**Коммуникативные игры «Играем дома и в детском саду»**



**1-Й ЭТАП «Кто Я?»**

«Добрые волшебники»

*Цель:* создание положитель­ной эмоциональной атмосферы.

Игра начинается с того, что дети садятся в круг, а взрослый рассказывает им сказку: «В одной стране жил злой волшебник-грубиян. Он мог заколдовать любого ребенка, назвав его нехорошим словом. И все, кого он называл грубыми словами, переставали смёяться и не могли стать до­брыми. Расколдовать такого не­счастного ребенка можно было только добрыми, ласковыми име­нами. Давайте посмотрим, есть ли у нас такие заколдованные дети». Как правило, многие до­школьники охотно берут на себя роли «заколдованных». Взрослый выбирает из них непопулярных, агрессивных детей и просит дру­гих помочь им: «А кто сможет стать добрым волшебником и рас­колдовать их, называя ласковым именем?»

Обычно дети с удовольстви­ем вызываются быть добрыми волшебниками. По очереди они подходят к агрессивным детям и стараются назвать их ласковым именем.

«Волшебные очки»

*Цель:* формирование поло­жительных взаимоотношений, создание благоприятной атмо­сферы.

Взрослый торжественно объ­являет: «Я хочу показать вам вол­шебные очки. Тот, кто их наде­нет, видит только хорошее в дру­гих и даже то хорошее, которое человек иногда прячет от всех. Вот я сейчас примерю эти очки... Ой, какие вы все красивые, весе­лые, умные!» Подходя к каждому ребенку, взрослый называет ка- кое-либо его достоинство (кто- то хорошо рисует, кто-то умеет строить из кубиков, у кого-то

красивое платье). «А теперь мне хочется, чтобы каждый из вас примерил эти очки и хорошень­ко рассмотрел своего соседа. Может, они помогут рассмот­реть то, что вы раньше не заме­чали». Дети по очереди надева­ют волшебные очки и называют достоинства своих товарищей. В случае если кто-то затрудняет­ся, можно помочь и подсказать. Повторения одних и тех же до­стоинств здесь не страшны, хотя желательно расширять круг хо­роших качеств.

**«Пальцы — звери добрые, пальцы — звери злые»**

*Цель:* развитие эмоциональ­ной сферы, коммуникативных навыков.

Детям необходимо предста­вить, что их пальцы становятся разными животными с характер­ными особенностями: добрыми котятами, злыми мышатами, до­брыми волчатами, злыми зайча­тами и т.д. Превращение проис­ходит таким образом, что пальцы на одной руке — добрые, а на другой — злые, и им нужно пого­ворить друг с другом, организо­вать взаимодействие. Когда дети освоили правила игры, можно предложить им вступить во вза­имодействие с пальцами других детей.

**«Если “да” — похлопай, если “нет” — потопай»**

*Цель:* развитие слухового вни­мания, коммуникативных навы­ков.

Детям дается словесная ин­струкция: «Я буду говорить предложения. Если вы согласны с ними, похлопайте в ладоши, а если не согласны — потопайте ногами».

«Вова пришел в гости к ба­бушке и так обрадовался, что обиделся на нее».

«Дима ударил Егора и отобрав у него игрушку, Егор поссорило\* с ним».

«Даше очень нравился Паша, поэтому она его ударила».

**«Клубочек»**

*Цель:* развитие коммуникатив­ных навыков.

Дети сидят полукругом, вос­питатель в центре. Взрослый на­матывает конец нитки на палец, бросает клубок какому-либо ре­бенку и задает ему вопрос (об имени, желаниях, страхах и т.д.>. Ребенок, поймав клубок, нама­тывает нитку на палец, отвечает на вопрос и передает его сле­дующему ребенку, спрашивая у него то, что его интересует. Если по какой-либо причине ребенок не может ответить на вопрос, он возвращает клубок ведуще­му, а тот, в свою очередь, задает вопрос другому ребенку. Когда все дети ответили на вопросы и соединились ниткой, взрослый делает вывод, говоря о том, что все люди имеют что-то общее, и всегда веселее с друзьями, чем одному.

**«Зоопарк»**

*Цель:* развитие коммуника­тивных навыков, умения распо­знавать язык мимики и жестов, снятие телесных зажимов.

Дети делятся на две команды. Первая команда — «звери». Они изображают животных, живу­щих в зоопарке, передают их повадки, поведение, характер. Вторая — «посетители». Они гуляют по зоопарку, рассмат­ривают животных, пытаются угадать их названия, хвалят за похожее исполнение. Когда «посетители» угадывают всех «животных», команды меняют­ся ролями.

**2-Й ЭТАП «Я И ДРУГИЕ»**

**«Испорченный телефон»**

*Цель:* развитие умения дей­ствовать в соответствии с интере­сами других, следовать инструк­ции.

Дети располагаются полу­кругом. Вначале взрослый про­сит ребенка, сидящего первым, рассказать ему на ушко, что он делал в выходные. Затем вызыва­ет интерес у детей, говоря о том, что он только что услышал что- то очень интересное, и предла­гает детям так же шепотом, по цепочке передать, как ребенок провел выходные дни. При этом взрослый советует, как удобнее сесть, как говорить, чтобы услы­шал только сосед, а остальные не слышали, и т.д. Когда инфор­мация доходит до последнего ребенка, он громко говорит то, что услышал. Если информация не исказилась, телефон работает исправно, и все дети услышали, что хотели.

**«Зеркало»**

*Цель:* развитие умения пра­вильно воспринимать действия другого человека.

Перед тем как начать играть, взрослый просит всех детей встать врассыпную и повторять за ним движения. Движения вы­бираются несложные. Далее игра проводится в парах. Один ребе­нок из пары совершает какое-ли­бо действие, а второй пробует как можно точнее его воспроизвести. Остальные дети в этот момент смотрят и оценивают, насколько точно пара выполняет задание. После двух-трех движений пары меняются.

**«Сотворение чуда»**

*Цель:* развитие коммуника­тивных навыков, эмпатийных способностей.

Игра проводится в парах. У одного из детей есть «волшеб­ная» палочка, которая может ис­полнять только определенные, хорошие желания. Ребенок каса­ется партнера палочкой и задает вопрос: «Чем я могу тебе помочь? Что я могу для тебя сделать?» Партнер отвечает, выбирая какое- либо действие, которое принесет ему радость: «Спой (станцуй, расскажи что-нибудь смешное, попрыгай на скакалке)».

**«Войди в круг — выйди из круга»**

*Цель:* развитие эмпатийных способностей, совершенство­вание навыков межличностной коммуникации.

Игра проводится в кругу, дети стоят, плотно прижавшись друг к другу и держа друг дру­га за талию, водящий находит­ся вне круга. Задача водяще­го — попасть в круг, используя разнообразные средства: угово­ры, просьбы, физическую силу. Взрослый при этом следит за тем, чтобы дети не допускали проявления агрессии, поощряет вербальные средства, а не фи­зическую силу, помогает детям, которые испытывают трудности. Когда водящий попадает в круг, дети поздравляют его, и на его место встает ребенок, который его пропустил.

**«Старенькая бабушка»**

*Цель:* развитие коммуника­тивных навыков, эмпатийных способностей, моторной ловко­сти.

Детей необходимо поделить на две команды: первая — «Бабушки и дедушки», вторая — «Внуки и внучки». «Бабушки и дедушки • очень старые, они плохо видят и слышат, и «Внуки и внучки- должны отвести их к врачу через улицу с оживленным движение\* так, чтобы никто не пострадал'. Несколько детей изображают ма­шины — они бегают по улице, пытаясь помешать пешеходам. При этом «старичкам» завязыва­ют глаза, они должны полностью довериться своим «внукам». По­сле посещения врача, которым может быть взрослый, «внуки\* покупают в аптеке нужное ле­карство и отводят «старичков» обратно домой.

**3-Й ЭТАП «Я + ты = Мы»**

**«Волны»**

*Цель:* формирование поло­жительных взаимоотношений желания действовать в коллективе.

Игра проводится в кругу. Взрослый предлагает детям вспомнить лето, интересуется, как они отдыхали летом, узнает, кто купался в речке, озере. Да­лее рассказывает о море, о том, как приятно лежать на волнах, как они омывают нас, окутывают своей заботой. Затем предлагает детям искупать друг друга в лас­ковых и веселых волнах. Но сна­чала взрослый показывает детям, как ведут себя волны, помогает их изобразить, предлагает по­вторять движения за ним. Когда дети освоили данное движение, взрослый предлагает каждому ребенку встать в центр круга и искупаться в волнах. Купающий­ся встает в центр круга, а каждая волна подбегает к нему и ласково поглаживает. Далее дети меняют­ся ролями.

**«Живые куклы»**

*Цель:* формирование умения действовать в парах, учитывая интересы партнера.

Игра проводится в парах. Де­тям предлагают разделиться на пары, выбрав партнера с таким же цветом глаз. В случае возник­новения трудностей пары под­бирает взрослый. Далее он объ­ясняет содержание игры: один ребенок из пары превращается в малыша, а другой в его говоря­щую, «живую» куклу. О кукле нужно заботиться, выполнять

ее просьбы, желания. Взрослый предлагает несколько действий: покормить куклу, погулять с ней. предупреждая малыша о том, что нужно выполнять все просьбы куклы и не заставлять ее делать то, чего она не хочет. Затем пары меняются ролями.

**«На мостике»**

*Цель:* формирование умения взаимодействовать в коллективе.

Для проведения игры необ­ходимо поделить детей на две команды, которые встают по разным сторонам комнаты. За тем взрослый создает игровую ситуацию, говоря о том, что дети — путешественники, они долго шли и пришли к глубокому горному ущелью, через который перекинут тоненький мостик. Каждой группе путешественников нужно перебраться по этому мостику на другую сторону. Чтобы он не перевернулся, по нему могут идти только два человека с разных сторон. Детям нужно одновременно зайти намостик и перейти на другую eго сторону так, чтобы не заступи за края, иначе — сорвешься в пропасть.

**«Сиамские близнецы»**

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

Игра проводится в парах. Дети парами садятся за стол на мак­симально близком расстоянии друг к другу, взрослый связыва­ет правую руку одного ребенка с левой рукой другого от локтя до кисти. Каждому ребенку в руку дают мелок или фломастер так, чтобы они были разного цвета. Далее дается задание: нарисо­вать что-либо за определенное время (5—6 мин). Перед нача­лом выполнения задания дети могут обговорить, что и как они будут рисовать. При ознакомле­нии с данной игрой временные ограничения можно снять, давая детям возможность получить но­вый опыт взаимодействия. Позже задание можно усложнить, завя­зав одному из детей глаза. После игры взрослый проводит беседу с детьми, выясняя их ощущения, положительные и отрицательные эмоции, возникшие сложности.

**«Поварята»**

(авт. — Н. Кряжева)

*Цель:* развитие коммуникатив­ных навыков, чувства принадлеж­ности к группе.

Дети образуют круг, который символизирует кастрюлю. Далее коллективно договариваются о том, что они хотят приготовить. Каждый ребенок придумывает для себя роль (овощ, фрукт и т.д.).

Ведущим в данной игре выступа­ет взрослый. Он называет компо­нент, ребенок входит внутрь кру­га, следующий ребенок входит внутрь и берет его за руку. Игра продолжается до тех пор, пока все дети снова не окажутся в од­ном круге.

**«Ладонь в ладонь»**

(авт. — Н. Клюева,

Ю. Касаткина)

*Цель:* развитие коммуникатив­ных навыков, умения взаимодей­ствовать в парах.

Дети делятся на пары, встают лицом друг к другу, прижимая правую ладонь к левой и левую ладонь к правой ладони друга В таком положении они пере­двигаются по комнате, обход! специально созданные препят­ствия. Усложнить игру можно, если дать задание передвигаться прыжками, бегом, на корточках и т.д. На протяжении игры де­тям нельзя разжимать ладони Для ребенка, который не хочет- взаимодействовать с детьми, первых этапах парой может стать взрослый.

**«Тропинка»**

*Цель:* развитие умения действовать сообща, в команде.

Игра проводится в командах с равным количеством участник Дети каждой команды образуют

замкнутый круг из детей, держа­щихся за руки. Пока звучит музы­ка, дети движутся по кругу Когда музыка смолкает, дети должны выполнить задания, произноси­мые ведущим:

«Тропинка!» — обе руки кла­дут на плечи ребенку, стоящему впереди, выполняют приседание одновременно с наклоном головы вниз.

«Кочки!» — выполняют при­седание, обхватывая голову ру­ками.

Побеждает команда, все члены которой правильно выполняют задания, которая работает друж­но, сообща.

**«Небоскреб»**

*Цель:* развитие умения догова­риваться, работать в команде.

Игра проводится в кругу. Дети образуют круг сидя. В цен­тре круга нужно построить из кубиков небоскреб. У каждого ребенка есть определенное ко­личество кубиков, которые они кладут по очереди (один кубик за ход). В процессе игры дети могут обсуждать, как лучше положить кубик, чтобы небо­скреб был более устойчивым. Если хотя бы один кубик пада­ет, строительство начинается снова. Взрослый в данной игре

следит за ходом игры со сторо­ны, вмешиваясь, только чтобы помочь детям избежать конфлик­та. В конце игры сравнивает по­лучившуюся башню с командой детей, делая акцент на том, что дружба, умение работать в ко­манде и находить компромисс — это основа, которая может удер­живать башню от падения, а группу — от развала.