

Игры для формирования у детей дошкольного возраста культуры общения

«Жизнь в лесу»

Воспитатель садится на ковёр, рассказывая вокруг себя детей.

Воспитатель. 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 чём-нибудь, как выразить своё доброжелательное отношение, не проронив ни слова? Чтобы задать вопрос, как дела, хлопаем своей ладонью по ладони товарища (*показ*). Чтобы ответить, что всё 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 ковёр, рассказывая детей вокруг себя.

Воспитатель. Когда-то давным-давно люди, борясь за выживание, вынуждены были работать и днём 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 действие.*

«Ожившие игрушки»

Воспитатель садится на ковёр, рассказывая детей вокруг себя.

Воспитатель: 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 и 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-то затрудняется, взрослый предлагает ещё раз, пройдясь по комнате, показать свою игрушку.

«Птенцы»

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

«Муравьи»

Воспитатель рассказывает детям вокруг себя.

Воспитатель. Приходилось ли 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 всю весну и всё лето. А поздней осенью, когда наступают холода, муравьишки собираются вместе, чтобы заснуть в своём тёплом домике. Они спят так крепко, что им не страшны ни снег, ни метель, ни морозы. Муравейник просыпается с наступлением весны, когда первые тёплые солнечные лучи начинают пробиваться сквозь толстый слой иголок. Но прежде чем начать привычную трудовую жизнь, муравьишки закатывают огромный пир. У меня такое предложение: сыграем роль муравьишек в радостный день праздника. Покажем, как муравьишки 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, бегаєте, прыгаете – она всё время с вами. А если вы с кем-то идёте или играете, то ваша тень, как бы подружившись с тенью вашего спутника, опять-таки в точности всё повторяет, но не разговаривая, не издавая ни одного звука. Она всё 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 со 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.*

Игры на развитие эмоционально-нравственной сферы и навыков общения у детей старшего дошкольного возраста

«Назови себя»

Цель: учить представлять себя коллективу сверстников.

Ход: ребёнку предлагают представить себя, назвав своё имя так, как ему больше нравится, как называют дома или как он хотел бы, чтобы его называли в группе.

«Позови ласково»

Цель: воспитывать доброжелательное отношение детей друг к другу.

Ход: ребёнку предлагают бросить мяч или передать игрушку любому сверстнику (по желанию), ласково назвав его по имени.

«Волшебный стул»

Цель: воспитывать умение быть ласковым, активизировать в речи детей нежные, ласковые слова.

Ход: один ребёнок садится в центр на «волшебный» стул, остальные говорят о нём добрые, ласковые слова, комплименты. Можно погладить сидящего, обнять, поцеловать.

«Передача чувств»

Цель: учить передавать различные эмоциональные состояния невербальным способом.

Ход: ребёнку даётся задание передать «по цепочке» определённое чувство с помощью мимики, жестов, прикосновений. Затем дети обсуждают, что они чувствовали при этом.

«Перевоплощение»

Цель: учить умению перевоплощаться в предметы, животных, изображая их с помощью пластики, мимики, жестов.

Ход: дети по очереди загадывают определённый «образ», изображают его, не называя. Остальные отгадывают, давая словесный портрет.

«Моя любимая игрушка»

Цель: развивать умение слушать друг друга; описывать любимую игрушку, отмечая её настроение, поведение, образ жизни.

Ход: дети выбирают, какую игрушку будут описывать, не называя её, и рассказывают о ней. Остальные отгадывают.

«Подарок другу»

Цель: развивать умение не вербально «описывать» предметы.

Ход: один ребёнок становится «именинником»; остальные, «дарят» ему подарки, передавая движениями и мимикой своё отношение к «имениннику».

«Скульптор»

Цель: учить договариваться и взаимодействовать в группе сверстников.

Ход: один ребёнок – скульптор, трое-пятеро детей – глина. Скульптор «лепит» композицию из «глины», расставляя фигуры по задуманному проекту. Остальные помогают, затем вместе дают название «композиции».

«Волшебный цветок»

Цель: учить выражать свою индивидуальность, представлять себя другим детям в группе.

Ход: детям предлагают представить себя маленькими ростками цветов. По желанию они выбирают, кто каким цветком будет. Далее под музыку показывают, как цветок распускается. Затем каждый ребёнок рассказывает о себе: где и с кем он растёт, как себя чувствует, о чём мечтает.

«Разноцветный букет»

Цель: учить взаимодействовать друг с другом, получая от этого радость и удовольствие.

Ход: каждый ребёнок объявляет себя цветком и находит себе другой цветок для букета, объясняя свой выбор. Затем все «букетики» объединяются в один «букет» и устраивают хоровод цветов.

«Солнечный зайчик»

Цель: продолжать воспитывать дружелюбное отношение детей друг к другу, развивать атмосферу тепла, любви и ласки.

Ход: детям предлагают с помощью зеркала «поймать» «солнечного зайчика». Затем воспитатель говорит, что он тоже поймал «зайчика», предлагает передать его по кругу, чтобы каждый мог приласкать его, согреться его теплом. Когда «зайчик» возвращается к воспитателю, он обращает внимание на то, что за это время «зайчик», обласканный детьми, вырос и уже не помещается в ладонях. «Зайчика» выпускают, но каждый ловит частички его тепла, нежные лучики своим сердцем.

«Пирамида любви»

Цель: воспитывать уважительное, заботливое отношение к миру и людям; развивать коммуникативные способности.

Ход: дети сидят в кругу. Воспитатель говорит: «Каждый из нас что-то или кого-то любит; всем нам присуще это чувство, и все мы по-разному его выражаем. Я люблю свою семью, своих детей, свой дом, свой город, свою работу. Расскажите и вы, кого и что любите вы. (Рассказы детей.) А сейчас давайте построим «пирамидку любви» из наших с вами рук. Я назову что-то любимое и положу свою руку, затем каждый из вас будет называть своё любимое и класть свою руку. (Дети выстраивают пирамиду.) Вы чувствуете тепло рук? Вам приятно это состояние? Посмотрите, какая высокая у нас получилась пирамида. Высокая, потому что мы любимы и любим сами».

«Волшебники»

Цель: продолжать воспитывать дружелюбное отношение друг к другу, умение проявлять внимание и заботу.

Ход: детям предлагают вообразить, что они волшебники и могут исполнять свои желания и желания других. Например, Володе мы прибавим смелости, Алёше – ловкости и т.п.

Игры на развитие коммуникативных способностей детей дошкольного возраста

Развиваем умение сотрудничать: учим слышать, понимать и подчиняться правилам

«Зайчики и лиса»

Дети (зайчики) собираются у одной из стен, один ребёнок (в маске лисы) прячется за «кустом» (стул). Воспитатель стоит у противоположной стены и громко считает: «Раз, два, три, четыре, пять, вышли зайчики гулять».

Дети выбегают на середину помещения и начинают весело прыгать. Через минуту – другую воспитатель продолжает: «Вдруг лисица выбегает, зайцев сереньких она поймает».

Все зайчики разбегаются, лиса пытается кого-нибудь «поймать», но напрасно. Воспитатель добавляет: «В лапы лисьи не попали – зайки в лес все убежали».

Выбирают другую лису, игра повторяется. Такая игра является элементарной формой инсценировок, к которым дети постепенно подводятся. Нужно следить за тем, чтобы они действовали в чётком соответствии со словесными указаниями воспитателя.

«Совушка – сова»

Детям показывают сову (картинка, фотография), рассказывают о ней. Один ребёнок – сова; остальные – лесные птички. Сова сидит на дереве (стул, ящик и т.д.), птички бегают вокруг неё, осторожно к ней приближаются.

Воспитатель:

«Совушка – сова, большая голова,
На дереве сидит, головой вертит,
Во все стороны глядит.
Вдруг она как полетит...

При последнем слове (не ранее) сова «слетает» с дерева и начинает ловить птичек. Пойманная птичка становится новой совой, и игра возобновляется.

В эту игру охотно играют даже малыши. Они пока не умеют ловить друг друга, зато радостно бегают по залу, ждут сигнала (*удар в ладоши, возглас «стоп!»*), по которому они должны остановиться.

«Игра в тарелочку»

Играющие садятся на пол по кругу. Один ребёнок выходит на середину круга, ставит тарелку на ребро, раскручивает её, называет имя какого-нибудь ребёнка, а сам возвращается в круг. Тот, кого он назвал, должен успеть дотронуться до тарелки, пока она крутится. Вновь раскручивает её и называет следующего игрока. Кто не успел добежать до тарелки и подхватить её, выбывает из игры.

«Менялки»

Игра проводится в кругу. Участники выбирают водящего. Он встаёт и выносит свой стул за круг – стульев становится на один меньше, чем играющих.

Воспитатель говорит: «Меняются местами те, у кого... (светлые волосы, красные носочки, синие шорты, косички и т.д.)». После этого имеющие названный признак должны быстро встать и поменяться местами: водящий в это время старается занять освободившееся место. Игрок, оставшийся без стула, становится водящим.

Учим контролировать движения и работать по инструкции

«Холодно – горячо, право – лево»

Воспитатель прячет условный предмет (игрушка), а затем с помощью команд типа «Шаг вправо, два шага вперёд, три влево» ведёт игрока к цели, помогая ему словами «тепло», «горячо», «холодно». Когда дети научатся ориентироваться в пространстве по словесным указаниям взрослого, можно использовать план-схему.

«Обыграй превращение»

Ведущий по кругу передаёт предметы (мяч, пирамидка, кубик и др.), называя их условными именами. Дети действуют с ними так, как если бы это были названные взрослым объекты. Например, по кругу передают мячик. Ведущий называет его «яблоко» - дети «едят» его, «моют», «нюхают» и т.д.

«Горная тропинка»

Перед игрой детям читают басню С.Маршака «Два барана» и проводят беседу по её содержанию.

- Как вы думаете, почему с баранами произошло несчастье?
- Какие качества погубили баранов?
- Подумайте и скажите: был ли выход из создавшейся ситуации?
- Как, на ваш взгляд, следовало бы поступить баранам?

Затем начинается игра.

Воспитатель. Представьте, что мы высоко в горах. Перед нами пропасть, через которую надо перебраться. Вы пойдёте навстречу друг другу (вспомните баранов). Ваша задача – не свалиться в пропасть. Помните, что вы идёте по очень узкой тропинке и узкому мосту через пропасть.

Пропасть шириной 2 м, мостик и тропинка шириной 25 – 30 см ограничены верёвкой или очерчены мелом.

Дети разбиваются на пары и, двигаясь навстречу друг другу, перебираются через пропасть.

Подводятся итоги: «Какая пара прошла лучше всех? Почему?» Оцениваются активность, внимание к партнёру, взаимопомощь, варианты решения проблемы и выбор наиболее подходящего, а также время выполнения.

«Глаза»

В качестве образцов воспитатель использует изображения из геометрических фигур. Перед началом игры вместе с детьми анализирует эти изображения, распределяет детей на пары: у одного глаза завязаны, у другого – нет (он – «глаза своей пары»). Далее ребёнок с завязанными глазами рисует на бумаге, слушая команды «глаз»: «Вправо, влево, вверх, вниз, влево...» (команды даются с опорой на образец). Затем дети меняются ролями, игра повторяется.

«Замри!»

С помощью считалки выбирается морской царь. Он следит за неподвижностью «морских фигур» и «волшебной палочкой» удаляет нарушителя.

Ведущий говорит: «Море волнуется – раз, море волнуется – два, море волнуется – три, морская фигура – замри!».

Дети, замерев в любой позе, ждут сигнала: «Отомри!».

(Воспитываем доверие друг к другу, чувство ответственности за другого)

«Звери на болоте»

Играют все дети группы. Они – «звери», которые попали в болото. У каждого по три дощечки (три листа бумаги). Выбраться из болота можно только парами и только по дощечкам.

У одного из игроков сломались и пошли ко дну две дощечки. Чтобы он не утонул, ему надо помочь – это может сделать партнёр (его «пара»).

(В роли потерпевшего и спасающего должен побывать каждый ребёнок.

Оцениваются как готовность прийти на помощь, так и предложенные варианты спасения.)

«Поводырь»

В группе разложены и расставлены предметы – препятствия (стулья, кубики, обручи и т. д.). Дети распределяются по парам: ведущий – ведомый. Ведомый повязывает на глаза повязку, ведущий ведёт его, рассказывая, как двигаться, например: «Переступи через кубик», «Здесь стул. Обойдём его». Затем дети меняются ролями.

(Развиваем умение активно слушать: учимся общаться на вербальном и невербальном уровнях, определять эмоциональное состояние других людей, выражать свои чувства)

«Пантомимические этюды»

Детям предлагают пройтись так, как ходит маленькая девочка, мальчик в хорошем настроении, старик, ребёнок, который только учится ходить, уставший человек и др.

«Сказки наизнанку»

Кукольный или настольный театр по известной сказке.

Воспитатель предлагает детям придумать вариант сказки, где характеры героев изменены (например, колобок злой, а лиса добрая), и показать с помощью настольного театра, что может произойти в такой сказке.

«Отражение чувств»

Дети объединяются в пары, договариваются, кто будет «говорящим», а кто «отражателем». Воспитатель шепчет на ухо «говорящему» фразу типа: «За мной пришла мама». Говорящий эмоционально повторяет, а «отражатель» должен определить, какое чувство испытывает его друг в момент, когда произносил фразу.

Воспитываем доверие друг к другу, чувство ответственности за другого

«Я не должен»

Воспитатель заранее готовит сюжетные картинки, связанные с приемлемыми и неприемлемыми взаимоотношениями (в системах *взрослый – ребёнок, ребёнок – ребёнок, ребёнок – окружающий мир*), и шаблон «Я не должен» (например, изображение знака « - «).

Ребёнок раскладывает около шаблона те картинки, которые изображают ситуации, неприемлемые во взаимоотношениях между людьми, между человеком и природой, человеком и предметным миром, объясняют свой выбор.

Остальные дети выступают в роли наблюдателей и советчиков.

Игры на развитие слухового восприятия

«Телефон»

С помощью считалки выбирается телефонист. Он задумывает слово и передаёт его первому игроку (на ухо, шёпотом), тот по цепочке следующему и т. д. Когда слово доходит до последнего игрока, телефонист спрашивает его, какое слово он «получил по связи». Если слово названо неверно, телефонист проверяет каждого игрока и устанавливает, где нарушилась связь.

«Цепочка слов»

Выбирается водящий. Он придумывает и называет три – пять слов, потом указывает на любого игрока, который должен повторить слова в той же последовательности. Если ребёнок справляется с заданием, он становится водящим.

«Собери чемодан»

Детям предлагают отправиться в путешествие. Что для этого надо?

Уложить вещи в чемодан: «Подумайте: что нужно взять с собой в дорогу?». Первый путешественник называет один предмет, второй повторяет и называет свой предмет. Третий повторяет, что назвал второй путешественник, и называет свой. И т. д. Условие: повторяться нельзя.

Игру можно усложнить: дети перечисляют все предметы, о которых говорили предыдущие игроки, и называют свой.

«Эхо»

1-й вариант. Детям читают стихотворение, они повторяют последнее слово каждой строчки.

2-й вариант. Дети делятся на две команды: «Эхо» и «Выдумщики».

«Выдумщики» договариваются, кто какое слово скажет по определённой теме, по очереди произносят загаданные слова и спрашивают игроков: «Какое слово сказал Коля? Саша? И т. д.».

«Взаимное цитирование»

«Мы сыграем в такую игру. Я два раза постучу ладонями по коленям и дважды назову своё имя, затем похлопаю в ладоши в воздухе, назвав имя кого-нибудь из вас, например, «Ваня – Ваня». Ваня сначала два раза постучит по коленям, называя себя, а затем хлопнет в ладоши и назовёт кого-либо другого, например, «Катя-Катя». Тогда Катя, переняв ход, сделает то же. И т. д. Важно не смотреть на того участника, которого ты вызываешь, а произносить его имя в пространство, глядя, например, в другую сторону или в потолок.

Учим задавать открытые и закрытые вопросы

«Почта»

Между участниками игры и водящим завязывается диалог.

Водящий. Динь, динь, динь!

Дети. Кто там?

Водящий. Почтальон.

Дети. Откуда?

Водящий. Из Рязани.

Дети. А что там делают?

Водящий. Танцуют (поют, смеются, плавают, летают) и т. д. (дети изображают действия, названные водящим).

«Да» и «нет» не говорите

В игре участвуют две команды. Воспитатель предлагает одной из команд выбрать «добровольца»: он встаёт перед другой командой, игроки которой в течение минуты «обстреливают» его вопросами. «Доброволец» должен отвечать на них, соблюдая правило: «Да и нет не говорите».

Если игрок произнесёт одно из этих слов, это будет означать, что команда – соперница его перехитрила и он должен вернуться на своё место. Если же игрок в течение минуты удержится и не произнесёт запрещённых слов, то команда-соперница признаёт себя побеждённой. «Доброволец» получает фишку. Затем команды меняются ролями. В конце игры подсчитывают фишки: команда, у которой их больше, победила.

«Как тебя зовут?»

Участники игры придумывают себе смешные прозвища (пузырёк, расчёска, ручка и др.), затем водящий задаёт вопросы. Отвечая на них, можно называть только своё прозвище. Отвечать надо быстро. Не задумываясь, нив коем случае нельзя смеяться, даже улыбаться.

Например, водящий подходит к тому, кто назвал себя метлой, и строго предупреждает: «Кто ошибётся, тот попадётся! Кто засмеётся, тому плохо придётся!».

Затем следует такой диалог:

- Кто ты?

- Метла.

- Что ты ел сегодня утром?

- Метлу.

- На чём можно ездить?

- На метле. И т.д.

Так продолжается до тех пор, пока игрок не рассмеялся. Если игрок рассмеялся, он должен отдать фант и выйти из игры.

«Сундучок»

На столе стоит сундучок, в котором лежит какой-нибудь предмет. Вызывают одного ребёнка, он заглядывает в сундучок. Остальные дети задают ему вопросы о цвете, форме, качестве, свойствах и т. д. этого предмета до тех пор, пока не угадают, что лежит в сундучке.

Правило: на все вопросы надо отвечать только «Да» или «Нет».

«Картинная галерея»

Детям предлагают рассмотреть уже известные им картины и загадать ту, которая им больше понравилась. Затем все дети садятся в круг, вызывается один ребёнок. Он говорит: «Все картины хороши, но одна лучше».

Дети с помощью вопросов пытаются угадать, какая картина понравилась этому ребёнку. Если она угадана, ребёнок говорит: «Спасибо всем! Это действительно она – картина под названием (называет)».

Учим использовать такой приём активного слушания, как развитие мыслей собеседника

«Я начну, а вы продолжите»

Взрослый произносит незаконченные предложения из рассказа Н.Н.Носова «На горке». Ребёнок должен закончить предложение, используя образные слова и выражения. Например. «Был ясный день, снег на солнце...(сверкал, искрился, переливался, блестел). Миша сел на санки и помчался с горы...(пулей, вихрем, так что дух захватывало). Санки перевернулись, и мальчик...(шлёпнулся, бухнулся в снег, полетел кубарем). Коле очень захотелось, чтобы гора получилась. Он трудился...(не покладая рук, без усталости, в поте лица)».

«Играем со сказкой»

Воспитатель знакомит детей со сказками Дж. Родари из цикла «Сказки, у которых три конца»: «Волшебный Баран», «Большая морковка», «Хитрый Буратино». Обращает их внимание на то, что каждая из них не окончена, но писатель придумал три разных финала, для того чтобы дети смогли поиграть с ними. Предлагает послушать три варианта концовки и выбрать тот, который больше нравится, или придумать свой конец и нарисовать к нему иллюстрации. Можно предложить детям придумать весёлую, печальную или поучительную концовку.

(Завершить игру можно выставкой рисунков.)

«И это хорошо, и это плохо»

Воспитатель предлагает детям посмотреть на ручку с двумя колпачками. «Этот колпачок белый – он будет означать «хорошо», этот колпачок чёрный – он

будет означать «плохо». Если ручка повернута белым колпачком кверху, нужно говорить «хорошо», если чёрным – «плохо».

Выбирается тема, в которой дети способны выделить «хорошее» и «плохое» (время года, животные, бытовые приборы и т. д.).

Например. Тема «Лес». Ручка повернута белым колпачком вверх («Лес – это хорошо, потому что он очищает воздух»). Передаём ручку Ане, поворачивая её чёрным колпачком вверх, Аня должна объяснить, почему лес – это плохо. Например, «Лес – это плохо, потому что в нём можно заблудиться». И т. д.

Учим перерабатывать информацию: развиваем умение понимать друг друга, вникать в суть получаемой информации

«Через стекло»

Двум детям предлагают передать друг другу какую-либо информацию жестами, представив, что один из них находится в поезде, а другой – на перроне, т.е. они отделены друг от друга стеклом, через которое не проникают звуки. Возможные темы сообщений для передачи: «Я тебе позвоню, когда приеду», «Напиши мне письмо» и др. После игры желательно обсудить, насколько правильно дети поняли друг друга, легко ли им было это сделать.

«Магазин игрушек»

Дети делятся на две группы – «покупатели» и «игрушки». Последние загадывают, какой игрушкой каждый из них будет, и принимают позы, характерные для них. Покупатели подходят к ним и спрашивают: что это за игрушки? Каждая игрушка, услышав вопрос, начинает двигаться, совершая характерные для неё действия. Покупатель должен догадаться, какую игрушку ему показывают. Недогадавшийся уходит без покупки.

«Вечер загадок»

Начинать целесообразней с внешних признаков окружающих предметов, например: «Большой, круглый, полосатый». (Арбуз.) Затем можно добавить функциональные признаки: «Шумит, ворчит, глотает, всё дома очищает». (Пылесос.) После этого можно предложить «образные» загадки типа «Крашено коромысло через реку повисло». (Радуга.) Непонятные слова надо обязательно объяснять.

«Путешествие Буратино»

Детям показывают Буратино (кукла) и говорят, что он – заядлый путешественник и сейчас расскажет о том, где был и что видел, а дети стараются отгадать, в каких помещениях детского сада он побывал и когда (зимой, летом; утром или вечером) это было. Итак, Буратино был там, где дети засучивают рукава,

намыливают руки, вытираются, расстёгивают пуговицы, снимают одежду, складывают её, потягиваются, расстилают постель, успокаиваются, отдыхают, спят; пляшут, поют, слушают, притоптывают, кружатся, кланяются; маршируют, подлезают, приседают, пролезают; сгибаются, разгибаются, спрыгивают. Был Буратино в детском саду тогда, когда дети приходят, здороваются, раздеваются, переобуваются, заходят в группу; обедают, благодарят; одеваются, прощаются. Уходят; купаются, загорают, ходят босиком, собирают ягоды; катаются на лыжах, на санках, лепят снежных баб.

«Угадай и нарисуй»

Приходит Карлсон (кукла) с чудесным мешочком. В нём лежат разные интересные предметы, про которые он будет загадывать загадки. Дети должны отгадать их и отгадки нарисовать.

Примечание. Можно предлагать детям сразу от одной до пяти загадок на одну тему. Загадки можно брать из книги Илларионова Ю.Г. «Учите детей отгадывать загадки». М., 1985.

«Задуманное действие»

Один из играющих (водящий) выходит из комнаты. Остальные договариваются, что он должен сделать (например, почистить зубы, подмести пол, поглядеться в зеркало и т. п.). Водящему предлагают подсказку, например: «Это ты делаешь каждое утро». Он пытается угадать и изобразить задуманное действие.

Развиваем умение устанавливать логические, причинно-следственные связи, делать умозаключения

«Что на что похоже»

Взрослый договаривается с детьми, что они для описания задуманного предмета или живого существа будут использовать только сравнения (по внешнему виду, действиям и т.п. со сходными и известными всем предметами). Назначается водящий, который выходит из комнаты и стоит за дверью, пока дети загадывают что-либо или кого-либо. Затем он возвращается и по описаниям – сравнениям пытается отгадать, что же дети задумали.

«Я бросаю тебе мяч»

Дети становятся в круг и перебрасывают друг другу мяч, называя по имени того, кому бросают, и говорят: «Я бросаю тебе конфетку (цветок, котика и т. д.)». Тот, кому бросили мяч, ловит его и отвечает примерно так: «Спасибо, ты знаешь, что я люблю сладкое (люблю играть с котёнком, люблю смотреть на цветы и т. д.)».

«Задом наперёд»

Воспитатель подбирает пары картинок: гнездо с яйцом – птица; мальчик в постели – он же идёт с портфелем; гриб маленький – гриб большой; бабушка вяжет носки – носки связаны; мальчик грязный – мальчик моется в душе; чистый лист бумаги – на листе рисунок; игрушки разбросаны по комнате – в комнате порядок; у девочки воздушный шар – девочка без шара. Воспитатель раскладывает картинки по порядку и рассказывает первую историю: «В гнёздышке лежало яйцо. Из него вылупился птенчик. Птенчик вырос и научился летать». Детям предлагают рассказать историю по этим же картинкам, но начиная со второй из пары. Возможный вариант: «Летела птичка, свила гнёздышко, снесла яичко».

«Почему? А потому!»

Сначала взрослый, затем сами дети задают «каверзные» вопросы: «Почему кошка часто умывается?»; «Может слон жить без хобота?». И т. п. За самый доказательный и правдоподобный ответ ребёнок получает фишку.

«Я не...» - «Зато я не...»

Водящий утверждает что-либо с его точки зрения неправдоподобное: «Дети учат взрослых»; «Отменили «тихий час». И т. п. Дети должны придумать такие условия, при которых это утверждение становится возможным; становятся в круг и перебрасывают друг другу мяч. Бросающий говорит какую-либо фразу о себе, которая начинается со слов: «Я не...». Отвечающий, ловя мяч, должен ответить: «Но зато я не...». Например, «Я не забываю чистить зубы по утрам». – «Но зато я не мою руки перед едой».

Развиваем способность аргументировать свою точку зрения

«Что было бы, если бы...»

К детям приходит Фея с волшебной палочкой (игрушка) и говорит, что может превратить их в того, в кого они пожелают, но они должны обосновать свой выбор. Варианты. «Если бы я был художником, то нарисовал бы...»; «Если бы я был артистом, то сыграл бы роль...»; «Если бы я был цветком, то радовал бы...»; «Если бы я был воспитателем, то...».

«Бывает – не бывает»

Воспитатель подбирает предметные картинки, вызывает двух детей: первый ребёнок берёт картинку и придумывает небылицу. (Крокодил летает.) Второй должен доказать, что так быть не может. (Крокодил не летает, у него нет крыльев.) Первый доказывает, что может, но при определённых условиях, и называет их. («Нет, летает: его везут в самолёте».)

«Доказательство»

Перед детьми раскладывают разные предметы (палочки, кубики, геометрические фигуры и т. д.). Дети обдумывают, что из них можно сделать. Например, один ребёнок говорит, что из палочек и кружков можно выложить машинку. Дети хором говорят: «Докажи!». Ребёнок должен рассказать, как он будет это делать, и выложить придуманную им фигуру.

Учим конструировать «Текст для другого»: развиваем умение излагать свои мысли точно и лаконично

«Художник слова»

Дети (по очереди) задумывают кого-то из группы и начинают рисовать его словесный портрет, не называя имени этого человека. Предварительно можно предложить детям упражнение на ассоциативное восприятие: «На какое животное похож? На какой предмет мебели?» И т. д.

«Магазин»

Один ребёнок – «продавец», остальные дети – «покупатели». На прилавке «магазина» разложены различные предметы. Покупатель не показывает предмет, который хочет купить, а описывает его или рассказывает, для чего он может пригодиться, что из него можно сделать.

Продавец должен понять, какой именно товар нужен покупателю.

«Библиотека»

Дети выбирают двух – трёх библиотекарей и делятся на две – три группы (каждую группу «обслуживает» один библиотекарь). Ребёнок пересказывает содержание нужной ему книги, но не показывает её. Библиотекарь по описанию должен догадаться, о какой книге идёт речь, и выдать её ребёнку.

«Знакомство»

Выбирается ребёнок, который берёт одну предметную картинку и, не показывая другим, несколько секунд рассматривает её. Затем картинку убирают, и ребёнок должен точно (без искажений) описать изображение, начиная со слов: «Я хочу вас познакомить с моим лучшим другом...».

Развиваем умение давать доброжелательную оценку другому

«Снежная королева»

Воспитатель предлагает вспомнить сказку «Снежная королева» и говорит, что у неё есть предложение: Кай и Герда выросли и сделали волшебные очки, через которые можно разглядеть всё то хорошее, что есть в каждом человеке. Воспитатель предлагает «примерить эти очки» и посмотреть внимательно друг на друга, стараясь в каждом увидеть как можно больше хорошего и рассказать об этом. Взрослый первый надевает «очки» и даёт описание двух – трёх детей. После игры дети говорят, какие трудности они испытали в роли рассматривающих, что чувствовали. Игру можно проводить несколько раз, отмечая, что с каждым разом детям удавалось увидеть больше хорошего.

Вариант. Можно предложить всей группе «надеть очки» и поочерёдно разглядывать каждого участника игры.

«Построим город»

Один ребёнок – «архитектор». Его задача – рассказать «начальнику стройки» (его выбирают дети), какой город он хочет построить. Начальник стройки, учитывая особенности каждого ребёнка, распределяет роли и объясняет каждому. Что он должен делать. Когда строительство закончено, начальник благодарит всех за работу, а архитектор оценивает соответствие постройки его замыслам.

**Учим устанавливать «обратную связь» при взаимодействии с другими
людьми**

«Телеграф»

Четыре ребёнка – «связисты», остальные – наблюдатели, воспитатель – отправитель телеграммы, один ребёнок – её получатель. Связисты и получатель телеграммы выходят за дверь. Воспитатель приглашает одного связиста и зачитывает ему текст телеграммы один раз. Первый связист, чтобы лучше запомнить текст, может задавать уточняющие вопросы. Затем он приглашает второго связиста и передаёт ему услышанный текст; второй – третьему; третий – четвёртому; четвёртый – получателю. Получатель пересказывает услышанное наблюдателям и спрашивает: верно ли он всё понял?

Примерный текст. Вылетаю рейсом 47. Встречай в 13.00 по московскому времени. Не забудь про конфеты и цветы. До встречи. Твой друг.

Диалоги

1-й вариант. Дети объединяются в пары. Им дают задание поговорить на тему типа «Моё любимое время года» («Лучший день», «День рождения» и др.) и запомнить, о чём рассказал собеседник. В течение 5 – 7 минут дети общаются. Затем по условному сигналу разговоры прекращаются, и дети, поменявшись парами, рассказывают друг другу, что услышали от предыдущих собеседников.

2-й вариант. «Переговоры». Дети делятся на две команды. Тему для разговора выбирают сами. Условие: не перебивать друг друга. В течение 5 – 7 минут команды общаются по выбранной теме и делают вывод, о котором сообщают педагогу или ребёнку-наблюдателю.

Игры на преодоление негативных эмоций, гнева

«Ругаемся овощами»

Цель: учить преодолевать негативные эмоции, гнев.

Ход: ведущий предлагает поругаться, называя друг друга не плохими словами, а овощами.

«Изобрази животное»

Цель: снятие психоэмоционального напряжения.

Ход: ведущий предлагает изобразить злых (добрых) животных, порычать, подвигаться как животные. Сначала лучше изобразить каких-нибудь хищников (тигр, волк), а потом «добрых» животных (котёнок, щенок).

«Собака-поводырь»

Цель: развивать чувство доверия к близким.

Ход: дети становятся в пары, одному завязывают глаза, другой водит его по комнате.

«Не поделили игрушку»

Цель: учить детей благополучно выходить из конфликтных ситуаций, находить компромиссное решение.

Ход: детям предоставляются разные яркие игрушки, которые можно разобрать, идёт решение конфликтных ситуаций, обсуждаются все версии детей, как бы повели себя младшие и старшие братья и сёстры.

«Уходи, злость, уходи»

Цель: снятие психоэмоционального напряжения.

Ход: ведущий предлагает прогнать это настроение. Дети кричат: «Уходи, злость, уходи!», могут стучать руками и ногами по полу, скомкать или разорвать рисунок злого человека, затем расслабленно лежат на ковре, слушая музыку.

«Окажи внимание другому»

Цель: развитие умения выражать своё положительное отношение к другим людям, учить оказывать и принимать знаки внимания.

Ход: дети становятся в круг и по очереди говорят что-нибудь приятное одному из участников игры. Знаками внимания могут отмечаться личностные качества, внешность, умения, манера поведения и т.д. В ответ ребёнок говорит: «Спасибо, я тоже думаю, что я... (повторяет сказанное ему, а затем подкрепляет ещё одной похвалой в свой адрес). А ещё я думаю, что я...»

«Клеевой дождик»

Цель: регуляция движений в коллективе; развитие социального доверия.

Ход: дети встают друг за другом и держатся за плечи впереди стоящего. В таком положении они преодолевают различные препятствия:

- подняться и сойти со стула;
- проползти под столами;
- обогнуть «широкое озеро»;
- пробраться через «дремучий лес»;
- спрятаться от «диких животных».

На протяжении всей игры дети стараются избежать отцепления от своего партнёра.

«Найди друга»

Цель: научить детей чувствовать и переживать, развитие коммуникативных навыков.

Ход: дети делятся на 2 группы. Одной группе завязывают глаза, дают возможность походить по помещению, затем предлагают найти и узнать друг друга. Узнавать можно с помощью рук, ощупывая волосы, одежду, руки. Когда друг найден, игроки меняются ролями.

«Секрет»

Цель: развитие социальной активности детей.

Ход: всем участникам ведущий кладёт в ладоши «по секрету» из красивого сундука (пуговицу, брошку, бусинку и т.д.), зажимает детский кулачок. Участники ходят по помещению и, снедаемые любопытством, находят способы уговорить другого участника игры показать ему свой секрет. Ведущий следит за процессом обмена «секретами», помогает всем найти общий язык.

В связи с этим становится актуальным вопрос освоения педагогами игровых технологий, так как игра является основным, ведущим видом деятельности дошкольника. Она помогает ребёнку адекватно ориентироваться в доступном ему социальном окружении, осознавать самоценность собственной личности и других людей, выражать чувства и отношения к миру в соответствии с культурными традициями общества.

Подготовила: Казанцева О.В.,
воспитатель высшей квалификационной категории