KAPIITOIITEKA KOMMYHUKAIITUBHЫX <u>UTP</u>



«Жизнь в лесу»

Воспитатель (садится на ковер, рассаживая вокруг себя детей). Представьте себе, что вы оказались в лесу и говорите на разных языках. Но вам надо как-то общаться между собой. Как это сделать? Как спросить о чем-нибудь, как выразить свое доброжелательное отношение, не проронив ни слова? Чтобы задать вопрос, как дела, хлопаем своей ладонью по ладони товарища (показ). Чтобы ответить, что все хорошо, наклоняем голову к его плечу; хотим выразить дружбу и любовь - ласково гладим по голове (показ). Готовы?

Тогда начали. Сейчас раннее утро, выглянуло солнышко, вы только что проснулись.

Дальнейший ход игры педагог разворачивает произвольно, следя за тем, чтобы дети не разговаривали между собой.

«Добрые эльфы»

Воспитатель (садится на ковер, рассаживая детей вокруг себя). Когда-то давным-давно люди, борясь за выживание, вынуждены были работать и днем и ночью. Конечно, они очень уставали. Сжалились над ними добрые эльфы. С наступлением ночи они стали прилетать к людям и, нежно поглаживая их, ласково убаюкивать добрыми словами. И люди засыпали. А утром, полные сил, с удвоенной энергией брались за работу.

Сейчас мы с вами разыграем роли древних людей и добрых эльфов. Те, кто сидит по правую руку от меня, исполнят роли этих тружеников, а те, кто по левую, -

эльфов. Потом мы поменяемся ролями. Итак, наступила ночь. Изнемогающие от усталости люди продолжают работать, а добрые эльфы прилетают и убаюкивают их.

Разыгрывается бессловесное действо.

«Птенцы»

Воспитатель. Вы знаете, как появляются на свет птенцы? Зародыш сначала развивается в скорлупе. Через положенное время он разбивает ее своим маленьким вылезает наружу. Ему открывается клювиком и большой, яркий, неизведанный мир, полный загадок и неожиданностей. Все ему ново: и цветы, и трава, и осколки скорлупы. Ведь он никогда не видел всего этого. Поиграем в птенцов? Тогда присядем на корточки и начнем разбивать скорлупку. Вот так! (Показ.) Все! Теперь исследуем окружающий Разбили! познакомимся друг с другом, пройдемся по комнате, принюхаемся к предметам. Но учтите, птенцы не умеют разговаривать, они только пищат.

«Муравьи»

Воспитатель (рассадив детей вокруг себя). Приходилось пи кому-нибудь из вас видеть в лесу муравейник, внутри которого день и ночь бурлит жизнь? Никто из муравьишек не сидит без дела, каждый занят: кто-то таскает иголки для укрепления жилища, кто-то готовит обед, кто-то воспитывает детей. И так вею весну и все лето. А поздней осенью, когда наступают холода, муравьишки собираются вместе, чтобы заснуть в своем теплом домике. Они спят так крепко, что им не

страшны ни снег, ни метель, ни морозы. Муравейник просыпается с наступлением весны, когда первые теплые солнечные лучи начинают пробиваться сквозь толстый слой иголок. Но прежде чем начать привычную трудовую жизнь, муравьшики закатывают огромный пир. У меня такое предложение: сыграем роль муравьшиек в радостный день праздника. Покажем, как муравьшики приветствуют друг друга, радуясь приходу весны, как рассказывают о том, что им снилось всю зиму. Только не забудем, что разговаривать муравьи не умеют. Поэтому будем общаться жестами.

Воспитатель и дети разыгрывают пантомимой и действиями изложенный рассказ, заканчивая его хороводом и танцами.

«Театр теней»

Воспитатель. Обращали ли вы внимание на то, как в яркий солнечный день за вами неотступно следует собственная тень, в точности повторяя, копируя все ваши движения? Гуляете ли вы, бегаете, прыгаете - она все время с вами. А если вы с кем-то идете или играете, то ваша тень, как бы подружившись с тенью вашего спутника, опять-таки в точности все повторяет, но не разговаривая, не издавая ни одного звука. Она все делает бесшумно. Представим, что мы - наши тени. Погуляем по комнате, посмотрим друг на друга, попробуем друг с другом пообщаться, а потом вместе что-нибудь построим из воображаемых кубиков. Но как? Будем

двигаться тихо-тихо, не издавая ни единого звука. Итак, начали!

Совместно с взрослым дети молча передвигаются по комнате, смотрят друг на друга, здороваются за руку. Затем по его примеру из воображаемых кубиков строят башню. Успех игры зависит от фантазии педагога.

«Ожившие игрушки»

Воспитатель (садится на ковер, рассаживая детей вокруг себя). Вам, наверное, рассказывали или читали сказки о том, как оживают ночью игрушки. Закройте, пожалуйста, глаза и представьте свою самую любимую игрушку, вообразите что она, проснувшись, делает ночью. Представили? Тогда предлагаю Вам исполнить роль любимой игрушки, познакомиться с остальными игрушками. Только опять-таки все наши действия выполняем молча, чтобы не разбудить старших. А после игры попробуем отгадать, кто какую игрушку изображал.

По окончании игры дети по просьбе педагога рассказывают, кто кого изображал. Если кто-либо затрудняется, взрослый предлагает еще раз, пройдясь по комнате, показать свою игрушку.

Запрещённое движение

<u>Ход игры.</u> Дети стоят полукругом. Педагог стоит в центре и говорит: «Следите за моими руками. Вы должны в точности повторять все мои движения, кроме

одного: вниз. Как только мои руки будут опускаться вниз, вы должны поднять свои вверх. А все, остальные мои движения повторяйте за мной. Взрослый делает различные движения руками, периодически опуская их вниз, и следит за тем, чтобы дети в точности выполняли инструкцию. Если детям нравится игра, можно предложить любому желающему побыть вместо воспитателя в роли ведущего.

«Общий круг»

Ход игры. Воспитатель (собрав детей вокруг себя). Чтобы я могла вас видеть и чтобы вы могли видеть меня и друг друга, сядьте, пожалуйста, на ковер, образуя круг. А теперь поздороваемся глазами. Я первая поздороваюсь с каждым из вас, глядя ему в глаза. Слегка кивнув головой, дотронусь до плеча своего соседа. Точно так же каждый из вас взглядом и улыбкой будет приветствовать своих товарищей.

Желательно, чтобы дети избегали словесных приветствий. Основная игровая задача - сосредоточить внимание на партнере. Однако, если кто-то захочет что-то сказать другому, педагог не препятствует.

«Зеркало»

Ход игры.

Воспитатель (собрав детей вокруг себя). Наверное, у каждого дома - в прихожей, в ванной комнате или в спальне - есть зеркало. Предположим, что зеркала под рукой не оказалось. Как же тогда узнать, как выглядишь? Как сидит на тебе новый костюм или платье? Вот и разыграем эту ситуацию. Встанем парами друг против друга. Один будет исполнять роль зеркала, т.е. повторять все действия партнера, причем повторять точно. Ведь неточных зеркал не бывает. Другой - представлять, как он приводит себя в порядок утром, умывается, делает зарядку, собирается в детский сад. Потом играющие меняются ролями. Готовы? Тогда попробуем!

Воспитатель, образуя пару с кем-либо из детей, исполняет какое-то время роль зеркала. Затем дети играют самостоятельно, но педагог продолжает следить ходом игры, помогая тем, кто испытывает **3a** затруднение. После того как дети поймут основную игровую задачу, каждая пара получает возможность выступить перед остальными. Их задача, прежде всего исполнителя роли зеркала, - показать точные, скоординированные движения. Если «зеркало» значительно искажает движения или запаздывает, это означает, что оно испорчено (или кривое). Этой паре педагог предлагает «починить» испорченное зеркало, т.е. потренироваться. Показав два-три движения, дети садятся на ступья, их место занимают два других ребенка.

Передай движение

Ход игры. Дети становятся в круг и закрывают глаза. Взрослый, находясь в общем кругу, придумывает какоенибудь движение (например: причесывается, моет руки, ловит бабочку и т.д.), затем будит своего соседа и показывает ему свое движение, тот будит следующего и показывает ему, и так - по кругу, пока все дети не проснутся, и не дойдет очередь до последнего.

Игра продолжается до тех пор, пока все желающие не загадают свое движение и не передадут его по кругу.

«Где мы были, мы не скажем, а что делали - покажем»

Правила игры. Из числа играющих составляются небольшие группы (четверо-пятеро детей). Договорившись с помощью педагога, какое действие они будут представлять (или умывание, или рисование, или сбор ягод), дети самостоятельно продумывают и представляют сюжет.

Ход игры. Каждая группа, прежде чем разыграть молчаливое действо, предваряет его фразой: «Где мы были, мы не скажем, а что делали - покажем». Зрители должны отгадать, что они делают и где находятся. Если задача решена, на сцену выходит следующая группа.

«Испорченный телефон»

Число играющих - не более пяти-шести детей.

<u>Правила игры.</u> Чтобы лучше понять и передать сообщение, играющие садятся ближе друг к другу и

смотрят партнеру в глаза, не отвлекаясь на посторонние звуки (могут даже прикрыть одно ухо рукой).

Ход игры. Играющие рассаживаются в «линию». Ведущий (из числа играющих), шепотом расспросив соседа, как он провел выходные дни, громко обращается к товарищам: «Саша рассказал мне, как он провел выходные дни. Хотите узнать, что он делал? (Ответы.) Саша шепотом, на ушко, расскажет об этом своему соседу. Так, по цепочке, мы узнаем о том, что делал Саша».

Громко о том, что сказал Саша, объявляет последний в ряду. Задача играющих - сравнить, насколько изменился смысл передаваемой информации. Если первому играющему трудно сформулировать четкое сообщение, желательно смешного содержания, его начинает передавать взрослый.

Иногда дети ради шутки искажают информацию. Тогда из числа играющих выбирается мастер. Ведь телефон испортился и нуждается в починке. Мастер понарошку «чинит» аппарат. Результат его работы оценивается после следующего круга.

«Бабушка Маланья»

Правила игры. Один из игроков, водящий, придумывает какое-нибудь оригинальное движение, остальные его повторяют. Задача играющих - не только согласованно выполнять каждое его движение, но и создавать веселое настроение.

<u>Ход игры.</u> Дети вместе с взрослым образуют круг, в середине которого один из играющих изображает

бабушку Маланью. (На бабушке платочек и фартучек.) Запевается смешная песенка, оживляемая выразительными действиями.

У Маланьи, у старушки

Жили в маленькой избушке

Семь сыновей (дети двигаются по кругу, держась за руки),

Все без бровей.

Вот с такими ушами,

Вот с такими носами.

Вот с такими усами,

С такой головой,

С такой бородой (останавливаются и жестами и мимикой изображают то, о чем говорится в тексте: закрывают руками брови, делают «круглые глаза», большие нос и уши, показывают длинные усы, огромную голову, длинную бороду).

Ничего не ели.

Целый день сидели (присаживаются на корточки), На нее глядели,

Делали вот так (повторяют за ведущим любое смешное движение).

«Волны»

<u>Ход игры.</u> Играющие садятся, образуя круг. Взрослый предлагает представить, что они купаются в море, окунаясь в ласковые волны, и изобразить эти волны - нежные и веселые.

Тренировка заканчивается «купанием в море»: один из игроков становится в центр круга, к нему по одному

подбегают волны и ласково поглаживают пловца. Когда все волны погладят его, он превращается в волну, а его место занимает следующий купающийся.

«Передай движение»

Ход игры. Играющие, образуя круг, закрывают глаза. Взрослый, ведущий, «будит» своего соседа и показывает ему какое-либо действие: причесывается, моет руки, ловит бабочку. Эти движения игрок показывает следующему, и так - по кругу, до последнего. Новое действие загадывает уже кто-либо из детей. Игра продолжается до тех пор, пока у играющих есть желание загадать свое движение.

«Передай настроение»

<u>Ход игры.</u>Примерно такой же, что и в игре <u>«Передай настроение»</u>, только придумывается и передается не движение, а настроение (грустное, веселое, тоскливое).

Первым мимикой, жестами настроение показывает воспитатель. Дети, передав его настроение по кругу, обсуждают, что он загадал.

Затем ведущим становится любой желающий. Если он испытывает затруднения, взрослый ему помогает.

Действия детей не оцениваются и не обсуждаются.

Важно одно: все играющие должны внимательно наблюдать за партнерами и воспроизводить их настроение.

«Выбери партнера»

<u>Ход игры.</u> Сидя по кругу, играющие молча - глазами - выбирают себе партнера, но так, чтобы никто этого не заметил.

На счет «три» (его ведет взрослый) партеры подбегают друг к другу и берутся за руки. Если с первого раза игра не складывается, дети возвращаются на исходную позицию. Воспитатель следит за тем, чтобы пары менялись.

«Тень»

<u>Ход игры.</u> Играющие составляют пары. Один исполняет роль тени, в точности копируя то, что изображает партнер: собирает ягоды, грибы, ловит бабочек. Если играющие испытывают затруднение, по просьбе взрослого кто-то из детей наглядно изображает пример. По ходу играющие меняются ролями.

«Радио»

Ход игры. Играющие садятся, образуя круг. Воспитатель, сидя к ним спиной, объявляет, что потерялась девочка. (Подробно описывает чей-то портрег: цвет волос, глаз, рост, характерные детали одежды.) Ее просят подойти к диктору.

Задача играющих -определить, о ком идет речь, и назвать имя разыскиваемого. Роль диктора может исполнить каждый желающий.

«Кто сказал?»

<u>Правила игры.</u> Ведущий, сидя спиной к играющим, должен узнать, кто из детей (по указанию воспитателя) сказал: «Ты мой голос не узнаешь, кто сказал - не угадаешь». Играющие меняются ролями, если ведущий узнает его.

Игра продолжается до тех пор, пока все участники не исполнят роль ведущего.

«Лепим скульптуры»

Взрослый помогает детям разделиться на пары, а затем говорит:

«Пусть один из вас будет скульптором, а другой — глиной. Глина — очень мягкий и послушный материал. Сейчас я дам каждому скульптору фотографию его будущей скульптуры, не показывайте ее партнеру. Внимательно посмотрите на свою фотографию и попробуйте вылепить из своего партнера точно такую же статую. При этом вы не можете разговаривать, ведь глина не знает языка и не может вас понять».

Взрослый раздает детям фотографии различных статуй и памятников. Затем выбирает любого ребенка и начинает «лепить» из него скульптуру, предварительно показав всей группе фотографию своего будущего памятника. После этого дети «лепят» самостоятельно, взрослый следит за игрой и подходит к ребятам, у

которых что-то не получается. Затем дети показывают свои скульптуры воспитателю и остальным парам. После этого взрослый вновь раздает фотографии и дети меняются ролями.

«Составные фигуры»

Воспитатель рассаживает детей вокруг себя и говорит:

«Тот из вас, кто был в цирке или в зоопарке, наверняка видел там слона. А кто не был — видели его изображение на картинке в книжке. Давайте попробуем его изобразить. Сколько у него ног? Правильно, четыре. Кто хочет быть ногами слона? Кто будет хоботом?» и т.д.

Таким образом, выбираются дети, каждый из которых будет изображать какую-нибудь часть тела слона. Воспитатель помогает детям расположиться на полу в правильном порядке. Впереди — хобот, за ним — голова, по бокам — уши и т.д. Когда слон составлен, воспитатель предлагает ему пройтись но комнате: каждая часть должна соблюдать очередность. В качестве еоставной фигуры могут быть любые животные. Если детей в группе много — можно усложнить игру и составить двоих животных, которые могут общаться: жать друг другу руки, обнюхивать друг друга, вилять при встрече хвостами и т.д.

«Злой дракон»

Для этой игры необходимо несколько больших картонных или деревянных коробок, в которых могло бы поместиться 2—3 ребенка.

В начале игры взрослый предлагает детям стать гномами, живущими в маленьких домиках. Когда дети займут места в домиках-коробках, взрослый говорит им:

«В нашей стране — большая беда. Каждую ночь прилетает большой-пребольшой злой дракон, который уносит людей в свой замок на горе, и что с ними случается дальше, никто не знает. Сушествует единственный способ спастись от дракона: когда на город надвигаются сумерки, люди прячутся в свои домики, сидят там обнявшись и уговаривают друг друга не бояться, утешают друг друга, гладят. Дракон не выносит ласковых и добрых слов и когда слышит, как они доносятся из дома, старается побыстрее пролететь этот дом и продолжает поиски другого дома, из которого такие слова не доносятся. Итак, последние солнечные лучи медленно гаснут, на город спускаются сумерки и люди спешат спрятаться в свои домики и покрепче обняться».

Взрослый ходит между домами, изображая дракона, устрашающе воет, угрожает, останавливаясь у каждого домика и заглядывая внутрь, и, убедившись, что дети внутри домика поддерживают и утешают друг друга, переходит к следующему.

«Живые куклы»

Воспитатель разбивает группу на пары. «Давайте представим, что ваши куклы оживают не только по ночам, но и днем. Они умеют говорить, просить, бегать и пр. Давайте представим, что один из вас — ребенок, а другой — его кукла-девочка или кукла-мальчик. Кукла будет что-то просить, а ее хозяин — выполнять ее просьбы и заботиться о ней».

Взрослый предлагает понарошку помыть кукле ручки, покормить, погулять, уложить спать и т.п. При этом воспитатель предупреждает, что хозяин должен выполнять все капризы куклы и не заставлять ее делать то, чего она не хочет. В следующей игре дети поменяются ролями.

На тропинке

Ход игры. На полу или на асфальте чертится узкая полоска. Педагог обращает внимание детей на полоску:

«Это — узенькая тропинка на заснеженной дороге, по ней, одновременно, может идти только один человек. Сейчас вы разделитесь на пары, каждый из вас встанет по разные стороны тропинки. Ваша задача пойти одновременно навстречу друг другу и встать на

противоположную сторону тропинки, ни разу не заступив за черту. Переговариваться при этом бесполезно: метет метель, ваши слова уносит ветер, и они не долетают до товарища».

Воспитатель помогает детям разбиться на пары и наблюдает вместе с остальными детьми за тем, как по тропинке проходит очередная пара.

Успешное выполнение этого задания возможно в том случае, если один из партнёров уступит дорогу своему товарищу.

<u>Лабиринт</u>

<u>Ход игры.</u> Из стульев, повернутых друг к другу спинками, воспитатель расставляет на полу запутанный лабиринт с узкими проходами. Затем говорит:

«Сейчас вам предстоит пройти весь лабиринт. Но это не простой лабиринт: его можно пройти вдвоем только повернувшись друг к другу лицом. Если вы хоть раз обернетесь или расцепите руки, двери захлопнутся, и вы не сможете больше выбраться наружу».

Дети делятся на пары, становятся друг к другу лицом, обнимаются и начинают медленно проходить лабиринт. При этом первый ребенок идет как бы спиной, повернувшись лицом к партнеру.

После того как первая пара прошла весь лабиринт, начинает движение вторая пара. Дети вместе со взрослым следят за ходом игры.

Путанка

<u>Ход игры</u>. Дети стоят в кругу, взявшись за руки. Педагог говорит:

«Держите друг друга за руки очень крепко и ни в коем случае не отнимайте рук. Сейчас вы закроете глаза, а я вас запутаю. Вы должны будете распутаться, ни разу не разорвав ваш круг».

Дети закрывают глаза, взрослый запутывает их: поворачивает детей спиной друг к другу, просит перешагнуть через сцепленные руки соседей и т.д.

Таким образом, когда дети открывают глаза, вместо круга получается куча-мала. Дети должны распутаться, не разнимая рук.

Продолжи движение

<u>Ход игры.</u> Дети стоят в кругу. Педагог предлагает одному из них быть ведущим.

«Сейчас ведущий начнет делать какое-нибудь движение. По моему хлопку он замрет, а его сосед подхватит и продолжит это движение. И так-по кругу».

Взрослый предлагает ведущему начать любое движение (поднять руки, сесть на корточки, повернуться вокруг себя и т.д.). После хлопка ведущий должен замереть, а его сосед продолжить это движение. Так движение проходит весь круг и возвращается к ведущему.

Игра продолжается до тех пор, пока в роли ведущего не побывали все желающие.

Божья коровка

<u>Ход игры</u>. Взрослый собирает детей вокруг себя и говорит:

«Давайте представим, что мы поймали божью коровку. Вот она, у меня в руках. Хотите посмотреть? Я могу передать ее своему соседу, а он - своему. Но это не простая божья коровка, а волшебная. Каждый раз, когда ее передают другому, она увеличивается в размерах в два раза. Так что когда мы передадим ее по кругу, оналуже будет во-о-от такая большая. Будьте очень осторожны с ней, погладьте ее по крылышкам, приласкайте ее, старайтесь не сделать ей больно, но помните, что с каждым разом она становится все больше и больше, все тяжелее и тяжелее».

Педагог держит в руках воображаемую божью коровку, поглаживает ее, показывает остальным детям, затем передает ее соседу. Божья коровка передается, по кругу, взрослый все время напоминает, детям о том, что она увеличивается. После того как божья коровка попадает в руки последнему ребенку, воспитатель удивляется, как выросла божья коровка в руках детей, подходит вместе с ними к окну и выпускает ее на улицу.

Змейка

<u>Ход игры.</u> Дети стоят друг за другом. Педагог предлагает им поиграть в змейку:

«Я буду головой, а вы туловищем. Внимательно следите за мной и в точности повторяйте мои

движения. Когда я буду перепрыгивать через ямы, пусть каждый из вас, когда доползёт до неё, перепрыгнет так же, как я. Готовы? Тогда поползли».

Когда дети освоились с упражнениями, воспитатель переходит в хвост змейки, а ребёнок, который был за ним, становится ведущим. Затем по команде воспитателя его сменяет новый ведущий и так — до тех пор, пока все дети по очереди не побывают в роли ведущего.

Надувная кукла

Ход игры. Педагог разбивает детей 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: «С-с-с».

Кукла медленно наполняется воздухом, распрямляется, твердеет — она надута. Затем куклу едувают, несильно нажав ей на живот, воздух постепенно выходит из неё со звуком «с-с-с», она опять опадает.

Затем дети меняются ролями.

Шторм

<u>Ход игры</u>. Для игры необходим большой кусок ткани, чтобы им можно было накрыть детей. Воспитатель собирает детей вокруг себя и говорит:

«Беда тому кораблю, который окажется в море во время шторма: огромные волны грозят перевернуть его, а ветер швыряет корабль из стороны в сторону. Зато волнам в шторм одна удовольствие: они резвятся, гудят, соревнуются между собой, кто выше поднимется. Давайте представим, что вы волны. Вы мажете радостно гудеть, зловеще шипеть, поднимать и опускать руки, поворачиваться в разные стороны, меняться местами и т.д.»

Следите за тем, чтобы вы все оставались под водой. Взрослый вместе с детьми забирается под кусок ткани, прыгает, шипит, гудит, машет руками.

Волшебный ковёр

Ход игры. На пол кладётся кусок красивой ткани - «волшебный ковёр». Взрослый говорит:

«Надо так встать на «волшебный ковёр», чтобы все на нём поместились».

Дети встают. Затем дети делают шаг назад, «волшебный ковёр» сворачивается пополам, и детям снова предлагается встать на ковёр и так, до тех пор, пока он станет совсем

Дети сидят в кругу. Взрослый рассказывает очередную сказку:

«В одной стране жил злодей-грубиян. Он мог заколдовать любого ребенка, обозвав его нехорошими словами. Заколдованные дети не могли веселиться и быть добрыми. Расколдовать таких несчастных детей могли только добрые волшебники, назвав их ласковыми именами. Давайте посмотрим, есть ли у нас такие заколдованные дети».

Как правило, многие дошкольники охотно берут на себя роль «заколдованных».

«А кто сможет стать добрым волшебником и расколдовать их, придумав добрые, ласковые имена?»

Обычно дети с удовольствием вызываются быть добрыми волшебниками. Представляя себя добрыми волшебниками, они по очереди подходят к «заколдованному» другу и пытаются расколдовать, называя его ласковыми именами.

«Конкурс хвастунов»

Дети сидят в кругу. Экспериментатор:

«Сейчас мы проведем с вами конкурс хвастунов. Выигрывает тот, кто лучше похвастается. Хвастаться мы будем не собой, а своим соседом. Ведь это так приятно — иметь самого лучшего соседа! Посмотрите внимательно на того, кто сидит справа от вас.

Подумайте, какой он, что в нем хорошего, что он умеет, какие хорошие поступки совершил, чем может понравиться. (Не забывайте, что это конкурс.) Выиграет тот, кто лучше похвалится своим соседом, кто найдет в нем больше достоинств».

После такого вступления дети по кругу называют преимущества своего соседа и хвастаются его достоинствами.

«Маковое зернышко»

<u>Цель.</u> Учить детей участвовать в общем разговоре, поочередно задавать вопросы и отвечать на них, развивая его тему.

Материал. Костюм вороны, камушек.

<u>Ход игры</u>. Из участников игры выбирают ворону. Остальные передают друг другу камушек. Ребенок, получивший камушек, задает вороне вопрос:

- Ворона, ворона, куда полетела?
- К кузнецу на двор.

Камушек передается следующему ребенку, и он задает вопрос. И т.д.

- На что тебе кузнец? Косу ковать.
 - На что тебе коса? Траву косить.
- - На что тебе трава? Коров кормить.
 - А на что коровы? Молоко доить.
 - А на что молоко? Пастухов поить.
 - На что пастухи? Кабанов пасти.
 - На что кабаны? Гору рыть.
 - На что гора? На той горе маковое зернышко.

- Для кого зер<mark>нышко? - Отгадайте!</mark>

Ворона загадывает загадку. Кто первый отгадает ее, становится вороной. Игровой диалог повторяется, и новая ворона загадывает следующую загадку.

«Да» и «нет»

<u>Цель.</u> Знакомить с вопросом как формой приобретения информации, знаний, активизации речи.

<u>Материал.</u> Семь-восемь предметов различного назначения: игрушки, предметы быта, овощи, одежда.

Ход игры. Предметы раскладываются на столе.

Воспитатель говорит: «Посоветуйтесь друг с другом и загадайте какой-нибудь предмет, но мне не говорите. Я буду задавать разные вопросы, чтобы угадать, какой предмет вы загадали, а вы можете отвечать только "да" или "нет". Все поняли?».

Детям дается время для обдумывания. Затем воспитатель начинает задавать вопросы:

«Этот предмет нужен в хозяйстве? Его едят? Его надевают на тело? Он лежит посередине стола? Он лежит рядом с...? Он круглый? Он коричневый?». И т.п.

Нужно придерживаться определенной логики: назначение предмета, его расположение, внешние признаки.

«А теперь поменяемся ролями. Я загадаю один из предметов, а вы будете задавать вопросы». Затем можно предложить двоим-троим детям загадать предмет.

«Сумей отказаться»

<u>Цель.</u> Учить детей вежливо отклонять предложение (отказаться от выполнения в ответ на побуждение).

<u>Ход игры.</u> Водящий по очереди обращается к каждому игроку с побуждением, провоцируя детей на вежливый отказ.

- Выбери из этих щеток в стакане самую лучшую и почисти зубы.
- Извините, этими щетками пользоваться нельзя: они чужие.
 - Уроните эту чашку на пол!
- Простите, я не могу этого сделать: мне жаль бить чашку.
 - Крикни громко: я самый ловкий!
 - -Простите, я не могу, ведь я не хвастун.

Водящему при этом можно присвоить какую-либо роль, например Карабаса, Бармалея, Шапокляк и т.д.

«Угощайся пирожком»

<u>Цель</u>. Учить предлагать угощение и вежливо отвечать на предложение, закреплять умение изменять существительные по падежам.

<u>Материал.</u> Картинки, изображающие яблоки, картофель, капусту, клубнику, бруснику и т.д.

<u>Ход игры</u>. Перед игрой дети рассматривают картинки, закрепляют названия изображенных овощей, фруктов, ягод.

- Давайте поиграем! — предлагает педагог. — Пусть это будут не картинки, а пирожки. Этот пирожок с картошкой, этот с брусникой и т.д. Давайте будем угощать друг друга.

Картинки складываются в коробку. Воспитатель достает картинку и, обращаясь к одному ребенку, говорит:

-Угощайся, Юра, пирожком с яблоками. А ты вежливо принимаешь предложение: «Спасибо. Я люблю пирожки с яблоками». Или вежливо отказываешься: «Спасибо, только я сыт. Можно я угощу Олю?».

После такого объяснения дети по очереди вынимают картинки и «угощают» друг друга пирожками.

«Похожи - не похожи»

<u>Цель</u>. Учить терпеливо относиться к мнению или суждению собеседников, аргументированно доказывать свою точку зрения.

<u>Материа</u>л. Предметные картинки с изображением различных животных, предметов, растений.

<u>Ход игры</u>. Играют две команды (или два ребенка). Воспитатель помещает на мольберт две картинки.

Одна команда доказывает, что изображенные объекты не похожи, и называет отличающие их признаки.

Другая команда доказывает, что объекты похожи. Примерные пары: собака и пчела, курица и рыбка, аквариум и улей, скамейка и кресло, ромашка и календула, дерево и цветок и т.п.

- Собака и пчела не похожи: собака большая, а пчела маленькая.
 - Они похожи: они обе живые.
 - Они не похожи: собака зверь, а пчела насекомое.
- А мы думаем, что они похожи: и собака приносит пользу человеку, и пчела.
 - Они не похожи: выглядят по-разному.
 - Зато и пчела, и собака могут укусить. И т.д.

Обсуждение каждой пары - отдельный раунд. Нобеждает тот, за кем осталось последнее слово.

«Кто кого запутает?»

<u>Цель.</u> Учить высказывать свою точку зрения, вежливо отклонять мнение собеседника, доказывать свою правоту, проявляя терпение, развивать находчивость и сообразительность в выборе аргументов, закреплять знания детей о внешнем виде, животных.

Материал. Картинки с изображением животных.

Ход игры. Играют двое (но игра проходит веселее в присутствии зрителей): один берет из коробки любую картинку (картинки лежат вниз лицевой стороной) и называет ее; второй возражает, неправильно называя животное. В ответ на это первый аргументированно отклоняет мнение своего собеседника.

- Это тигр. По-моему, это заяц.
- Ты не прав, зайцы не бывают полосатыми. Заяц мог прислониться к покрашенной скамейке.
- Заяц лесной зверь, а в лесу нет скамеек. А этот убежал из зоопарка. И т.д.

Выигрывает тот, за кем будет последнее слово

«Хлебец»

<u>Цель.</u> Закреплять умение реагировать на сообщения и вопросы.

Ход игры. Дети, взявшись за руки, встают друг за другом (пара за парой). Игрок без пары - хлебец. Он стоит на некотором расстоянии от остальных игроков и

выкрикивает: «Пеку-пеку хлебец». Стоящая последней пара спрашивает: «А выпечешь?». - «Выпеку!». - «А убежишь?». -«Посмотрю!».

После этих слов дети последней пары бегут по разным сторонам от колонны с целью соединиться впереди колонны. Хлебец пытается поймать одного из них до того, как они соединят руки. Если ему это удается, он вместе с пойманным игроком образует новую пару, которая стоит впереди колонны. Оставшийся без пары становится хлебцем. Игра повторяется в том же порядке.

«Волк»

<u>Цель.</u> Закреплять умение выражать просьбу и отвечать на нее.

<u>Ход игры</u>. Все играющие, за исключением одного ребенка, овцы. Они просят волка отпустить их в лес погулять:

- *Разреши нам, волк, погулять в твоем лесу!* Волк отвечает:
- Гуляйте, да только траву не щиплите, а то мне спать будет не на чем.

Овцы сначала гуляют в лесу, но скоро забывают обещание, щиплют траву и поют:

- Щиплем, щиплем травку, Зеленую муравку, Бабушке на рукавички, Дедушке на кафтанчик... Волк, увидев это, грозно рычит:
- Пощипали травку! Ну же! Попадете мне на ужин! Волк бежит по поляне и ловит овец. Пойманный ребенок становится волком, игра возобновляется.

Цель. Учить задавать вопросы и отвечать на них.

<u>Ход игры</u>. Игру ведут двое детей: один - кошка, другой - мышка.

Остальные дети стоят в кругу, внутри которого кошка и мышка ведут диалог:

- Мышка, мышка, где была? В кладовой.
- Что там делала? Сыр ела.
- А мне оставила? Не оставила.
- А где ложечки положила? Под бочку сунула.
- A куда кувшин поставила? Шла по камешкам, напала злая собака, я уронила кувшин и разбила.
 - Тогда я буду тебя ловить.
 - Я убегу.

Дети берутся за руки и поднимают их вверх. Кошка гонится за мышкой. Если ей удается поймать мышку, кошка назначает следующую пару игроков. Если мышка оказалась проворнее, то распределение ролей достается ей.

«Змея»

<u>Цель.</u> Учить с вежливой интонацией выражать побуждение и реагировать на него.

Ход игры. Водящий (змея) подходит к одному из детей и говорит:

- Я змея, змея, Я ползу. Ползу. Ползу. Будь моим хвостом!

- Хорошо.

- Ну, тогда пролезай.

После этих слов участник пролезает под ногами водящего и становится его хвостом. Затем змея вместе со своим хвостом приближается к другому ребенку и вновь произносит свои слова. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не окажутся в хвосте.

«Стадо»

<u>Цель.</u>Учить с вежливой интонацией обращаться с просьбой, реагировать на побуждение.

<u>Ход игры.</u> Дети выбирают пастуха и волка, все остальные - овцы. У них два дома на противоположных концах площадки. Овцы громко зовут пастуха:

- Пастушок, пастушок, Заиграй во рожок! Травка мягкая, Роса сладкая, Гони стадо в поле, Погулять на воле!

Пастух отвечает:

<u>- Ду-ду-ду, ду-ду-ду!</u>

Я вас в поле поведу.

Травку кушайте да пастушка слушайте!

Пастух выгоняет овец на луг, они ходят, бегают, щиплют травку. Но сигналу пастуха «Волк!» бегут в дом; все, кого поймал волк (коснулся рукой), выходят из игры.

Если «да» — похлопай, если «нет» — потопай (авторы — О. Хухлаев, О.Хухлаева)

Цель: развитие коммуникативных

навыков детей, развитие слухового внимания.

Возраст: 3-4 года.

Количество играющих: 2 или более человек.

Описание игры: взрослый называет предложения, а дети должны оценить их и показать свое отношение, похлопав в ладоши, если они согласны, или потопав ногами, если утверждение неверно.

«Рома навестил бабушку и так обрадовался, что обиделся на нее».

«Саша отнял игрушку у Пети и побил его, Петя поссорился с ним ».

«Лене очень нравился Сережа, поэтому она его побила».

Интервью (авторы — О. Хухлаев, О. Хухлаева)

Цель: развитие коммуникативных навыков, активного словаря, умения вступать в диалог.

Возраст: 4-5 лет.

Количество играющих: 3 и более человек.

Необходимые приспособления: стул.

Описание игры: дети выбирают ведущего, а затем, представляя, что они — взрослые люди, по очереди становятся на стульчик и отвечают на вопросы, которые им будет задавать ведущий. Ведущий просит ребенка представиться по имени-отчеству, рассказать о том, где и кем он работает, есть ли у него дети, какие имеет увлечения и т. д.

Комментарий: на первых этапах игры дети часто затрудняются подборе вопросов. В этом случае взрослый роль ведущего берет на себя, предлагая детям образец диалога. Вопросы могут касаться чего угодно, но необходимо помнить, что разговор должен быть «взрослым». Эта игра помогает познакомиться с детьми, которые только что пришли в группу, а также вовлечь в общение стеснительных детей. Если же дети еще совсем плохо знакомы, правило можно немного изменить: ребенок, поймавший мяч, называет имя предыдущего игрока, затем свое, а далее (если знает) имя ребенка, которому будет кидать мяч.

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 переступать 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.

Обзывалки (автор — Н. Кряжева)

Цель: развитие коммуникативных навыков, снятие отрицательных эмоций.

Возраст: 4-5 лет.

Количество играющих: не менее двух человек.

Необходимые приспособления: мячик.

Описание игры: детям предлагается, передавая друг другу мячик, обзывать другдруга необидными словами, например названиями овощей или фруктов,

при этомобязательно называть имя того, кому передается мя чик: «А ты, Лешка — картошка», «А ты, Иришка — редиска», «А ты, Вовка — морковка» и т. д. Обязательно предупредить детей,

что на эти обзывалки нельзя обижаться, ведь этоигра. Завер шать игру обязательно хорошими словами:

«А ты, Маринка — картинка», «А ты, Антошка — солнышко» и т. д.

Мячик передавать нужно быстро, нельзя долго задумываться.

Комментарий: перед началом игры можно провести с детьми беседу об обидныхсловах, о том, после чего люди обычно обижаются и начинают обзываться.

Охота на тигров (авторы — Е. Карпова. Е. Лютова)

Цель: развитие коммуникативных навыков.

Возраст: 4-5 лет.

Количество играющих: не менее 4 человек.

Необходимые приспособления: маленькая игрушка (тигр).

Описание игры: дети встают в круг, водящий отворачивается к стене и громкосчитает до 10. Пока водящий считает, дети передают друг другу игрушку. Когдаведущий заканчивает считать, ребенок, у которого оказалась игрушка, закрываеттигра ладошками и вы-

тягивает вперед руки. Остальные дети делают точно так же. Водящий должен найти тигра. Если он угадал, то водящим с тановится 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 другиедети. Можно потренировать детей в умении сдерживать эмоции, не проявлять их внешне. Это достаточно трудно для детейдошкольников. Но в игровой форме этому можно научить (игры, подобные «Море волнуется ...», « Царевна-Несмеяна »).

Сиамские близнецы (автор — К. Фопель)

Цель: развитие коммуникативных навыков, умения согласовывать свои действия, развитие графических навыков.

Возраст: 6-7 лет.

Количество играющих: кратное двум.

Необходимые приспособления: перевязочный бинт, большой лист бумаги, восковые мелки.

Описание игры: дети разбиваются на пары, садятся за стол очень близко друг кдругу, затем связывают правую руку одного ребенка и левую — другого от локтя докисти. Каждому в руку дают мелок. Мел ки должны быть разного цвета. До началарисования дети мог ут договориться между собой, что они будут рисовать. Времяна рисование — 5-6 минут. Чтобы усложнить задание, одному из игроков можн

зать глаза, тогда «зрячий» игрок должен руководить движен иями «незрячего».

Комментарий: на первых этапах игры временные ограничен ия можно снять, чтобыигроки могли получить опыт взаимод ействия в паре без посторонних помех.

Впроцессе игры взрослый может сопровождать действия уча стниковкомментариями по поводу необходимости договора в паре для достижениялучшего результата. После игры с дет ьми проводится беседа об их

ощущениях,

озавя-

возникших в процессе рисования, было ли им комфортно, что им мешало, а что помогало.

Давай поговорим (автор — Е. Лютова)

Цель: развитие коммуникативных навыков.

Возраст: любой.

Количество играющих: 2 или больше человек.

Описание игры: играют взрослый и ребенок (или дети). Взр ослый начинает игру словами: «Давай поговорим.

Я бы хотел стать ... (волшебником, волком, маленьким). Как ты думаешь, почему?». Ребенок высказывает предполож ение изавязывается беседа. В конце можно спросить, кем бы хотел стать ребенок, но нельзя давать оценок его желанию и нельзя настаивать на от

вете, если он не хочет по каким-либо причинам признаться. Комментарий: эта игра полезна для замкнутых и

комментарии: 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.

Возраст: от 4 лет.

Количество играющих: группа детей.

Необходимые приспособления: клубок ниток.

Описание игры: дети садятся в полукруг. Взрослый станови тся в центре и, намотав на палец нитку, бросает ребенку клуб очек, спрашивая при этом о чем-нибудь (как тебя зовут, что ты любишь, чего ты боишь-

ся). Ребенок ловит клубочек, наматывает нитку на палец, отве чает на вопрос и задает вопрос, передаваяклубок следующем

у игроку. Если ребенок затрудняет-

ся с ответом, он возвращаетклубок ведущему.

Комментарий:

эта игра помогает детям увидеть общие связи между ними, а 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.

Возраст: 4-5 лет.

Количество играющих: группа детей.

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.

Возраст: старше 4 лет.

Количество играющих: группа детей.

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 впрыгивает 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.

Возраст: 5-6 лет.

Количество играющих: любое.

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

Возраст: любой.

тактильного контакта.

Количество играющих: 2 или больше человек.

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 напомнить, что ладони разжимать нельзя.

Игра будет полезна детям, испытывающим трудности в процессе общения.

Сотворение чуда

Цель: развитие коммуникативных навыков, эмпа-тийных способностей.

Возраст: 5-6 лет.

Количество играющих: любое четное.

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 могут тебе помочь? Что я могу для тебя сделать?» Тот отвечает: «Спой (станцуй, расскажи чтонибудь 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.

Возраст: 6-7 лет.

Количество играющих: не больше 10 человек.

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 удается пробиться в центр круга, все его поздравляют, а пропустивший становится водящим.

Комментарий: взрослый следит, чтобы дети не 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.

Возраст: 5-6 лет.

Количество играющих: две команды.

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.

Возраст: 5-6 лет.

Количество играющих: 8-10 человек.

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.

Найди отличие (авторы —Е. Лютова, Г. Монина)

Цель: развитие коммуникативных навыков.

Возраст: 3-4 года.

Количество играющих: взрослый и ребенок (группа детей). Необходимые приспособления: лист бумаги, карандаши). Описание игры: ребенок рисует все, что ему захочется, затем передает листок взрослому. Взрослый добавляет одну или несколько деталей и возвращает рисунок ребенку, который должен найти изменения. Затем взрослый рисует, а

Комментарий: если в игре принимают участие несколько детей, их можно расположить по кругу и предложить меняться рисунками, пустив их по кругу, пока листок не вернется к хозяину.

ребенок вносит изменения — они меняются ролями.

В зависимости от особенностей детей игра может проходить как в быстром, так ив медленном темпе.

После завершения игры рисунки раскладываются на столе или на полу. Взрослый предлагает поговорить о них. Важно спросить ребенка, нравится ли ему рисунок, что именно нравится (или не нравится), что бы он хотел убрать (добавить) и т. д.

Дотронься...

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

Возраст: 4-5 лет.

Количество играющих: 6-8 человек.

Необходимые приспособления: игрушки.

Описание игры: дети становятся в круг, в центр

складывают игрушки. Ведущий произносит: «Дотронься до ... (глаза, колес а, 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.

Возраст: 3-4 года.

Количество играющих: 5-6 человек.

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.

Возраст: 6-7 лет.

Количество играющих: четное.

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 впередистоящему, 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.

Возраст: 6-7 лет.

Количество играющих: 5-6 человек.

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.

Источник: «Развитие эмоций и чувств у детей дошкольного возраста». Г.А. Широкова

Игры и упражнения направленные на развитие навыков общения, межличностных отношений и эмоциональной сферы.

1. "До свидания – здравствуй" (2-3 года).

Взрослый спрашивает, как можно попрощаться движением руки. Если ребёнок затрудняется ответить, взрослый показывает жест: подняв руку вверх, машет кистью (от себя). Затем со словом "до свидания" он удаляется от ребёнка, прощально помахивая рукой, а со словом "здравствуйте" приближается, протягивая к нему руки с повёрнутыми вверх раскрытыми ладонями. Пусть ребёнок включится в игру, повторяя движения (и слова) вместе со взрослым.

2. "Ласка" (2-3 года).

Взрослый просит малыша ласково погладить игрушку, выражая свою любовь к ней, приговаривая нежно: "Хорошая, хорошая". Подсказывает "Загляни ей в глазки ласково, поглаживай мягко, неторопливо, чтоб ей было приятно". Сам может показать движение, исполняя его выразительно, с участием.

3. "Проснись" (3-4 года).

Ребёнок будит спящую игрушку нежными, мягкими прикосновениями руки и тихо, ласково приговаривает: "Проснись, моё солнышко!" и т.п. Взрослый. Давай поиграем.

Я – как будто дочка (сынок) – и сплю. А – ты мама (папа) – меня будишь. Только постарайся будить ласковыми словами,

нежным голосом и мягкими прикосновениями, чтобы меня со сна не испугать.

Ситуация разыгрывается по ролям. При этом "просыпающийся" может потянуться, протереть глаза, улыбнуться утру и "маме". При повторе участники игры меняются ролями.

4. "Прошу – не надо" (3-4 года).

Взрослый предлагает ребёнку сначала попросить жестом то, что ему нравится, а затем отказаться от того, что не нравится. В случае затруднения помогает найти нужные движения (с ласковым произнесением слова "прошу" рука выводится вперёд раскрытой ладонью вверх, с твёрдым "не надо" — кисть вытянутой руки становится вертикально вверх, ладонь повёрнута "от себя").

5. "Давай дружить" (4 года).

Взрослый. Встретились однажды зайчонок и бельчонок, и захотелось им подружиться. Бельчонок был посмелее и первым предложил дружить. Зайчонок согласился. Взрослый предлагает ребёнку быть бельчонком и попытаться найти жест, выражающий предложение дружить: рука с повёрнутой вверх раскрытой ладонью протягивается партнёру. Сам взрослый — "зайчонок" — отвечает на это жестом согласия: кладёт свою руку поверх руки партнёра, ладонь в ладонь. Друзья гуляют по лесу, взявшись за руки, а потом прощаются, помахав друг другу руками: "До свидания".

Участники игри меняются ролями и повторяют се, стараясь выра чтел до деполнять жесты и произносить слова. "Дага друж у " – "Диза" то с радостной,