

Игры и упражнения для развития коммуникативных навыков детей
Игры, направленные на развитие
умений слышать, воспринимать информацию

«Эхо»

Первый вариант.

Воспитатель читает детям любое стихотворение, а они повторяют последнее слово каждой строчки.

Второй вариант.

Воспитатель разделяет детей на две команды. Одна из команд – «выдумщики», другая – «эхо».

Команда «выдумщиков» советуется и решает, кто и какое слово назовет по определенной теме. Затем игроки этой команды поочередно произносят задуманные слова и спрашивают команду «эхо»: «Какое слово сказал Витя (Коля и т.д.)? Команда «эхо» должна дружно отвечать на вопросы команды – соперницы.

Затем команды меняются местами, игра возобновляется.

«Взаимное цитирование»

Играющие садятся на стульчики или на пол, образуя круг.

Воспитатель говорит:

- Давайте поиграем в такую игру. Я два раза стучу ладонями по коленям и дважды произношу свое имя «Лена – Лена», а затем хлопаю в ладоши над головой, называя кого-нибудь другого, например: «Ваня-Ваня». Ваня, услышав свое имя, сначала стучит по коленям два раза, называя себя «Ваня – Ваня» а потом хлопает в ладоши и называет кого-нибудь другого, например: «Катя-Катя». Теперь Катя перенимает ход и так далее. Постарайтесь не смотреть на того участника, которого вы называете. Произносите его имя, например, глядя куда-то вверх.

«Почта»

Ведущий игры – педагог. Между ним и участниками игры происходит следующий диалог:

Ведущий: Динь – динь – динь.

Дети: Кто там?

Ведущий: Почта.

Дети: Откуда?

Ведущий: Из Рязани.

Дети: А что там делают?

Ведущий: Танцуют (поют, смеются, плавают, летают и т.д.)

«Кто ты?»

Каждый участник придумывает себе какое-нибудь смешное прозвище (например, метла, пузырек, расческа, ручка, игрушка и др.) Затем с помощью считалки выбирается водящий. Он начинает задавать вопросы игрокам. Отвечая на них, игрок должен употреблять только придуманное им слово, при этом сохраняя серьезное выражение лица.

Например, водящий подходит к тому, кто назвал себя «метлой» и строго предупреждает :

- Кто ошибается,

Тот попадаетеся!

Кто засмеётся, тому плохо придется!

Далее следует диалог, например:

- Кто ты ?

- Метла.

- А что ты ел сегодня утром?

- Метлу.

- А на чем ты приехал в детский сад?

- На метле. И так далее.

Когда вопросы закончатся или же игрок ошибается (рассмеётся), водящий меняется.

«Что в сундучке?»

Оснащение: сундучок, различные предметы.

Педагог ставит на стол сундучок, внутри которого находится какой – либо предмет.

С помощью считалки выбирается водящий. Он заглядывает в сундучок. Остальные участники задают вопросы водящему о цвете, форме, назначении предмета, лежащего в сундучке. Водящему нужно отвечать на все вопросы словами «да» или «нет».

Ребенок, который первым назовет то, что находится в сундучке, становится водящим. Педагог кладет в сундучок другой предмет, игра возобновляется.

«Картинная галерея»

Оснащение: картины, названия которых известны детям.

Играющие садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Воспитатель показывает им картины. Каждый участник загадывает одну из них, которая больше понравилась. Затем выбирается водящий. Он произносит

-Все картины хороши,

Но одна лучше!

Остальные участники с помощью вопросов пытаются угадать, какая картина понравилась водящему.

Ребенок, который первым назовет загаданную картину, становится водящим, игра возобновляется.

«Азбука почемучек.»

Оснащение: алфавит.

Играющие садятся на пол или стульчики, образуя круг. Педагог говорит :

- Вам нужно задать вопрос так, чтобы первое слово вашего вопроса начиналось с одной из букв алфавита. Задавать вопросы будем по очереди. Участник, который собьется или забудет последовательность букв в алфавите, выбывает из игры. Например :

А: абрикос – это фрукт или овощ?

Б: банан, какого цвета? И т.д.

«Интервью»

Оснащение: микрофоны (по количеству пар участников)

Педагог разделяет детей на две команды. Одна команда – «эксперты», другая – «журналисты»

Педагог говорит:

- Каждому «журналисту» нужно выбрать себе «эксперта» и взять у него интервью по знакомой нам теме, например: Город, в котором я живу»

Пожалуйста, играйте свои роли так, чтобы ваше поведение и речь были бы как у настоящих журналистов и экспертов. Кто начнет первым?

Педагог выступает в роли наблюдателя.

Выигрывает пара, которая, по мнению большинства детей, наиболее удачно сыграла свои роли.

Оценивается степень внимания к партнеру, культура общения, артистизм.

«Пум – пум – пум»

Играющие садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Педагог говорит :

- *Сейчас мы поиграем в игру «Пум – пум – пум» . «Пум – пум – пум» - так мы будем называть любой загадочный предмет.*

Затем выбирается водящий, который загадывает предмет. Остальные участники задают ему вопросы.

Например :

- *Почему ты загадал этот «Пум – пум – пум»?*

- *Для чего «Пум – пум – пум» нужен ?*

- *Этот «пум-пум-пум» большой или маленький?*

И так далее.

Водящий должен отвечать на вопросы играющих полным предложением.

Ребенок, который первым назовет загадочный предмет, становится водящим, игра возобновляется.

«Скажи по – другому»

Оснащение: фишки.

Играющие садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Педагог говорит:

- Я буду произносить предложения, в каждом из которых буду голосом выделять слово. Ваша задача заменить это слово другим, по значению словом.

Будьте внимательны – смысл предложения не должен измениться.

Примеры предложений:

- *Девочка торопиться в школу:*

- *Мама смотрит в окно:*

- *Вчера Толя был грустным;*

- *Сегодня Толя весело хохочет. И так далее.*

Ребенок, который первым дал верный ответ, получает фишку. Выигрывает тот, кто к концу игры соберет больше фишек.

«Слушай и повторяй»

С помощью считалки выбирается водящий. Педагог произносит какую – нибудь фразу, после чего водящему нужно передать услышанное остальным участникам, но другими словами.

Например, педагог говорит:

- *Я прочитаю вам замечательный рассказ про муравьишку – путешественника.*

Водящий может перефразировать это предложение так :

- Воспитатель(имя –отчество)прочитает нам интересный рассказ о путешествиях муравья.

Затем водящий меняется, упражнение возобновляется.

√ упражнение можно усложнить, используя в качестве речевого материала

небольшие стихи, рассказы, сказки.

«Тайный смысл»

Оснащение : магнитная доска, магниты.

Иллюстрации к пословицам:

« без труда не вытащишь рыбку из пруда»;

« яйца курицу не учат»;

«каждый кулик свое болото хвалит»;

« за двумя зайцами погонишься – ни одного не поймаешь»;

«трус своей тени боится»;

Один из детей – водящий, остальные – «наблюдатели» и «советчики» .

Педагог прикрепляет к доске иллюстрацию к пословице. Водящему предлагается послушать несколько пословиц, выбрать подходящую «подпись» к картинке и обосновать свой выбор.

«Наблюдатели» и «советчики» выслушивают ответ водящего и высказывают свое мнение.

Затем водящий меняется, упражнение возобновляется.

«Идет следствие»

Оснащение: магнитная доска, магниты ;

Сюжетные картинки: «Новогодний хоровод», «Хоккей», «Салют».

С помощью считалки выбираются двое водящих – «детективы»

Остальные участники игры – «свидетели». Педагог прикрепляет к доске сюжетную картинку так, чтобы её могли видеть только «свидетели». Затем «свидетели начинают давать показания» о том, что изображено на картинке. Их задача – описать сюжет не прямо, а косвенно, используя дополнительную информацию, чтобы «детективы» не сразу поняли, что именно происходит. Например, если используется картинка «Новогодний хоровод», дети могут описать её так :

- *Я вижу улыбки на лицах.*

- *Я слышу смех и топот ног.*

- *Все держатся за руки.*

- *Я слышу веселую музыку.*

- *Я вижу подарки.*

- *Я чувствую запах елки.*

Если «детективы» решат, что разгадали сюжет, они говорят : «У нас есть ответ». Версии ответов можно выдвигать три раза.

Затем водящие меняются, игра возобновляется.

«Плохое настроение»

Педагог объясняет детям, что у каждого человека может быть плохое настроение, и что окружающим нужно постараться понять его причину и научиться правильно реагировать на плохое поведение и высказывание человека.

Затем педагог говорит:

- *Один мальчик пришел в детский сад в плохом настроении и сердито сказал своему другу:» Я не буду с тобой играть».*

Его друг подумал немного и спросил: «Ты имеешь ввиду ,что тебе хочется поиграть с другими детьми ?»

У мальчика улучшилось настроение ,потому что друг не стал с ним спорить, ругаться, не обиделся, а просто постарался его понять.

После этого выбирается водящий, который будет изображать ребенка в плохом настроении. Остальные дети пытаются правильно реагировать, начиная любое высказывание со слов: «Ты имеешь в виду, что ...»

Игры и упражнения

на развитие умения перерабатывать информацию

«Через стекло»

Участники разбиваются на пары. Педагог говорит:

- *Представьте себе, что один из вас находится в поезде, а другой стоит на перроне, то есть вы отделены друг от друга стеклом, через которое не проникают звуки. Но вы можете видеть друг друга.*

Участникам предлагается с помощью жестов передать друг другу содержание какого – либо сообщения.

Пример сообщений:

- *Я тебе позвоню, когда приеду;*
- *Напиши мне письмо. И др.*

Затем все обсуждают, насколько точно участники смогли передать содержание сообщений и легко ли им было понять друг друга.

«Магазин игрушек»

Педагог разделяет детей на две команды. Первая команда – «покупатели», вторая – «игрушки»

Каждый участник второй команды загадывает, какой игрушкой он будет, а затем принимает «застывшую» позу, изображая расставленный в магазине товар.

«Покупатель» подходит к какой – либо «игрушке» и спрашивает: «Кто ты?»

После этого вопроса участник второй команды начинает имитировать действия, характерные для загаданной им игрушки. «Покупателю» нужно отгадать и назвать игрушку, которую ему показывают.

«Пойми меня»

Участники садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Воспитатель шепотом сообщает задание (например: подойти к двери) сидящему рядом ребенку. Тот, при помощи жестов должен передать это сообщение следующему участнику так, чтобы он смог понять и выполнить задание.

Ребенок, выполнивший задание, дает инструкцию следующему участнику, игра возобновляется.

Примеры заданий:

- открыть дверь;
- подойти и посмотреть в окно;
- поставить два стульчика рядом. И др.

«Путешествия Буратино»

Оснащение: кукла «Буратино», фишки.

Участники садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Воспитатель показывает детям игрушку и говорит:

- Ребята, к нам в гости заглянул Буратино. Он побывал во многих детских садах. Слушайте Буратино и постарайтесь отгадать, в каких комнатах детского сада он побывал и когда (зимой, летом, утром, или вечером) это было.

Примеры:

- Зашел Буратино в комнату, где дети :

- засучивают рукава, намыливают руки, вытираются;
- расстегивают пуговицы, снимают и складывают одежду, потягиваются, успокаиваются, отдыхают, спят; пляшут, поют, слушают, притопывают, кружатся, кланяются;
- маршируют, приседают, пролезают, спрыгивают.

- Был Буратино в детском саду, когда дети:

- χ приходят, здороваются, переобуваются, заходят в группу;
- χ одеваются, прощаются, уходят;
- χ купаются, загорают, ходят босиком;
- χ лепят снеговиков, катаются на санках, на лыжах;

Ребенок, который первым отгадал и дал верный ответ, получает фишку.

Выигрывает тот, кто к концу игры собрал больше фишек.

«Угадай и нарисуй»

Оснащение: простые карандаши и листы бумаги. (По количеству участников)

Описание упражнения: Дети сидят за столом. Воспитатель загадывает загадки. Дети должны отгадать их. Затем, не называя отгадок, нарисовать их.

Примеры загадок:

Под сосною у дорожки

На спине иголки

Что стоит среди травы?

Длинные да колкие

Ножка есть, но нет сапожек,

А свернется он в клубок -

Шляпка есть –нет головы.

Нет ни головы ни ног.

(Гриб)

(ежик)

По окончании рисования начинается обсуждение.

Дети объясняют, как им удалось или почему не получилось разгадать ту или иную загадку.

«Загаданное действие»

С помощью считалки выбирается водящий. Он выходит из комнаты, а остальные участники обсуждают и загадывают, какое действие он должен будет выполнить. Например: почистить зубы, подмести пол, посмотреться в зеркало и т.д.

После обсуждения вызывают водящего и предлагают ему подсказку, например: «Это ты делаешь каждое утро». Он пытается понять и изобразить загаданное действие.

Затем водящий меняется, игра повторяется.

«Что на что похоже»

Воспитатель договаривается с детьми о том, что они будут загадывать загадки,

используя для описания задуманного предмета или существа только сравнения (предмет может сравниваться со сходным по внешнему виду, действиям и т.п.)

С помощью считалки выбирается водящий, который будет отгадывать загадки. Он выходит из комнаты и не возвращается до тех пор, пока остальные участники не договорятся о слове. Водящий должен отгадать, какое слово задумали дети.

Затем водящий меняется, игра повторяется.

«Я бросаю тебе мяч»

Оснащение: мяч.

Дети стоят в кругу и перебрасывают друг другу мяч, называя по имени того участника, кому хотят его бросить. При этом ребенок, бросающий мяч, говорит: «Я бросаю тебе конфетку (цветок, яблоко и т.д.)

Ребенок, получивший мяч, должен ответить, сделав какой-либо вывод, например: «Спасибо, ты знаешь, я люблю сладкое».

«Задом наперед»

Оснащение: магнитная доска, магниты;

пары картинок:

«Девочка с воздушным шариком» и «Девочка без воздушного шарика»;

«Человек с раскрытым зонтом» и «Человек с закрытым зонтом».

Воспитатель прикрепляет к доске пару картинок (например: девочка с воздушным шариком – девочка без воздушного шарика) и рассказывает историю:

- Девочке подарили воздушный шарик. Выбежала она на улицу. Но тут подул ветер и вырвал из рук девочки шарик. Отправился шарик в путешествие, а девочка помахала ему рукой: «До свидания, шарик. Когда устанешь летать, возвращайся!»

Детям предлагается рассказать другую историю по этим же картинкам, но «задом –наперед», т.е. начиная с последней картинки.

«Бывает – не бывает»

Оснащение: любые предметные картинки, например: крокодил, тучка, цыпленок, луна и др.

С помощью считалки выбирается пара детей. Один из пары берет картинку и придумывает к ней какую-либо небылицу. Второй участник должен доказать, что так не бывает. Первый ребенок противоречит, доказывая, что такое может случиться.

Варианты диалогов детей:

- Крокодил летает.

- Крокодил не летает, у него не крыльев.

- Нет летает, его везут в самолете.

- Тучка упала на землю.

- Тучка плывет по небу, она не может упасть.

- Нет, тучка упала дождем.

Затем выбирается другая пара, игра возобновляется.

«Не бывает...»

Оснащение: фишки

С помощью считалки выбирается водящий. Он приводит какое –либо утверждение ,с его точки зрения неправдоподобное. Например :

- Дети учат взрослых.
- Отменили «тихий час». И т.п.

Остальные участники должны придумать условия, при которых это утверждение станет возможным. За верный ответ ребенок получает фишку.

Выигрывает тот, кто к концу игры соберет больше фишек.

«Но зато я.....»

Оснащение: мяч.

Описание игры.

Участники становятся в круг и перебрасывают друг другу мяч.

Ребенок , бросивший мяч ,говорит какую –либо фразу о себе, которая начинается словами: «Я не ...».

Ребенок, получивший мяч, должен ответить, начиная со слов: «Но зато я...».

Например :

- _ Я не забываю чистить зубы по вечерам.
- Но зато я мою руки перед едой.

«Что было бы, если бы я ...»

Участники садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Воспитатель говорит :

- Ребята, представьте , что вы встретились с Феей и она рассказала, что может превратить вас в кого бы вы ни пожелали , но только если вы объясните свой выбор.

Варианты ответов детей:

- артистом, то сыграл бы роль...
- художником, то нарисовал бы...
- если бы я был воспитателем , то...
- цветком, то радовал бы....

Игры и упражнения на развитие умения говорить

«Художник слова»

Участники садятся на стульчики или на пол, образуя круг.

Выбирается водящий, который рисует словесный портрет кого –либо из группы, не называя имени этого ребенка. Остальные участники должны догадаться, о ком идет речь.

Затем водящий меняется, упражнение возобновляется.

• учитывая уровень развития вербального воображения детей, можно предложить им упражнение на ассоциативное восприятие, используя вопросы, например :

- на какое животное похож ?
- на какое растение? и т.д.

«Магазин»

Оснащение: различные предметы, игрушки, продукты.

С помощью считалки выбирается водящий- «продавец», остальные дети – «покупатели».

На «прилавке магазина» раскладываются различные «товары». Один из «покупателей» не называя предмет, описывает его и рассказывает, для чего он ему нужен, что из него можно приготовить и т.д.

«Продавец» должен догадаться, какой именно «товар» нужен «покупателю»
Затем водящий меняется, игра повторяется.

«Опиши друга»

С помощью считалки выбирается пара детей. Они встают спиной друг другу и по очереди описывают причёску, одежду и лицо своего партнера.

После этого описание сравнивается с оригиналом и делается вывод о том, насколько был точен каждый игрок.

Затем выбирается другая пара, игра возобновляется.

«Библиотека»

Оснащение: книги, хорошо известные детям.

С помощью считалки выбирается водящий. – «Библиотекарь», остальные дети – «читатели».

Один из «читателей» описывает содержание нужной книги, не называя её. По его описанию «библиотекарь» должен догадаться, о какой книге идет речь, и «выдать ее читателю»

«Снежная королева»

Участники садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Педагог просит детей вспомнить сказку «Снежная королева».

Дети вспоминают, что в этой сказке было зеркало, отражаясь в котором, все доброе и прекрасное превращалось в плохое и безобразное. Сколько бы натворили осколки этого зеркала, попав в глаза людям!

Педагог говорит:

- У этой сказки есть продолжение: когда Каи и Гер-да выросли, они сделали волшебные очки, через которые, в отличие от зеркала, можно было разглядеть то хорошее, что есть в каждом человеке.

Детям предлагается представить, что волшебные очки надеты, посмотреть больше хорошего, а затем рассказать об этом.

Педагог первым «надевает очки» и дает образец описания детей.

По окончании игры дети пытаются рассказать, какие трудности они испытали, что чувствовали, находясь в роли рассматривающих.

«Знакомство»

Оснащение: картинки с изображением сказочных персонажей.

С помощью считалки выбирается водящий, который рассматривает картинку, не показывая её детям. После этого водящий должен описать изображение, начиная со слов «Я хочу вас познакомить с моим лучшим другом...»

Ребенок, который первым догадался, какой сказочный персонаж изображен на картинке, становится водящим, игра возобновляется.

«Угадай, кто это»

Все встают в круг. С помощью считалки выбирается водящий- «рассказчик» Он проходит в центр круга и начинает описывать кого –либо из детей :

внешность, одежду, характер, склонность к тем или иным занятиям и т.д. Остальные участники должны угадать, о ком идет речь.

Ребенок, который первым дал правильный ответ, выводит в круг загаданного участника, и они вместе с «рассказчиком» взявшись за руки, шагают под песню, исполняемую остальными детьми :

- Станьте, дети,
Станьте в круг,
Станьте в круг,
Станьте в круг.
Я твой друг и ты мой друг,
Добрый, добрый друг !

Затем угадавший становится «рассказчиком», игра возобновляется.

«Построим город»

Оснащение: конструктор.

С помощью считалки выбирается двое детей – «архитектор» и «начальник стройки». Задача «архитектора» - рассказать «начальнику стройки», какой город нужно построить. Например:

- В этом городе планируется семь строек. В центре города должна быть двухэтажная больница. Справ от больницы - улица, в начале которой три пятиэтажных дома. Слева – одноэтажный магазин. За больницей – трехэтажная школа. Перед больницей – библиотека.

«Начальник стройки», учитывая личностные особенности детей, распределяет роли и объясняет каждому участнику, что и почему он будет строить. Например: *Коля и Алеша будут строить дом, потому что у них это хорошо получается. Таня с Леной и Людой построят библиотеку, потому что они любят книжки читать....*

Когда строительство будет закончено, «начальник стройки» благодарит всех за работу, а «архитектор» оценивает правильность выполнения заданной постройки.

«Телевизор»

Оснащение: «телевизор» (окно в ширме или стульчик со спинкой)

С помощью считалки выбирается «ведущий телепередачи». Остальные участники – «телезрители» - делятся на две команды и выходят из комнаты.

Педагог предлагает ребенку сыграть роль ведущего передачи «Новости» («В мире животных», «Музыка на TV» и др.) Когда ребенок подготовится, в комнату приглашается одна из команд «телезрителей»

«Ведущий» комментирует события, которые характерны для этой телепередачи.

«Телезрители» должны угадать название телепередачи и договорится, как они расскажут об этой передаче другой группе участников.

Приглашается вторая группа детей, и «телезрители» передают информацию об увиденной передаче.

Эта группа детей объясняет «ведущему», какую передачу посмотрели «телезрители»

Затем дети меняются ролями, игра возобновляется.

«Диалоги»

Участники разбиваются на пары.

Воспитатель предлагает каждой паре побеседовать на тему «Мое любимое время года» («Лучший день» «День рождения» и др.) и запомнить, о чем рассказал партнер.

В течение 3 -5 минут участники общаются.

Затем по условному сигналу разговоры прекращаются, и дети меняются парами. Им дается второе задание –рассказать друг другу то, что услышали от предыдущих собеседников.

Игры, направленные на развитие навыков сотрудничества

«На мостике»

Цель: развитие коммуникативных навыков, моторной ловкости.

Возраст: 5-6 лет.

Количество играющих: 2 команды.

Описание игры: взрослый предлагает детям пройти по мостику через пропасть. Для этого на полу или на земле чертится мостик — полоска шириной 30-40 см. По условию, по «мостику» должны с двух сторон навстречу друг другу идти одновременно два человека, иначе он перевернется. Также важно не переступить черту, иначе играющий считается свалившимся в пропасть и выбывает из игры. Вместе с ним выбывает и второй игрок (потому что, когда он остался один, мостик перевернулся). Пока два ребенка идут по «мостику», остальные за них активно «болеют».

Комментарий: приступив к игре, дети должны договориться о темпе движения, следить за синхронностью, а при встрече на середине мостика — аккуратно поменяться местами и дойти до конца.

«Охота на тигров»

Цель: развитие коммуникативных навыков.

Необходимые приспособления: маленькая игрушка (тигр).

Описание игры: дети встают в круг, водящий отворачивается к стене и громко считает до 10. Пока водящий считает, дети передают друг другу игрушку. Когда ведущий заканчивает считать, ребенок, которого оказалась игрушка, закрывает тигра ладошками и вытягивает вперед руки. Остальные дети делают точно так же. Водящий должен найти тигра. Если он угадал, то водящим становится тот, у кого была игрушка.

Комментарий: трудности могут возникнуть во время игры у аутичных детей, потому им можно разрешить сначала присмотреться к тому, как играют другие дети.

Можно потренировать детей в умении сдерживать эмоции, не проявлять их внешне. Это достаточно трудно для детей-дошкольников. Но в игровой форме этому можно научить (игры, подобные «Море волнуется ...», « Царевна-Несмеяна »).

«Давай поговорим» (автор — Е. Лютова)

Цель: развитие коммуникативных навыков.

Описание игры: играют взрослый и ребенок (или дети). Взрослый начинает игровыми словами: «Давай поговорим. Я бы хотел стать ... (волшебником, волком, маленьким).

Как ты думаешь, почему?». Ребенок высказывает предположение и завязывается б

еседа. В конце можно спросить, кем бы хотел стать ребенок, нельзя давать оценок его желанию и нельзя настаивать на ответе, если он нехочет по каким-либо причинам признаться.

Комментарий: эта игра полезна для замкнутых и застенчивых, так как в игровой форме учит ребенка не бояться общения, ставит в ситуацию необходимости вступления в контакт.

На начальных этапах дети могут отказываться задавать вопросы или вступать в игру. Тогда инициативу на себя должен взять взрослый.

Важный момент! В игре взрослый должен находиться на одном уровне с ребенком, а в случае трудностей — ниже него.

«Клубочек»

Цель: развитие коммуникативных навыков.

Необходимые приспособления: клубок ниток.

Описание игры: дети садятся в полукруг. Взрослый становится в центре и, намотав на палец нитку, бросает ребенку клубочек, спрашивая при этом о чем-нибудь (как тебя зовут,

что ты любишь, чего ты боишься). Ребенок ловит клубочек, наматывает нитку на палец, отвечает на вопрос и задает вопрос, передавая клубок следующему игроку. Если ребенок затрудняется с ответом, он возвращает клубок ведущему.

Комментарий: эта игра помогает детям увидеть общие связи между ними, взрослому помогает определить, у кого из детей есть трудности в общении. Она будет полезна малообщительным детям, также ее можно использовать в группах малознакомых участников.

Ведущим может быть выбран и ребенок.

Когда все участники соединились ниточкой, взрослый должен зафиксировать их внимание на том, что все люди чем-то похожи и это сходство найти достаточно легко. И всегда веселее, когда есть друзья.

«Зеркала»

Цель: развитие наблюдательности и коммуникативных навыков.

Описание игры: выбирается ведущий. Он становится в центре, дети обступают его полукругом. Ведущий может показывать любые движения, играющие должны повторить их. Если ребенок ошибается, он выбывает. Победивший ребенок становится ведущим.

Комментарий: необходимо напомнить детям, что они — «зеркало» ведущего, т. е. должны выполнять движения той же рукой (ногой), что и он.

«Поварята» (автор — Н. Кряжева)

Цель: развитие коммуникативных навыков, чувства принадлежности к группе.

Описание игры: все дети встают в круг — это «кастрюля» или «миска». Затем дети договариваются, что они будут «готовить» — суп, компот, салат и т. д. Каждый придумывает, чем он будет: картошкой, мясом, морковкой или чем-нибудь еще. Ведущий — взрослый, он выкрикивает названия ингредиентов. Названный в прыгивает в круг, следующий компонент берет за руку его и т. д. Когда все дети окажутся снова в одном круге, игра заканчивается, можно приступить к приготовлению нового «блюда».

Комментарий: хорошо, если ведущий будет выполнять какие-либо действия с «продуктами»: резать, крошить, солить, поливать и т. д. Можно имитировать закипание, перемешивание.

Эта игра помогает снять мышечные зажимы, скованность через легкий имитационный массаж.

«Газета» (автор — Н. Кряжева)

Цель: развитие коммуникативных навыков, преодоление тактильных барьеров.

Возраст: 4-5 лет.

Количество играющих: четверо, или кратное четырем.

Необходимые приспособления: газета.

Описание игры: на пол кладут развернутую газету, на которую встают четыре ребенка. Затем газету складывают пополам, все дети должны снова встать на нее. Газету складывают до тех пор, пока кто-то из участников не сможет встать на газету. В процессе игры дети должны понять, что для победы им нужно обняться — тогда расстояние между ними максимально сократится.

Комментарий: эта игра помогает детям преодолеть робость перед телесным контактом, снимает «мышечный панцирь», делает их более открытыми. Особенно это важно для замкнутых и робких детей, а также для детей, перенесших какие-то травмы.

Игра будет проходить интереснее, если дети будут действовать по команде. Другими словами, на газету они должны стать после определенного сигнала, а между ними они могут свободно двигаться по комнате. После того как дети станут на газету, взрослый должен зафиксировать их расположение, дать детям возможность почувствовать поддержку соседа.

«Живая картина» (авторы — Ю. Шевченко, М. Шевченко)

Цель: развитие выразительности движений, произвольности, коммуникативных навыков.

Описание игры: дети создают сюжетную сценку и замирают. Изменить позу они могут лишь после того, как водящий угадает название «картины».

Комментарий: несмотря на то, что основная цель игры — создание «живой картины», акцент в ней делается на развитие умения договариваться, находить общий язык. Эта игра будет особенно полезна детям, испытывающим трудности в общении (конфликтным, агрессивным, застенчивым, замкнутым). Взрослому лучше занимать позицию наблюдателя. Его вмешательство требуется только в случае ссоры детей.

«Ладонь в ладонь» (авторы — Н. Клюева, Ю. Касаткина)

Цель: развитие коммуникативных навыков, получение опыта взаимодействия в парах, преодоление боязни тактильного контакта.

Необходимые приспособления: стол, стулья и т. д.

Описание игры: дети становятся попарно, прижимая правую ладонь к левой ладони и левую ладонь к правой ладони друга. Соединенные таким образом, они должны передвигаться по комнате, обходя различные препятствия: стол, стулья, кровать, гору (в виде кучи подушек), реку (в виде разложенного полотенца или детской железной дороги) и т. д.

Развитие эмоций и чувств у детей дошкольного возраста

Комментарий: в этой игре пару могут составлять взрослый и ребенок. Усложнить игру можно, если дать задание передвигаться прыжками, бегом, на корточках и т. д. Играющим необходимо помнить, что ладони разжимать нельзя.

Игра будет полезна детям, испытывающим трудности в процессе общения.

«Сотворение чуда»

Цель: развитие коммуникативных навыков, эмпатийных способностей.

Необходимые приспособления: «волшебные палочки» — карандаши, веточки или любой другой предмет.

Описание игры: дети разбиваются на пары, у одного из них в руках «волшебная палочка». Дотрагиваясь до партнера, он спрашивает его: «Чем я могу тебе помочь? Что я могу для тебя сделать?» Тот отвечает: «Спой (станцуй, расскажи что-нибудь смешное, попрыгай на скакалке)» или предлагает что-нибудь хорошее сделать позже (оговаривается время и место).

Комментарий: эгоцентризм — одна из характерологических особенностей детей-дошкольников. Им несвойственно сильно переживать по поводу чувств другого. Поэтому развитие эмпатии и децентрации, умения понять чувства другого, посочувствовать ему — одна из основных задач в воспитании дошкольников.

«Войди в круг — выйди из круга» (автор — К. Фопель)

Цель: развитие эмпатии, отработка способов поведения в одиночестве, совершенствование навыков межличностной коммуникации.

Описание игры: дети выбирают водящего и становятся в круг, очень тесно прижимаясь друг к другу (ногами, туловищами, плечами) и обхватывая друг друга за талию. Водящий остается за кругом. Он всеми силами пытается пробраться в круг — уговаривает, толкается, старается разорвать цепь. Если водящему удастся пробиться в центр круга, все его поздравляют, а пропустивший становится водящим.

Комментарий: взрослый следит, чтобы детине проявляли агрессию, помогает водящему, если ему приходится совсем туго. В такой игре ребенок получает бесценный опыт общения с разными людьми, когда нужно в одной ситуации проявить уступчивость, попытаться уговорить человека, а в другой, наоборот, проявить твердость и настоять на своем.

«Зоопарк» (автор — Н. Кряжева)

Цель: развитие коммуникативных способностей, умение распознавать язык мимики и жестов, снятие телесных зажимов.

Описание игры: интереснее играть командами. Одна команда изображает разных животных, копируя их повадки, позы, походку. Вторая команда — зрители — они гуляют по «зверинцу», «фотографируют» животных, хвалят их и угадывают название. Когда все животные будут угаданы, команды меняются ролями.

Комментарий: нужно стимулировать детей к тому, чтобы они передавали повадки того или иного животного, а также по своему желанию наделяли его какими-либо чертами характера.

«Старенькая бабушка» (автор — Н. Кряжева)

Цель: развитие коммуникативных навыков, доверия, эмпатии, развитие моторной ловкости.

Необходимые приспособления: платки для завязывания глаз.

Описание игры: дети разбиваются на две команды — бабушки (дедушки) и внуки (внучки). «Старичкам» завязывают глаза — они очень старенькие, поэтому ничего не видят и не слышат и их надо непременно отвести к врачу. Идти придется через улицу с сильным движением. Проводить бабушек и дедушек должны их внуки (внучки) постаравшись, чтобы их не сбила машина.

Затем мелом рисуют улицу, а несколько детей становятся «машинами», бегая по «улице» туда-сюда. Задача внуков — не только перевести «старичков» через дорогу, но и показать доктору (его роль играет кто-то из детей), и купить лекарство в аптеке, а затем привести домой.

Комментарий: перед началом игры можно побеседовать с детьми о необходимости оказания помощи пожилым людям, бабушкам и дедушкам. Нужно потренироваться в принятии характерной позы.

В процессе игры взрослый регулирует взаимоотношения между играющими. «Бабушки (дедушки)» должны довериться внукам, «машины» должны соблюдать правила.

«Дотронься...»

Цель: развитие навыков общения, умения просить, снятие телесных зажимов.

Необходимые приспособления: игрушки.

Описание игры: дети становятся в круг, в центр складывают игрушки. Ведущий произносит: «Дотронься до ... (глаза, колеса, правой ноги, хвоста и т. д.)». Кто не нашел необходимого предмета, водит.

Комментарий: игрушек должно быть меньше, чем детей. Если у детей коммуникативные навыки развиты плохо, на начальных этапах игры могут развиваться конфликты. Но в дальнейшем, при систематическом проведении бесед и обсуждении проблемных ситуаций с нравственным содержанием с включением этой и подобных игр, дети научатся делиться, находить общий язык.

«Ау!» (авторы — О. Хухлаев. О. Хухлаева)

Цель: развитие интереса к сверстникам, слухового восприятия.

Описание игры: один ребенок стоит спиной ко всем остальным, он потерялся в лесу. Кто-то из детей кричит ему: «Ау!» — и «потерявшийся» должен угадать, кто его звал.

Комментарий: игра косвенно стимулирует интерес детей друг к другу через игровое правило. Эту игру хорошо использовать в процессе знакомства детей друг с другом. Ребенку, стоящему спиной ко всем остальным, легче преодолеть барьер в общении, побороть тревогу при знакомстве.

«Тропинка»

Цель: развитие умения действовать сообща, в команде.

Необходимые приспособления: аудиозапись с русской народной песней «Кума».

Описание игры: дети делятся на две команды, число игроков в которых равно. Дети каждой команды берутся за руки, образуя круги, и под музыку идут вправо. Как только музыка смолкает, они останавливаются и выполняют задания, которые дает ведущий:

«Тропинка!» — дети кладут руки на плечи впереди-стоящему, приседают и наклоняют головы вниз;

«Копна!» — дети соединяют руки в центре своего круга;

«Кочки!» — все приседают, обхватив руками голову.

Ведущий дает команды в любом порядке, как ему захочется. Команда, все игроки которой первыми справились с заданием, получает очко. Выигрывает команда, у которой наберется наибольшее количество очков.

Комментарий: игра направлена на развитие у детей способности действовать совместно друг с другом, умения добиваться результата, согласовывая свои действия в соответствии с правилами. Она будет полезна как конфликтным детям, так и замкнутым.

«Небоскреб» (автор — К. Фопель)

Цель: развитие умения договариваться, работать в команде.

Необходимые приспособления: складной метр; 2-3 деревянных кубика (можно разного размера) на каждого ребенка.

Описание игры: дети садятся в круг, а в центре круга им необходимо построить небоскреб. Дети по очереди кладут свои кубики (по одному за ход). При этом они могут обсуждать, куда лучше положить кубик, чтобы небоскреб не упал. Если упадет хоть один кубик, строительство начинается сначала. Взрослый, наблюдающий за ходом строительства, периодически измеряет высоту постройки.

Комментарий: взрослый в данной игре занимает место стороннего наблюдателя. Он может вмешаться в ход игры только в случае возникновения неконструктивного конфликта. Дети должны самостоятельно попытаться найти общий язык, преследуя игровую цель: построить как можно более высокую башню, более или менее устойчивую.

В конце игры взрослый может провести аналогию между башней и командной работой, поясняя детям, что дружба и умение приходить к единому решению — это та основа, которая может удерживать башню от падения, а группу — от развала.