***Коммуникативные игры***

***для детей дошкольного возраста***

**(рекомендации для педагогов)**

*Этот вид игр помогает развивать коммуникативные навыки и умение разрешать конфликты. Развить умение вступать в разговор, обмениваться чувствами, переживаниями, эмоционально и содержательно выражать свои мысли, используя мимику и жесты.*

**Коммуникативные игры для детей второй группы раннего возраста**

**(2-3 лет)**

**Игра «Ласковое имя»**

Цель: учить взаимодействовать друг с другом, называть имя другого ребенка.

Дети встают в круг, каждый из них по очереди выходит в центр. Все остальные дети при помощи взрослого называют варианты ласкового имени ребенка, стоящего в центре круга.

**Игра «У птички болит крылышко»**

Цель: способствовать формированию у детей умения любить окружающих.

Один из детей превращается в птичку, у которой болит крылышко. Он старается показать, что он грустит. Ведущий предлагает ребятам «пожалеть птичку». Первым «жалеет» ее сам ведущий, который надевает на руку куклу-котенка и его лапками гладит «птичку» со словами: «Птичка … (Саша, Маша) хорошая». Затем другие дети надевают куклу-котенка на руку и тоже «жалеют птичку».

**Игра «Вместе играем»**

Цель: учить детей взаимодействию и вежливому обращению друг с другом.

Оборудование: парные игрушки (шарик – желобок, паровозик – вагончик, машинка – кубики).

Взрослый раздает детям игрушки, расставляет детей парами, предлагает поиграть вместе. Затем он помогает каждому из детей выполнять предметно-игровые действия в соответствии с назначением каждой игрушки. В конце игры взрослый фиксирует, кто с кем играл, называя каждого ребенка по имени: «Аня играла с Дашей – катали шарик, Дима играл с Васей – возили паровозик, Петя играл с Леной – нагружали и возили кубики в машине».

**Игра «Наше солнце»**

Цель: способствовать объединению и взаимодействию детей в группе.

Взрослый рисует на ватмане большой круг. Затем обрисовывает ладони детей, создавая таким образом лучики солнца. При помощи взрослого дети раскрашивают нарисованные ладошки. В итоге получается красивое разноцветное солнце, которое вывешивается в группе.

**Игра «Кто лучше разбудит»**

Цель: способствовать формированию у детей умения любить окружающих.

Один ребенок превращается в кошечку и засыпает – ложиться на коврик в центре группы. Ведущий просит детей по очереди будить «спящую кошечку». Желательно делать это по-разному (разными словами и прикосновениями), но всякий раз ласково. В конце упражнения дети все вместе решают, кто «будил кошечку» наиболее ласково.

 **Игра «Листочек падает»**

Цель: развивать у детей умение сотрудничать.

Взрослый поднимает над столом лист бумаги (на расстоянии около метра), затем отпускает его и обращает внимание детей на то, как плавно он спускается вниз и ложится на стол. После этого ведущий просит детей превратить свои руки в листочки бумаги. Ведущий снова поднимает лист бумаги – дети поднимают руки вверх. Взрослый отпускает лист, он спускается на стол. Детям нужно сделать то же самое, то есть плавно опустить руки на стол одновременно с листом бумаги. Упражнение можно повторить несколько раз. Ведущий подчеркивает умение ребят действовать согласованно, вместе.

**Игра «Паровозик»**

Цель: учить ребенка отзываться на свое имя, запоминать имена сверстников, действовать по показу и словесной инструкции.

Взрослый объясняет детям, что сейчас они будут играть в паровозик. Главным паровозом будет взрослый, а вагончиками – дети. Он поочередно подзывает к себе детей, эмоционально комментируя происходящее: «Я буду паровозом, а вы вагончиками».

«Петя, иди ко мне, становись за мной, держи меня за пояс, вот так. Теперь, Ваня, иди сюда, встань за Петей, держи его за пояс». После того как все дети выстроились, «поезд» отправляется в путь. Взрослый, имитируя движение паровоза «Чух - чух, у-у-у!», побуждает детей повторить их.

**Ира «Передай мяч»**

Цель: учить взаимодействовать со сверстниками.

Дети стоят напротив друг друга. Взрослый показывает детям, как нужно правильно удерживать и передавать мяч другому ребенку, называя его по имени («На, Петя!»). Игра эмоционально поддерживается взрослым.

**Игра «Ласковый ребенок»**

Цель: продолжать учить детей подражать эмоционально-тактильным и вербальным способам взаимодействия с партнером.

Дети сидят на стульях полукругом перед взрослым. Он вызывает к себе одного из детей и показывает, как можно его обнять, прислониться, смотреть в глаза, улыбаться. «Ах, какой хороший Саша, иди ко мне. Я тебя обниму, вот так. Посмотрите детки, как я обнимаю Сашу, вот так. Я ласковая». Затем взрослый приглашает еще одного ребенка к себе и предлагает ему повторить все свои действия, эмоционально акцентируя каждое действие ребенка и при необходимости оказывая ему помощь. В конце игры взрослый подчеркивает, подытоживает все действия ребенка: «Ваня обнял Сашу, посмотрел ему в глазки, улыбнулся. Вот какой Ваня, ласковый ребенок!» Затем взрослый поочередно вызывает оставшихся детей, и игра повторяется.

**Коммуникативные игры для детей 3-4 лет (младшая группа)**

**Коммуникативная игра «Чей предмет?»**

Цель: научить детей проявлять внимание к другим людям.

Ход игры: педагог заранее подготавливает несколько предметов, принадлежащих разным детям. Дети закрывают глаза. Педагог выжидает некоторое время, давая возможность детям успокоиться и сосредоточиться, затем предлагает открыть глаза и показывает предмет, принадлежащий одному из детей. Дети должны вспомнить, кому принадлежит эта вещь. Хозяин предмета не должен подсказывать. В игре могут участвовать такие предметы, как заколка для волос, значок и т. д

**Коммуникативная игра «Зевака»**

Цели: развивать произвольное внимание, быстроту реакции, формировать умение управлять своим телом и выполнять инструкции.

Ход игры:все играющие идут по кругу, держась за руки. По сигналу ведущего (звук колокольчика, погремушки, хлопок руками, какое-нибудь слово) останавливаются, хлопают четыре раза в ладоши, поворачиваются и идут в другую сторону. Кто не успел выполнить задание, выбывает из игры. Игру можно проводить под музыку или под групповую песню. В таком случае дети должны хлопать в ладоши, услышав определенное (оговоренное заранее) слово песни.

**Коммуникативная игра «Ау!»**

Цель: развитие интереса к сверстникам, слухового восприятия.

Количество играющих: 5-6 человек.

Ход 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.

**Коммуникативная игра «Кого укусил комарик?»**

Цель: способствовать развитию взаимопонимания между детьми.

Ход игры: дети садятся в круг. Ведущий проходит по внешней стороне круга, гладит детей по спинам, а одного из них незаметно от других тихонько щиплет — «кусает комариком». Ребенок, которого «укусил комарик», должен напрячь спинку и плечи. Остальные внимательно разглядывают друг друга и угадывают, «кого укусил комарик».

**Коммуникативная игра «Две игрушки – поменяемся местами»**

Цель: развитие моторной ловкости, внимания, координации движений, сотрудничества.

Ход игры: дети становятся в круг, а ведущий одновременно бросает игрушки двум игрокам, которые должны быстро поменяться местами.

**Коммуникативная игра «Раздувайся, пузырь»**

Цель: развитие чувства сплоченности, развитие внимания.

Ход игры: дети стоят в кругу очень тесно — это «сдутый пузырь». Потом они его надувают: дуют в кулачки, поставленные один на другой, как в дудочку. После каждого выдоха делают шаг назад — «пузырь» увеличивается, сделав несколько вдохов, все берутся за руки и идут по кругу, приговаривая:

Раздувайся, пузырь, раздувайся большой, Оставайся такой, да не лопайся!

Получается большой круг. Затем воспитатель (или кто-то из детей, выбранный ведущим) говорит: «Хлоп!» — «пузырь» лопается, все сбегаются к центру («пузырь» сдулся) или разбегаются по комнате (разлетелись пузырьки).

**Коммуникативная игра «Слушай команду»**

Цель:развивать внимание, произвольность поведения.

Ход игры: звучит спокойная, но не слишком медленная музыка. Дети идут в колонне друг за другом. Внезапно музыка прекращается. Все останавливаются, слушают произнесенную шепотом команду ведущего (например: «Положите правую руку на плечо соседа») и тотчас же ее выполняют. Затем снова звучит музыка, и все продолжают ходьбу. Команды даются только на выполнение спокойных движений. Игра проводится до тех пор, пока группа в состоянии и хорошо слушать, и выполнять задание.

**Коммуникативная игра «Ласковое имя»**

Цели: развивать умение вступать в контакт, оказывать внимание сверстникам.

Ход игры: дети стоят в кругу, передают друг другу эстафету (цветок, «волшебную палочку»). При этом называют друг друга ласковым именем (например, Танюша, Алёнушка и т.д.) Воспитатель обращает внимание детей на ласковую интонацию.

К**оммуникативная игра «Где твой домик?»**

Цели: развитие внимательности, командного духа, умение управлять своим поведением.

Ход игры: дети делятся на три команды: рыбки, птички, зайчики. Педагог объясняет детям, что у каждого животного есть своя среда обитания, т. е. птицы летают в небе, рыбки плавают в воде, зайчики прыгают на суше. В середине игровой площадки рисуется небольшой круг диаметром приблизительно 1,5 м. Включается негромкая веселая музыка, под нее дети бегают, прыгают, танцуют. Через некоторое время музыка выключается, и педагог командует: «Небо», «Суша» или «Вода». Дети, персонажи которых относятся к названной среде, должны быстро забежать в круг. Дети, которые ошиблись, выбывают из игры. Игра повторяется несколько раз. Затем дети меняются ролями, и игра продолжается до тех пор, пока к ней наблюдается интерес.

**Коммуникативная игра «Как меня зовут*?»***

Цель: познакомить детей друг с другом, помочь в запоминании имен.

Ход игры*:* дети встают в круг и берут друг друга за руки. Один из детей начинает игру. Он называет свое имя. Стоящий рядом с ним ребенок продолжает игру – называет имя первого ребенка, затем добавляет свое. Следующий ребенок должен назвать имя первого ребенка, затем второго, затем добавляет свое. Все последующие игроки продолжают игру, называя цепочку из имен детей, стоящих перед ними, и свое собственное имя. Цепочка не должна превышать трех имен.

**Коммуникативная игра «Веселые старты»**

Цель: развитие ловкости, быстроты и реакции детей, способствование коллективной сплоченности.

Ход игры: Дети делятся на команды с равным количеством игроков, и проводится сама игра. Победителями считается команда, первой прошедшая все испытания без ошибок. Для малышей игра может состоять из небольшого количества несложных заданий,4–5 заданий будет вполне достаточно.

Приблизительный план соревнований для игроков 3–4 лет.

• Пробежать змейкой между расставленными кеглями.

• Перепрыгнуть полосу шириной 30 см, нарисованную на полу или не земле.

• Пролезть в вертикально стоящий обруч.

• Обежать стул, на котором лежит мячик.

• Взять мяч и попасть им в вертикально стоящий обруч.

• Вернуться к своей команде и передать эстафету другому игроку.

**Коммуникативная игра «Где мы были, не скажем, а что делали – покажем»**

Цель: научить детей выделять характерные черты какого-либо действия и изображать само действие при их помощи; научить детей распознавать через пантомиму смысл изображаемого действия.

Ход игры: при помощи считалки выбирается водящий, которому предлагается выйти в другую комнату. Оставшиеся дети договариваются между собой, какое действие они будут изображать. Водящий возвращается и задает вопрос:

– Где вы были? – дети отвечают:

– Мы не скажем!

Водящий спрашивает:

– А что делали?

– Мы не скажем, мы покажем!

Дети изображают задуманное действие, водящий должен отгадать, что именно делают дети. Изображать задуманное действие могут все дети или только некоторые из них. Затем при помощи считалки выбирается новый водящий, и игра продолжается. Если водящий не смог угадать, что было изображено, ему говорят правильный ответ, и он продолжает водить.

**Коммуникативная игра «Что это такое?»**

Цель: научить детей выделять характерные признаки предметов и изображать эти предметы; научить детей отгадывать изображаемые при помощи пантомимы предметы.

Ход игры: педагог предлагает детям разделиться на команды с небольшим количеством человек (4–6 детей в каждой группе). Каждая команда получает задание изобразить какой-либо предмет, команды-соперницы должны угадать, что именно было задумано. Педагог предлагает такие предметы, в которых можно легко выделить отличительные признаки или предметы, находящиеся в определенной заданной ситуации, например, автобус с людьми, стиральную машину, пылесос, подъемный кран и т. д.

**Коммуникативная игра «Изобрази эмоции»**

Цель: научить детей изображать заданные эмоции, такие как грусть, радость, восторг, скука, плач, веселье и т. д.

Ход игры: дети при помощи считалки выбирают водящего. Педагог в тайне от других детей называет водящему эмоцию, тот воспроизводит ее при помощи мимики и жестов. Остальные дети угадывают, что именно изобразил водящий. Ребенок, первым назвавший правильный ответ, становится новым водящим. Для детей младшего дошкольного возраста задание можно задавать в ситуативной форме: например, педагог называет условную фразу: «Буратино радуется (грустит, скучает и т. д.)».

**Коммуникативная игра «Хорошие слова»**

Цель: научить детей говорить друг другу теплые слова.

Ход игры: педагог рассказывает детям историю: «В одном далеком городе дети стали говорить много плохих слов, а хорошие совсем забыли. Хорошие слова очень устали сидеть без дела и решили уйти из этого города в другие места, где дети не забывают их. А в этом городе началось что-то страшное. Дети стали обзываться, совсем перестали дружить, учителя в школе и воспитатели в детских садах совсем перестали хвалить детей, мамы и папы стали только ругать своих малышей. Очень тяжело пришлось деткам, и пошли они искать хорошие слова, чтобы просить их вернуться в их город. Очень долго дети искали эти слова и, наконец, нашли. Хорошие слова очень обрадовались, что они снова стали нужны детям, и с радостью вернулись. Но теперь, стоит кому-то сказать плохое слово, все тут же вспоминают, как хорошие слова уходили из города, и всем сразу уже не хочется ругаться. Давайте вспомним хорошие слова, которые мы знаем, и скажем их друг другу». Дети, обращаясь к другим, называют добрые слова, которые им знакомы.

**«Коровы, собаки, кошки»**

**Цели**: развитие способности к невербальному общению, концентрации слухового внимания; воспитание бережного отношения друг к другу; развитие умения слышать других.

**Ход игры.** Ведущий говорит: «Пожалуйста, встаньте широким кругом. Я подойду к каждому и шёпотом скажу на ушко название животного. Запомните его хорошенько, ток как потом вам нужно будет стать этим животным. Никому не проговоритесь о том, что я вам прошептала». Ведущий по очереди шепчет каждому ребёнку: «Ты будешь коровой», «Ты будешь собакой», «Ты будешь кошкой». «Теперь закройте глаза и забудьте человеческий язык. Вы должны говорить только так, как «говорит» ваше животное. Вы можете, не открывая глаз, ходить по комнате. Как только услышите «своё животное», двигайтесь ему навстречу. Затем, взявшись за руки, вы идёте уже вдвоём, чтобы найти других детей, «говорящих на вашем языке». Важное правило: не кричать и двигаться очень осторожно». Первый раз игру можно провести с открытыми глазами.

**Коммуникативные игры для детей 4-5 лет**

**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 друг друга необидными словами, например названиями овощей или фруктов, при этом обязательно называть имя того, кому передается мячик: «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 это игра. Завершать 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 обидных словах, 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 громко считает до 10. Пока водящий считает, дети передают друг другу игрушку. Когда ведущий заканчивает считать, ребенок, у которого оказалась игрушка, закрывает тигра ладошками и вытягивает вперед руки. Остальные дети делают точно так же. Водящий должен найти тигра. Если он угадал, то водящим становится тот, у кого была игрушка.

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

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

**Клубочек**

Цель: развитие коммуникативных навыков.

Возраст: от 4 лет.

Количество играющих: группа детей.

Необходимые приспособления: клубок ниток.

Описание игры: дети садятся в полукруг. Взрослый становится в центре и, намотав на палец нитку, бросает ребенку клубочек, спрашивая при этом о чем-нибудь (как тебя зовут, что ты любишь, чего ты боишься). Ребенок ловит клубочек, наматывает нитку на палец, отвечает на вопрос и задает вопрос, передавая клубок следующему игроку. Если ребенок затрудняется с ответом, он возвращает клубок ведущему.

Комментарий: эта игра помогает детям увидеть общие связи между ними, 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.

**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.

**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, колеса, правой ноги, хвоста и т. д.)». Кто не нашел необходимого предмета, водит.

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

**Мышка** (авторы — Е.К. Лютова. Г.Б. Монина)

Цель: развитие тактильных ощущений, формирование выдержки, терпимого отношения к физическому контакту с другими людьми.

Возраст: 4-5 лет.

Количество играющих: 3-6 человек.

Необходимые приспособления: мышка, бубен, платок.

Описание игры: двое детей садятся на стулья друг напротив друга. Одному завязывают глаза, а другому в руки дают бубен. Когда второй играющий начинает играть, третий человек принимается водить мышкой по телу первого ребенка. Мышка бегает, кувыркается, карабкается в соответствии с темпом звучания музыки. Первый участник игры сидит спокойно, он не должен пытаться поймать мышку руками, его задача — сконцентрироваться на своих ощущениях.

Можно использовать несколько инструментов, под звуки которых мышка двигается по-разному: под гармошку она ползет, а под бой барабана — прыгает; или под звуки бубна она ходит по рукам, а под дудочку — взбирается на шею и т. д.

Комментарий: с детьми можно провести беседу о том, что звуки, как и люди, также имеют свой характер, свое настроение. В зависимости от темпа музыки меняются движения, поэтому под одни звуки хочется двигаться плавно и медленно, а под другие хочется попрыгать.

После игры с первым участником нужно поговорить о его ощущениях, что ему понравилось, когда было приятно, а когда нет. Это поможет лучшему осознанию ребенком его чувств и переживаний

**Падающая башня** (автор — Н. Кряжева)

Цель: отработка негативных эмоций, развитие целеустремленности, снятие агрессивности.

Возраст: 4-5 лет.

Количество играющих: 2 и более, до 5 человек.

Необходимые приспособления: подушки.

Описание игры: дети из подушек строят высокую башню, а затем пытаются взять ее штурмом, взбираясь на самый верх. Победитель — тот, кто первым взберется на башню, не разрушив ее.

Комментарий: важно обезопасить детей от травм, заранее убрать опасные предметы.

Строительство башни доставляет детям не меньшее удовольствие, чем ее покорение. Тем более, что это будет оказывать еще и терапевтический эффект, даст возможность ощутить не только радость освобождения от негативных эмоций, но и радость созидания.

**Радость и грусть** (автор — И. Климина)

Цель: развитие эмоциональной сферы, умения дифференцировать эмоции и чувства других людей.

Возраст: 4-5 лет.

Количество играющих: любое.

Необходимые приспособления: рисунки.

Описание игры: дети внимательно рассматривают рисунки, а потом раскладывают их в два ряда — радость и грусть — в зависимости от цветовой гаммы.

Комментарий: основная задача взрослого — помочь детям рассказать о своих чувствах, возникших по поводу того или иного рисунка, объяснить, почему один рисунок они считают веселым, а другой — грустным.

**Крокодил** (автор — Н. Кряжева)

Цель: развитие ловкости, наблюдательности, снятие страхов.

Возраст: 4-5 лет.

Количество играющих: 8-10 человек.

Описание игры: дети выбирают «крокодила». Выбранный вытягивает руки вперед одна над другой — это пасть крокодила — и ходит по комнате (площадке), напевая песенки, пританцовывая, подпрыгивая. Тем временем дети в пасть кладут руки. В какой-то момент «крокодил» смыкает пасть. Кто не успел выдернуть руку, становится «крокодилом».

Комментарий: в роли «крокодила» должно побывать как можно большее количество детей, чтобы почувствовать на себе смену ролевых ощущений.

**Разговор с руками** (автор — И. Шевцова)

Цель: отработка эмоций, развитие позитивного само восприятия.

Возраст: 4-5 лет.

Количество играющих: взрослый и ребенок.

Необходимые приспособления: карандаши, лист бумаги.

Описание игры: в нее играют, если ребенок склонен к дракам или разрушению. Взрослый предлагает ребенку обвести контур ладошек, а затем «оживить» их: нарисовать им лица (глазки, ротик, носик и т. д.), можно раскрасить пальчики цветными карандашами. Затем взрослый начинает разговор с пальчиками, расспрашивая их об их привычках и привязанностях, о том, что они любят и что нет. Отвечать может ребенок, но если он молчит, то взрослый сам отвечает за пальчики, рассказывая о том, какие они хорошие, как много они умеют. Потом взрослый говорит: «Но пальчики иногда не слушаются своего хозяина», — и предлагает заключить с непослушными пальчиками «договор», что они в течение 2-3 дней не будут никому причинять боль и ничего ломать, а делать только хорошее: здороваться, мастерить, играть, помогать хозяину одеваться и раздеваться. Для гиперактивных детей назначают меньший срок — 1-2 дня или даже несколько часов. Если ребенок вступает в эту игру, то через оговоренный промежуток времени можно повторить рисование с ним, похвалив пальчики и их хозяина, а также предложив больший срок действия «договора».

Комментарий: игра может не получиться с первого раза, так как расторможенные дети с трудом переносят приобретенные навыки в повседневную жизнь, испытывают трудности в контроле за своими порывами. В процессе самой игры взрослый косвенно должен убедить ребенка в том, что он подружится со своими пальчиками, сделает их добрыми. Так, с одной стороны, у ребенка развивается позитивное самовосприятие, а с другой стороны, он задумывается над своим состоянием и причинами, его вызвавшими.

**Коммуникативные игры для детей 5-7 лет**

**Клеевой ручеёк**

Цель: развить умение действовать совместно и осуществлять само - и взаимоконтроль за деятельностью; учить доверять и помогать тем, с кем общаешься.

Содержание. Перед игрой воспитатель беседует с детьми о дружбе и взаимопомощи, о том, что сообща можно преодолеть любые препятствия.

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

1. Подняться и сойти со стула.

2. Проползти под столом.

3. Обогнуть «широкое озеро».

4. Пробраться через «дремучий лес».

5. Спрятаться от диких животных.

Непременное условие для ребят: на протяжении всей игры они не должны отцепляться друг от друга.

**Нос к носу**

Цель: игра для создания положительного настроя и внимательного отношение друг к другу.

Содержание. Дети двигаются под музыку по всему периметру комнаты. По команде взрослого, например, «нос к носу» они становятся по парам и касаются друг друга носами. Опять звучит музыка, дети двигаются до следующей команды воспитателя.

«Ладошка к ладошке», «Коленка к коленке», «Ухо к уху» и т.д.

**Руки знакомятся, руки ссорятся, руки мирятся**

Цель: развить умения выражать свои чувства и понимать чувства другого человека.

Содержание. Игра выполняется в парах с закрытыми глазами, дети сидят напротив друг друга на расстоянии вытянутой руки. Воспитатель даёт задания

Закройте глаза, протяните руки навстречу друг другу, познакомьтесь руками, постарайтесь получше узнать своего соседа, опустите руки;

снова вытяните руки вперёд, найдите руки соседа, ваши руки ссорятся, опустите руки;

ваши руки снова ищут друг друга, они хотят помириться, ваши руки мирятся, они просят прощения, вы расстаётесь друзьями.

**Слепец и поводырь**

Цель: развить умение доверять, помогать и поддерживать товарищей по общению.

Содержание. Дети разбиваются на пары: «слепец» и «поводырь». Один закрывает глаза, а другой водит его по группе, даёт возможность коснуться различных предметов, помогает избежать различных столкновений с другими парами, даёт соответствующие пояснения относительно их передвижения. Команды следует отдавать стоя за спиной, на некотором отдалении. Затем участники меняются ролями. Каждый ребенок, таким образом, проходит определённую “школу доверия”.

По окончанию игры воспитатель просит ребят ответить, кто чувствовал себя надёжно и уверенно, у кого было желание полностью довериться своему товарищу. Почему?

**Волшебные водоросли**

Цель: снятие телесных барьеров, развить умения добиваться цели приемлемыми способами общения.

Содержание. Каждый участник (по очереди) пытается проникнуть в круг, образованного детьми. Водоросли понимают человеческую речь и чувствуют прикосновения и могут расслабиться и пропустить в круг, а могут и не пропустить его, если их плохо попросят.

**Вежливые слова**

Цель: развитие уважения в общении, привычка пользоваться вежливыми словами.

Содержание. Игра проводится с мячом в кругу. Дети бросают друг другу мяч, называя вежливые слова. Назвать только слова приветствия (здравствуйте, добрый день, привет, мы рады вас видеть, рады встречи с вами); благодарности (спасибо, благодарю, пожалуйста, будьте любезны); извинения (извините, простите, жаль, сожалею); прощания (до свидания, до встречи, спокойно).

**Подарок на всех**

Цель: развить умение дружить, делать правильный выбор, сотрудничать со сверстниками, чувства коллектива.

Содержание. Детям даётся задание: «Если бы ты был волшебником и мог творить чудеса, то что бы ты подарил сейчас всем нам вместе?» или «Если бы у тебя был Цветик- Семицветик, какое бы желание ты загадал?». Каждый ребёнок загадывает одно желание, оторвав от общего цветка один лепесток.

Лети, лети лепесток, через запад на восток,

Через север, через юг, возвращайся, сделав круг,

Лишь коснёшься ты земли, быть, по-моему, вели.

Вели, чтобы…

В конце можно провести конкурс на самое лучшее желание для всех.

**Волшебный букет цветов**

Цель: учить проявлять внимание к окружающим, устанавливать доброжелательные отношения, замечать положительные качества других и выражать это словами, делать комплименты.

Оборудование: Зеленая ткань или картон, вырезанные лепесточки для каждого ребенка.

Содержание*. Воспитатель* (показывает на лежащий на полу кусок ткани). Это зеленая полянка. Какое у вас настроение, когда вы смотрите на эту полянку?(Грустное, печальное, скучное)

*Воспитате*ль. Как вы думаете, чего на ней не хватает? (Цветов)

*Воспитатель*. Не веселая жизнь на такой полянке. Вот так и между людьми: жизнь без уважения и внимания получается мрачной, серой и печальной. А хотели бы сейчас порадовать друг друга? Давайте поиграем в «Комплименты».

Дети по очереди берут по одному лепесточку, говорят комплименты любому ровеснику и выкладывают его на полянке. Добрые слова должны быть сказаны каждому ребенку.

*Воспитатель.*Посмотрите ребята, какие красивые цветы выросли от ваших слов на этой полянке. А сейчас какое у вас настроение?

*Дети.* Веселое, счастливое.

Воспитатель таким образом, подводит к мысли, что нужно внимательней относиться друг к другу и говорить хорошие слова.

**Игра-ситуация**

Цель: развить умение вступать в разговор, обмениваться чувствами, переживаниями, эмоционально и содержательно выражать свои мысли, используя мимику и пантомимику.

Содержание. Детям предлагается разыграть ряд ситуаций

1. Два мальчика поссорились – помири их.

2. Тебе очень хочется поиграть в ту же игрушку, что и у одного из ребят твоей группы – попроси его.

3. Ты нашёл на улице слабого, замученного котёнка – пожалей его.

4. Ты очень обидел своего друга – попробуй попросить у него прощения, помириться с ним.

5. Ты пришёл в новую группу – познакомься с детьми и расскажи о себе.

6. Ты потерял свою машинку – подойди к детям и спроси, не видели ли они ее.

7. Ты пришёл в библиотеку – попроси интересующеюся тебя книгу у библиотекаря.

8. Ребята играют в интересную игру – попроси, чтобы ребята тебя приняли. Что ты будешь делать, если они тебя не захотят принять?

9. Дети играют, у одного ребёнка нет игрушки – поделись с ним.

10. Ребёнок плачет – успокой его.

11. У тебя не получается завязать шнурок на ботинке – попроси товарища помочь тебе.

12. К тебе пришли гости – познакомь их с родителями, покажи свою комнату и свои игрушки.

13. Ты пришёл с прогулки проголодавшийся – что ты скажешь маме или бабушке.

**Изобрази пословицу**

Цель: развить умение использовать невербальные средства общения.

Содержание. Детям предлагается изобразить с помощью жестов, мимики какую-либо пословицу:

«Слово не воробей – вылетит, не поймаешь»

«Скажи, кто твой друг и я скажу, кто ты»

«Нет друга – ищи, а найдёшь – береги»

«Как аукнется, так и откликнется»

**Разговор через стекло**

Цель: развить умение мимику и жесты.

Содержание. Дети становятся напротив друг друга и выполняют игровое упражнение «Через стекло». Им нужно представить, что между ними толстое стекло, оно не пропускает звука. Одной группе детей нужно будет показать (например, “Ты забыл надеть шапку”, “Мне холодно”, “Я хочу пить…”), а другой группе отгадывать то, что они увидели.

Закорючка Цель: развивать уважение в общении. Учитывать интересы других детей.

Воспитатель предлагает детям волшебный фломастер, который превращает простые закорючки в разные предметы, животных, растения. Первый игрок берет фломастер и рисует на листе небольшую закорючку. Затем предлагает этот лист следующему игроку, который дополнит закорючку так, чтобы получился какой-нибудь предмет, или животное, или растение. Потом второй игрок рисует для следующего игрока новую закорючку и т.д. В конце определяют победителя игры

**Пресс-конференция**

Цель: развить умение вежливо отвечать на вопросы собеседников, кратко и корректно формулировать ответ; формировать речевые умения.

Содержание. Все дети группы участвуют в пресс-конференции на любую тему (например: “Твой выходной день”, “Экскурсия в зоопарк”, “День рождения друга”, “В цирке” и др.). Один из участников пресс-конференции “гость” (тот, кому будут заданы все вопросы) – садится в центр и отвечает на любые вопросы детей.

**Пойми меня**

Цель: развить умение ориентироваться в ролевых позициях людей и коммуникативных ситуациях.

Содержание. Ребёнок выходит вперёд и придумывает речь из 4-5предложений, Дети должны догадаться, кто говорит (экскурсовод, журналист, воспитатель, литературный герой) и в какой ситуации возможны подобные слова. Например, “И вот все вышли на старт. 5,4,3, 2! – старт! (Ситуация – соревнование спортсменов, говорит спортивный комментатор).

**Без маски**

Цель: развить умения делиться своими чувствами, переживаниями, настроением с товарищами.

Содержание. Перед началом игры воспитатель говорит ребятам о том, как важно быть честным, открытым и откровенным по отношению к своим близким, товарищам.

Все участники садятся в круг. Дети без подготовки продолжают высказывание, начатое воспитателем. Вот примерное содержание незаконченных предложений:

«Чего мне по-настоящему хочется, так это…»;

«Особенно мне не нравится, когда…»;

«Однажды меня очень напугало то, что…»;

«Помню случай, когда мне стало стыдно. Я…»

**Сбрось усталость**

Цель: снижение мышечного и эмоционального напряжения.

Подготовка: чтобы игра стала своеобразным ритуалом, помогающим детям снять усталость, напряжение, необходимо поговорить с ними о том, что такое усталость.

Содержание: Дети стоят, широко расставив ноги, немного согнув их в коленях. Тело согнуто, руки свободно опущены, голова склонилась к груди, рот приоткрыт. Дети слегка покачиваются в стороны, вперёд, назад. По сигналу взрослого надо резко тряхнуть головой, руками, ногами, телом. Взрослый говорит: «Ты стряхнул свою усталость, чуть-чуть осталось, повтори ещё».

**Бабушка Маланья**

Цель: игра, направленная на формирование уверенного поведения, повышения самооценки.

Содержание: В этой игре водящий должен придумать какое-нибудь оригинальное движение, а все остальные — его повторить. На ребёнка, изображающего «Маланью» можно надеть платочек или фартучек, он становится в круг. Дети начинают петь песню, сопровождая её выразительными движениями.

У Маланьи, у старушки жили в маленькой избушке семь сыновей (движения за руки по кругу). Все без бровей. Вот с такими ушами, вот с такими носами, вот с такими усами, вот с такой бородой, вот с такой головой (движения: останавливаются и с помощью жестов и мимики изображают то, о чём говорится в тексте: закрывают брови руками, делают круглые глаза, большой нос и уши, показывают усы).

Ничего не ели, целый день сидели (присаживаются на корточки).

На неё глядели и делали вот так... (повторяют за «Маланьей» любое смешное движение).

Движения могут быть самые разнообразные: можно сделать рожки, попрыгать, поплясать, сделать руками длинный нос и т. д. Движение должно повторяться несколько раз, чтобы дети могли войти в образ и получить удовольствие от игры.

**Маленькое привидение**

Цель: игра, направленная на формирование навыка выражать негативные эмоции приемлемым способом.

Содержание: Взрослый говорит: «Ребята сейчас мы будем играть роль маленьких добрых привидений. Нам захотелось немного похулиганить, и слегка напугать друг друга. По моему хлопку вы будете руками делать вот такое движение (взрослый приподнимает согнутые в локтях руки, пальцы растопырены) и произносит страшным голосом звук «У». Если я буду тихо хлопать, вы будете тихо произносить звук «У», если я буду громко хлопать, вы будете пугать громко. Но помните, что мы добрые привидения и хотим только слегка пошутить. Затем взрослый хлопает в ладоши.

**Замри**

Цель: игра на развитие навыков волевой регуляции, умение подчинятся правилам.

Содержание: Дети прыгают в такт музыки (ноги вместе – в стороны, сопровождая прыжки хлопками над головой и по бёдрам) Внезапно музыка обрывается. Играющие должны застыть в позе, в которой их застала пауза. Если кому-то из участников не удалось, он выбывает из игры. Играют до тех пор, пока останется лишь один участник.

**Зеркало**

Цель: игра, направленная на развитие умения различать эмоциональное состояние окружающих.

Содержание: Детям предлагается приставить, что они пришли в магазин зеркал. Одна половина группы «зеркала», другая разные «зверюшки». «Зверюшки», ходят мимо «зеркал», прыгают, строят рожицы, а «зеркала» должны точно отражать движения и эмоциональное состояние «зверюшек».

После игры взрослый обсуждает с детьми, какое настроение приходилось отображать зеркалу чаще, в каких случаях было легче или труднее копировать образец.

**Хор животных**

Цель: игра направлена на взаимодействие отдельных объединений детей, сплачиванию детских коллективов.

Содержание: Детям предлагается исполнение песенки «В лесу родилась ёлочка» не словами. А звуками животных, изображённых на картинках. Начинают уточки: «Кря-кря-кря-кря! Продолжают коровки: «Му-му-му-му!». Затем можно подключиться ведущему и гостям (родители, педагоги) поющими как котята: «Мяу-мяу-мяу!» Ведущий по очереди показывает на каждую из групп, она продолжает пение. Потом говорит: «Поём все вместе» и общий хор животных заканчивает песню.

**Радио**

Цель: игра для создания положительного настроя и внимательного отношение друг к другу.

Содержание: Дети садятся в круг. Ведущий садится спиной к группе и объявляет: «Внимание, внимание! Потерялся ребёнок (подробно описывает кого-нибудь из группы участников - цвет волос, глаз, рост, одежду...) пусть он подойдёт к диктору». Дети внимательно смотрят друг на друга. Они должны определить, о ком идёт речь, и назвать имя этого ребёнка. В роли диктора радио может побыть каждый желающий.

**Цифры**

Цель: игра направлена на развитие чувства единства, сплоченности, умение действовать в коллективе, снятие телесных барьеров.

Содержание: Дети свободно двигаются под весёлую музыку в разных направлениях. Ведущий громко называет цифру, дети должны объединиться между собой, соответственно названной цифре: 2- парами, 3-тройками, 4-четвёрками. В конце игры ведущий произносит: «Все!». Дети встают в общий круг и берутся за руки.

**Передай сигнал**

Цель: игра для преодоления защитных барьеров, отгораживающих сверстников друг от друга.

Содержание: Дети берутся за руки. Ведущий посылает сигнал стоящему рядом с ним ребёнку через пожатие руки, сигнал можно передавать влево и вправо, разговаривать нельзя. Когда сигнал придёт снова к ведущему, он поднимает руку и сообщает о том, что сигнал получен. Затем предлагает детям передать сигнал с закрытыми глазами. Игра проводится 3-4 раза. Главное условие-общение без слов.

**Картинная галерея**

Цель: развитие внимания, умение анализировать полученную информацию.

Оснащение: картины, названия которых известны детям.

Содержание. Играющие садятся на пол или стульчики, образуя круг.

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

-Все картины хороши, Но одна лучше!

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

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

**Солнышко**

Цель: формирование ощущения причастности к группе.

Содержание: Ведущий (взрослый) поднимает вверх правую руку и предлагает всем опустить ладошку на его руку по кругу и громко сказать: «Здравствуйте!». Этот ритуал помогает настроить участников на игру и без особого труда построить их в круг.

**Комплименты**

Цель: создание благоприятной атмосферы непосредственного, свободного общения и эмоциональной близости.

Содержание: Правило не повторяться. Дети, глядя в глаза друг друга, желают соседу что-то хорошее, хвалят, обещают, восхищаются и передают фонарик (сердечко, солнышко, цветок) из рук в руки. Принимающий, кивает головой и говорит: «Спасибо. Мне очень приятно».

**Зайчик и лиса.**

Цель: учить слышать, понимать и соблюдать правила игры.

Оснащение: маска лисы.

Содержание. С помощью считалки выбирается водящий – «лиса». «Лиса» садится за куст. Остальные дети «зайчики» собираются около одной из стен комнаты. Педагог произносит:

Раз, два, три, четыре, пять!

Вышли зайчики гулять.

«Зайчики» выбегают на середину комнаты и прыгают. Педагог, выдержав паузу говорит:

Вдруг лисица выбегает,

Зайку серого хватает.

На последнем слове «лиса» выбегает и пытается поймать «зайца», который не успел вернуться к стене. Пойманный ребенок становиться водящим, а игра возобновляется.

**Травинка.**

Цель: развивать контроль за движениями и умение работать по инструкции.

Содержание. С помощью считалки выбирается «наблюдатель». Остальные дети «травинки». Задача наблюдателя выбрать лучшую травинку (ребенка, который будет внимательно слушать, правильно и точно выполнять задания).

Педагог, с небольшими остановками, дает задания:

- Медленно поднимите руки через стороны вверх.

- Потянитесь, как травинка тянется к солнечному свету.

- Опустите руки, глазами нарисуйте солнышко, которое греет травинку.

- Поднимите руки, покачайтесь, как травинка на ветру из стороны в сторону, взад и вперед.

- Ветер усиливается и все сильнее раскачивает травинку.

- Затем ветер стихает, а травинка замирает.

«Наблюдатель» выбирает лучшую «травинку». Выбранный ребенок становиться «наблюдателем», игра повторяется.

**Горная тропинка**

Цель: воспитывать доверительные отношения друг к другу, развивать ответственность за другого человека.

Оснащение: веревка или мел.

Содержание. Педагог предлагает детям, послушав басню С. Маршака «Два барана», ответить на вопросы:

·              Как вы думаете, почему произошло несчастье с баранами?

·              Какие, качества погубили баранов?

·              Подумайте и скажите, был ли выход из создавшейся ситуации?

·              Как, на ваш взгляд, следовало бы поступить баранам?

Затем с помощью мела или веревок ограничивается «пропасть» шириной 2 м, «мостик» и «тропинка» шириной 25-30 см.

Педагог разделяет детей на пары и говорит:

-        *Представьте, что мы высоко в горах. Впереди – пропасть, через которую вам предстоит перебраться.*

*Вы пойдете навстречу друг другу по узкой тропинке и встретитесь на очень узком мостике. Помните, что главное - не свалиться в пропасть самому и не дать упасть своему другу.*

По команде педагога пары участников поочередно выполняют задание.

Выигрывает пара, которая, по мнению большинства детей, наиболее удачно преодолела препятствие. Учитывается и оценивается активность детей, степень внимания к своему партнеру, взаимопомощь, а также время выполнения задания.

**Морская фигура – «замри»**

Цель: развить умение действовать совместно и осуществлять само- и взаимоконтроль за деятельностью.

Оснащение: «волшебная палочка».

Содержание. С помощью считалки выбирается водящий - «морской царь». Он будет следить за неподвижностью «морских фигур» и касанием «волшебной палочки» удалять (предлагать сесть на пол) тех, кто пошевелится.

Дети бегают по комнате, изображая руками движения волн.

Педагог или водящий произносит: - *Море волнуется*- *раз. Море волнуется*- *два. Море волнуется*- *три. Морская фигура на месте замри!*

Дети останавливаются и замирают в любой позе, которую стараются удержать до тех пор, пока педагог не скажет: *«Отомри!»*

«Морской царь» выбирает нового водящего, игра возобновляется.

**Поступки**

Цель: развивать умение выражать словами отношение к поступкам других, находить оптимальные выходы из сложных ситуаций. Учить задавать открытые и закрытые вопросы и отвечать на них.

Оснащение: магнитная доска, магниты, мел; пары сюжетных картинок с изображением приемлемых и неприемлемых взаимоотношений в системах:

Взрослый – ребенок,

Ребенок – ребенок,

Ребенок – природа.

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

Педагог вертикальной линией разделяет доску пополам. В левой части доски пишет знак «-», в правой «+». Водящему предлагается найти картинку с изображением плохого поступка, прикрепить её под знаком «-» и обосновать свой выбор, далее водящему необходимо подобрать парную картинку, на которой изображен хороший поступок и прикрепить его под знаком «+» и пояснить своё решение. «Наблюдатели» и «советчики» следят за ходом работы и высказывают своё мнение.

**Звери на болоте**

Цель: воспитывать доверительные отношения друг к другу, развивать ответственность за другого человека.

Оснащение: листы бумаги.

Содержание. Педагог делит детей на пары, в каждой из которых один участник получает три листочка, а другой один.

Педагог говорит:

- Представьте, что все превратились в зверей и оказались в болоте. Выбраться из него можно только парами и только с помощью листочков. Тот, у кого листочков больше, помогает товарищу выбраться из болота.

По команде педагога пары участников поочередно выполняют задание. Педагог оценивает взаимопомощь и взаимовыручку во время прохождения «болота».

**Что случилось?**

Цель: учить определять эмоциональное состояние и отражать его с помощью речи.

Оснащение: магнитная доска, магниты; картинки: веселый крокодил, грустный львенок, злой (сердитый) мышонок, испуганный слоненок, обиженный пингвин, удивленный филин.

Содержание: Один из детей - водящий, остальные - «наблюдатели» и «советчики».

Педагог предлагает водящему выбрать любую картинку, прикрепить ее к магнитной доске и ответить на вопросы:

·              *Кто это?*

·              *Какое у него настроение?*

·              *Какие чувства (эмоции) он испытывает?*

·              *Почему? Что с ним случилось?*

·              *Что ты ему посоветуешь?*

«Наблюдатели» и «советчики» слушают ответы на вопросы и высказывают свое мнение.

Затем водящий меняется, упражнение возобновляется.

**Пантомимические этюды**

Цель: учить определять эмоциональное состояние и отражать его с помощью выразительных движений.

Содержание. Педагог предлагает детям пройтись так, как в их представлении ходят:

- маленькая девочка в хорошем настроении;

- старик;

- уставший человек;

- смелый человек и т.д.

Вначале дети выполняют каждое задание одновременно, затем поочередно.

**Собери чемодан.**

Цель: развивать слуховое восприятие и память, проявлять внимание к собеседнику.

Содержание. Участники садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Воспитатель говорит:

- Представьте себе, что мы отправляемся в путешествие. Давайте собирать чемодан. Подумайте, что можно взять с собой в дорогу. Первый «путешественник» называет предмет, который он возьмет с собой, второй повторяет то, что сказал первый, а затем называет свой предмет. Третий припоминает, что взял второй «путешественник» и добавляет свой предмет и так далее. Помните, что повторяться нельзя.

 У*пражнение можно усложнить, попросив детей повторять название всех предметов, которые прозвучали до них.*

**Эхо.**

Цель: развивать слуховое восприятие и память.

*Содержание. Первый вариант.*

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

*Второй вариант.*

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

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

Затем команды меняются местами, игра возобновляется.

**Взаимное цитирование**

Цель: создание благоприятной атмосферы непосредственного, свободного общения и эмоциональной близости, внимание, слуховую память.

Содержание.

Играющие садятся на стульчики или на пол, образуя круг.

*Воспитатель говорит:*

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

**Кто ты?**

Цель: учить слышать, понимать и соблюдать правила игры.

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

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

*- Кто ошибается,*

*- Тот попадается!*

*- Кто засмеётся, тому плохо придется!*

   Далее следует диалог, например:

*- Кто ты?*

*- Метла.*

*- А что ты ел сегодня утром?*

*- Метлу.*

*- А на чем ты приехал в детский сад?*

*- На метле. И так далее.*

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

**Что в сундучке?**

Цель: развитие внимания, умение анализировать полученную информацию.

Оснащение: сундучок, различные предметы.

*Содержание.*Педагог ставит на стол сундучок, внутри которого находится какой – либо предмет. С помощью считалки выбирается водящий. Он заглядывает в сундучок. Остальные участники задают вопросы водящему о цвете, форме, назначении предмета, лежащего в сундучке. Водящему нужно отвечать на все вопросы словами «да» или «нет».

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

**Азбука почемучек**

Цель: развивать умение работать с информацией через установление логических и причинно следственных связей.

Оснащение: алфавит.

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

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

                  А: абрикос – это фрукт или овощ?

                  Б: банан, какого цвета? И т.д.

**Интервью**

Цель: развитие умения принимать на себя роль, выполнять её в соответствии с характеристикой героя.

Оснащение: микрофоны (по количеству пар участников)

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

Педагог говорит:

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

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

Педагог выступает в роли наблюдателя.

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

Оценивается степень внимания к партнеру, культура общения, артистизм.

**Пум – пум - пум.**

Цель: развитие внимания, умение анализировать полученную информацию.

Содержание. Играющие садятся на пол или стульчики, образуя круг.

Педагог говорит:

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

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

Например:

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

*- Для чего «Пум – пум – пум» нужен?*

*- Этот «пум-пум-пум» большой или маленький?*И так далее.

Водящий должен отвечать на вопросы играющих полным предложением.

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

**Скажи по – другому**

Цель: учить слышать, понимать и соблюдать правила игры

Оснащение: фишки.

Содержание. Играющие садятся на пол или стульчики, образуя круг.

Педагог говорит:

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

Будьте внимательны – смысл предложения не должен измениться.

Примеры предложений:

*-  Девочка торопиться в школу:*

*- Мама смотрит в окно:*

*- Вчера Толя был грустным;*

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

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

**Объясни Незнайке!**

Цель: развитие умения выслушивать мнение своих товарищей, соблюдать очередность, не бояться высказываться. Развитие мыслительных процессов, логического мышления.

Оснащение кукла Незнайка, фишки.

Содержание. Играющие садятся на пол или на стульчики образуя круг. Педагог спрашивает, детей, какие пословицы они знают. Затем говорит:

- Незнайка не понимает того, о чем говориться в пословицах. Давайте ему поможем.

Педагог называет пословицы, а дети стараются их объяснить, привести подходящие примеры. Ребенок, который дал верный ответ получает фишку. Выигрывает тот, кто к концу игры собрал больше фишек.

**Делаем выводы.**

Цель: развивать умение работать с информацией через установление логических и причинно следственных связей, а также умозаключений.

Оснащение: сюжетные картинки:

«Плывет катер», «Плывёт рыба», «Плывёт облако».

«Идёт человек», «Идёт дождь», «Идёт трамвай».

«Носик у чайника», «Носик у девочки», «Носик на ботинке».

«Бежит собака», «Бежит ручей», «Бежит вода из крана».

Содержание. Педагог говорит:

- Послушайте три предложения. Бежит собака, бежит ручей, бежит вода из крана. Что общего в этих предложениях? Давайте попробуем объединить эти предложения, нам нужно сделать вывод.

Дети при помощи педагога должны составить следующее предложение: «Собака, ручей, вода из крана могут бежать». Выбирается водящий, который делает вывод по другим картинкам, а «консультанты», при необходимости помогают.

**Плохое настроение.**

Цель: учит детей находить адекватные методы взаимодействия для избежания конфликтов, выражать эмоции приемлемыми методами.

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

Затем педагог говорит:

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

*Его друг подумал немного и спросил: «Ты имеешь в виду, что тебе хочется недолго побыть одному?»*

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

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

**Моё начало – твой конец.**

Цель: учить понимать смысл сообщений, выделять основную идею высказывания, продолжать мысль собеседника.

Оснащение: игрушки.

Содержание. Педагог разделяет детей на две команды. Участникам одной команды нужно придумать начало истории про игрушку, игрокам другой команда – её конец. По окончании команды меняются местами.

**Это и хорошо, и плохо.**

Цель: учить детей излагать свои мысли точно, кратко, без искажения смысла.

Оснащение: двухцветный карандаш.

Содержание. Участники садятся на пол или на стульчики, образуя круг. Педагог предлагает детям считать двухцветный карандаш «волшебной палочкой» с двумя полюсами, один из которых будет обозначать «хорошо», а другой - «плохо». Выбирается тема, по которой участники будут выделять «хорошее» и «плохое». Дети передают по цепочке карандаш, поворачивая его, то одной то другой стороной вверх, в зависимости от своих высказываний.

Например, при обсуждении темы «Лес», карандаш повернут в верх, стороной, обозначающей «хорошо». Ребенок говорит: «Лес – это хорошо, потому что он очищает воздух». Затем он передает карандаш следующему участнику, перевернув его другой стороной, обозначающей «плохо». Теперь участник должен объяснить, почему лес – это плохо. Например, он может сказать: «В лесу можно заблудиться». И т.д.

**Я начну, а вы продолжите.**

Цель: развивать умение отвечать на вопросы, правильно формулировать свою речь.

Оснащение: рассказ Н.Носова «На горке».

Содержание. Участники садятся на пол или стульчики, образуя круг. Вначале педагог читает детям рассказ Н.Носова «На горке», а затем произносит незаконченные предложения. Дети поочередно их заканчивают, 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 захватило)*

*Санки перевернулись, и мальчик …(шлепнулся, бухнулся в снег, полетел кубарем)*

*Коле очень хотелось, чтобы горка получилась. Он трудился…(не покладая рук, без устали, в поте лица).*

**Магазин игрушек.**

Цель: развивать умение понимать друг друга, вникать в суть полученной информации.

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

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

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

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

**Путешествия  Буратино.**

Цель: развивать умение работать с информацией через установление логических и причинно следственных связей, а также умозаключений.

Оснащение: кукла «Буратино», фишки.

Содержание. Участники садятся на пол или на  стульчики, образуя круг.

Воспитатель показывает детям игрушку и говорит:

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

Примеры:

- Зашел Буратино в комнату, где дети:

·              засучивают рукава, намыливают руки, вытираются;

·              расстегивают пуговицы, снимают и складывают одежду, потягиваются,  успокаиваются, отдыхают, спят;

·              пляшут, поют, слушают, притопывают, кружатся, кланяются;

·              маршируют, приседают, пролезают, спрыгивают.

- Был Буратино в детском саду, когда дети:

▪  приходят, здороваются, переобуваются, заходят в группу;

▪ одеваются, прощаются, уходят;

▪ купаются, загорают, ходят босиком;

▪ лепят снеговиков, катаются на санках, на лыжах;

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

**Угадай и нарисуй**

Цель: развивать умение понимать друг друга, вникать в суть полученной информации.

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

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

 Примеры загадок:

*Под сосною у дорожки                          На спине иголки*

*Что стоит среди травы?                  Длинные да колкие*

*Ножка есть, но нет сапожек,           А свернется он в клубок -*

*Шляпка есть –нет головы.                Нет ни головы ни ног.*

          (Гриб)                                                 (ежик)

По окончании рисования начинается обсуждение.

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

**Я бросаю тебе мяч.**

Цель: научить устанавливать обратную связь при взаимодействии друг с другом.

Оснащение: мяч.

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

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

**Почему? А потому!**

Цель: развивать умение оценивать других с позиции доброжелательности, учитывая личные особенности слушателя.

Оснащение: фишки.

Содержание. Воспитатель приводит примеры «каверзных» вопросов. Затем сами дети задают такие вопросы друг другу. Например:

 - Почему кошка часто умывается?

 - Может слон жить без хобота? И др.

Ребенок, который дал доказательный  и правдоподобный ответ, получает фишку.

Выигрывает тот, кто к концу игры собрал больше фишек.

**Бывает – не бывает.**

Цель: развивать умение логически мыслить, фонтазию, воображение.

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

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

   Варианты диалогов детей:

*- Крокодил летает.*

*- Крокодил не летает, у него не крыльев.*

*- Нет летает, его везут в самолете.*

*-  Тучка упала на землю.*

*-  Тучка плывет по небу, она не может упасть.*

*-  Нет, тучка упала дождем.*

Затем выбирается другая пара, игра возобновляется.

**Не бывает….**

Цель: развивать ассоциативное мышление, формировать понимание фантазийности предполагаемого.

Оснащение: фишки

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

   - Дети учат взрослых.

   - Отменили «тихий час». И т.п.

Остальные участники должны придумать условия, при которых это утверждение станет возможным. За верный ответ ребенок получает фишку.  Выигрывает тот, кто к концу игры соберет больше фишек.

**Но зато я…**

Цель: Умение отстаивать сою позицию, видеть положительное в окружающем.

Оснащение: мяч.

Содержание. Участники становятся в круг и перебрасывают друг другу мяч.

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

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

Например:  Я не забываю чистить зубы по вечерам.

                 Но зато я, мою руки перед едой.

**Что было бы, если бы я …**

Цель: развивать умение оценивать других с позиции доброжелательности.

Содержание. Участники садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Воспитатель говорит:

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

Варианты ответов детей:

                                      артистом, то сыграл бы роль…

                                      художником, то нарисовал бы…

если бы я был:                воспитателем, то…

                                      цветком, то радовал бы….

                                      животным, я бы…

**Доказательство.**

Цель: учить детей излагать свои мысли точно, кратко, без искажений смысла, умение конструировать текст.

Оснащение: различные предметы (счетные палочки, пуговицы, кубики, геометрические фигуры и др.); фишки.

Содержание. Педагог раскладывает перед участниками предметы и предлагает им подумать и сказать, какую фигуру можно из предложенных предметов

Когда кто – то из детей дает ответ, например: «Из палочек и пуговиц получится машина», то в качестве доказательства он должен выложить придуманную им фигуру.

Ребенок ,который правильно выполнил задание ,получает фишку.

Выигрывает тот, кто к концу игры собрал больше фишек.

**Художник слова.**

Цель: развивать ассоциативное мышление, внимание, память.

Содержание. Участники садятся на стульчики или на пол, образуя круг.

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

Затем водящий меняется, упражнение возобновляется.

**Магазин.**

Цель: развивать логическое мышление, учить перефразировать сказанное, уловив его главный смысл.

Оснащение: различные предметы, игрушки, продукты.

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

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

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

**Опиши друга.**

Цель: развивать наблюдательность, внимание к окружающим людям.

Содержание. С помощью считалки выбирается пара детей. Они встают спиной друг другу и по очереди описывают прическу, одежду и лицо своего партнера. После этого описание сравнивается с оригиналом и делается вывод о том, насколько был точен каждый игрок. Затем выбирается другая пара, игра возобновляется.

**Библиотека.**

Цель: развивать слуховое восприятие память, описательная речь.

Оснащение: книги, хорошо известные детям.

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

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

**Знакомство.**

Цель: развивать умение ориентироваться в ролевых позициях.

Оснащение: картинки с изображением сказочных персонажей.

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

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

**Угадай, кто это.**

Цель: развитие умения перерабатывать полученную информацию. Развивать наблюдательность к окружающим людям.

Содержание. Все встают в круг. С помощью считалки выбирается водящий- «рассказчик» Он проходит в центр круга и начинает описывать кого – либо из детей: внешность, одежду, характер, склонность к тем или иным занятиям и т.д. Остальные участники должны угадать, о ком идет речь.

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

               Встаньте, дети,

               Встаньте в круг,

               Встаньте в круг,

               Встаньте в круг.

               Я твой друг и ты мой друг,

               Добрый, добрый друг!

Затем угадавший становится «рассказчиком», игра возобновляется.

**Построим город**

Цель: развитие умения конструктивного взаимодействия, умение договариваться, планировать действия.

Оснащение: конструктор.

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

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

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

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

**Телевизор.**

Цель: Развитие умения активно слушать, принимать условия игры, брать на себя ролевое поведение (интонацию, мимику, жесты – ведущего).

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

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

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

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

«Телезрители» должны угадать название телепередачи.

Затем дети меняются ролями, игра возобновляется.

**Диалоги.**

Цель: умение устанавливать доброжелательные отношения, замечать положительные качества других и выражать это словами.

Содержание. Участники разбиваются на пары.

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

В течение 3 -5 минут участники общаются.

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

**Доброе животное**

Цель: способствовать сплочению детского коллектива, научить детей понимать чувства других, оказывать поддержку и сопереживать.

Содержание. Ведущий тихим таинственным голосом говорит: «Встаньте, пожалуйста, в круг и возьмитесь за руки. Мы — одно большое доброе животное. Давайте послушаем, как оно дышит. А теперь подышим вместе! На вдох делаем шаг вперед, на выдох — шаг назад. А теперь на вдох делаем два шага вперед, на выдох — два шага назад. Так не только дышит животное, так же ровно и четко бьется его большое доброе сердце, стук — шаг вперед, стук — шаг назад, и т. д. Мы все берем дыхание и стук сердца этого животного себе».

**«Пресс-конференция»**

**Цели**: развивать навыки эффективного общения; воспитывать желание общаться, вступать в контакт с  другими детьми; учить детей задавать различные вопросы на заданную тему, поддерживать беседу.

**Ход игры:** участвуют все дети группы. Выбирается любая, но хорошо известная тема, например: «Мой режим дня», «Мой домашний любимец», «Мои игрушки», «Мои друзья» и т. д.

Один из участников пресс-конференции – «гость» - садится в центре зала и отвечает на любые вопросы участников.

Примерные вопросы к теме «Мои друзья»: Много ли у тебя друзей? С кем тебе интереснее дружить с мальчиками или с девочками?  За что любят тебя друзья, как тебе кажется? Каким нужно быть, чтобы друзей стало больше? Как нельзя поступать с друзьями? И т. д.

**«Секрет»**

**Цели**: формировать желание общаться со сверстниками; преодолевать застенчивость; находить различные способы для достижения своей цели.

**Ход игры:** всем участникам ведущий раздаёт небольшие предметы: пуговичку, брошку, маленькую игрушку…. Это секрет. Участники объединяются в пары. Они должны уговорить друг друга показать свой «секрет».

Дети должны придумать как можно больше способов уговаривания (угадывать; говорить комплименты; обещать угощение; не верить, что в кулачке что-то есть)

Игра «**Встреча**»

Цель: развивать коммуникативные способности

Ход игры. Дети разбиваются на пары и рассказывают друг другу о том, как они утром шли в детский сад

**«Кто сильнее любит»**

Цель: содействовать улучшению общения со сверстниками.

Выбирается ребенок-водящий, остальные дети делятся на две группы. Водящий отходит в сторону, а группы по очереди громко кричат: «Мы любим ... (Сашу)!», называя при этом имя водящего. Водящий определяет, какая группа кричала громче. Считается, что она выиграла.

**«Массаж чувствами»**

Цель: содействовать улучшению общения со сверстниками.

Дети садятся "цепочкой» (в затылок друг другу), подушечки пальцев упираются в спину впередисидящего ребенка. По сигналу ведущего дети изображают подушечками пальцев различные чувства: радость, злость, страх, любовь и т. п.

**«Пусть всегда будет»**

Цель: содействовать улучшению общения со сверстниками.

Ведущий рассказывает детям о том, что один маленький мальчик придумал такие слова: «Пусть всегда будет солнце, пусть всегда будет небо, пусть всегда будет мама, пусть всегда буду я!». После этого ведущий предлагает придумать каждому свое самое заветное «ПУСТЬ». Все дети хором кричат: "Пусть всегда будет ...», а один из детей добавляет свое желание, затем то же самое проводится для всех детей группы.

**«Вулкан»**

Цель: содействовать улучшению общения со сверстниками.

Один из ребят - "вулкан» - садится на корточки в центр круга. Он спит. Затем он начинает тихо гудеть и медленно поднимается - просыпается. Группа помогает ему гудеть глухими утробными звуками - звуками земли. Затем он резко подскакивает, поднимая руки вверх, как будто выбрасывает все, что ему не нужно, потом опять постепенно засыпает. После того, как ребенок возвращается в круг; ведущий спрашивает у него, что он выбрасывал, - может быть, это были ненужные чувства, мысли, а может быть, что-то другое?

**«Пусть всегда будет»**

Цель: содействовать улучшению общения со сверстниками.

Ведущий рассказывает детям о том, что один маленький мальчик придумал такие слова: «Пусть всегда будет солнце, пусть всегда будет небо, пусть всегда будет мама, пусть всегда буду я!». После этого ведущий предлагает придумать каждому свое самое заветное «ПУСТЬ». Все дети хором кричат: «Пусть всегда будет ...», а один из детей добавляет свое желание, затем то же самое проводится для всех детей группы.

**«Я знаю пять имен своих друзей»**

Цель: содействовать улучшению общения со сверстниками.

Один из детей ударяет мячом об пол со словами: «Я знаю пять имен моих друзей. Ваня - раз, Лена - два ...» и т. П., а затем передает мяч другому ребенку. Тот делает то же самое и передает мяч следующему. Мяч должен обойти всю группу.

**«Дрозды»**

**Цель:** развитие навыков общения, воспитание доброжелательного отношения к сверстникам.

Дети делятся на пары, повторяют за педагогом слова и действия:

Я дрозд,

Показывают на себя.

И ты дрозд.

Показывают на своего партнера.

У меня нос,

Дотрагиваются до своего носа.

У тебя нос.

Дотрагиваются до носа своего партнера.

У меня губки сладкие,

Дотрагиваются до своих губ.

У тебя губки сладкие.

Дотрагиваются до губ своего партнера.

У меня щечки гладкие,

Гладят свои щеки.

У тебя щечки гладкие.

Гладят щеки своего партнера.

**«Здороваемся без слов»**

**Цель:** развивать умение использовать жест, позу в общении.

Дети разбиваются на пары. Каждая пара придумывает свой способ приветствия без слов (пожать руку друг другу, помахать рукой, обняться, кивнуть головой и т.д.).

Затем все собираются в круг, а пары демонстрируют по очереди способ приветствия.

**«Ласковое имя»**

**Цель:** развитие умения вступать в контакт, оказывать внимание сверстникам.

Дети стоят в кругу, передают друг другу эстафету (цветок, «волшебную палочку»). При этом называют друг друга ласковым именем (например, Танюша, Аленушка, Димуля  и т. д.)

Воспитатель обращает внимание детей на ласковую интонацию.

**«Разговор по телефону»**

**Цель:** развитие умения вести диалог по телефону на соответствующую тему.

Тему задает воспитатель (например, поздравить с днем рождения, пригласить в гости, договориться о чем-то и т. д.).

**«О чем спросить при встрече»**

**Цель:** учить детей вступать в контакт.

Дети сидят в кругу. У ведущего — эстафета (красивая палочка, мяч и т.п.) Эстафета переходит из рук в руки. Задача игроков — сформулировать вопрос, который можно задать знакомому при встрече после приветствия, и ответить на него. Один ребенок задает вопрос, другой отвечает («Как живете?» — «Хорошо». «Как идут дела?» —«Нормально». «Что нового?» — «Все по-старому» и т.д.). Дважды повторять вопрос нельзя.

**«Вопрос — ответ»**

**Цель**: развивать у детей умение отвечать на вопросы партнера.

Дети стоят в кругу. У одного из них в руках мяч. Произнеся реплику-вопрос, игрок бросает мяч партнеру. Партнер, поймав мяч, отвечает на вопрос и перебрасывает его другому игроку, при этом задает собственный вопрос и т.д. (например: «Как поднять себе настроение?» — «Радостное». «Где ты был в воскресенье?» — «Ходил с папой в гости». «Какую игру ты любишь?» — «Ловишки» и т.д.).

**«Прощай»**

**Цель:** учить детей выходить из контакта, используя доброжелательные слова и интонации.

Дети сидят в кругу и, предавая эстафету друг другу, называют слова, которые говорят при прощании (до свидания, до встречи, всего хорошего, еще увидимся, счастливого пути, спокойной ночи, до скорой встречи, счастливо т.д.). Педагог обращает внимание на то, что, прощаясь, необходимо посмотреть партнеру в глаза.

«**Пожелание»**

**Цель:** воспитание интереса к партнеру по общению.

Дети садятся в круг и, передавая мяч («волшебную палочку» или др.), высказывают друг другу пожелания.

Например: «Желаю тебе хорошо настроения» «Всегда будь таким же смелым (добрым, красивым…), как сейчас» и т. д.

**Вежливые слова**

**Цель:** развитие уважения в общении, привычка пользоваться вежливыми словами.

Игра проводится с мячом в кругу. Дети бросают друг другу мяч, называя вежливые слова. Назвать только слова приветствия (здравствуйте, добрый день, привет, мы рады вас видеть, рады встречи с вами); благодарности (спасибо, благодарю, пожалуйста, будьте любезны); извинения (извините, простите, жаль, сожалею); прощания (до свидания, до встречи, спокойной ночи).

**Ладонь в ладонь** (авторы — Н. Клюева. Ю. Касаткина)

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

Возраст: любой.

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.

Методист Бинурова В.А.

Старший воспитатель Пейль О.А.