ...», «Я грущу, когда..., Я люблю..., Я не люблю...» и т.д.

**Игра «Крокодил»**

Один из участников загадывает слово. Его задача - объяснить другим участникам без слов (с помощью мимики, жестов) то, что он загадал. То, кто первый угадал слово, становится водящим.