



Комплекс игр коммуникативного содержания

1.«Царевна Несмеяна»

Цель: создание игровой ситуации, стимулирующей активность детей, побуждающей их к сближению друг с другом, с окружающими взрослыми.

Содержание: взрослый рассказывает сказку про царевну Несмеяну и предлагает поиграть в такую же игру. Кто-то из детей будет царевной, которая все время грустит и плачет, а остальные будут по очереди подходить к ней и стараться ее рассмешить. Царевна же изо всех сил старается не засмеяться. Выигрывает тот, кто сумеет все-таки вызвать ее улыбку или смех. В качестве царевны

Несмеяны выбирается необщительный ребенок, а остальные всеми силами стараются ее развеселить

2.«Игра с масками»

Цель: Развивать умения проявлять чуткость, отзывчивость, сопереживание.

Содержание: воспитатель предлагает детям приготовить дома маску своего любимого животного. Две такие «маски» могут в группе построить диалог о том, как им живется у своих владельцев, как они к ним относятся, а также как они сами относятся к своим владельцам. В заключение ребята делают вывод о необходимости бережного и ответственного отношения к своим питомцам.

3.«Чудесный терем дружбы»

Материал: дом из фанеры, с тем количеством окон, сколько детей в группе.

Цель: развивать умение детей замечать и оценивать личностные качества и поступки своих сверстников в группе детского сада.

Содержание: воспитатель обращает внимание детей на домик, сделанный из плотного картона или фанеры. Домик этот очень нарядный, солнечный. В нем столько окон, сколько детей в группе. Воспитатель: «Этот домик не простой, в нем живет много загадок. Если мы с вами сумеем отгадать все загадки, то дом превратится в чудесный терем дружбы. Хотите попробовать?». Затем воспитатель называет отдельные яркие, положительные черты характера, личностные качества, которые свойственны определенному ребенку. Дети отгадывают о ком идет речь.

- Сегодня мы будем играть в новую игру, она называется «Радио». Знаете ли вы, как называют человека, который говорит по радио? Правильно, диктором. Сегодня по радио диктор будет разыскивать детей нашей группы. Он будет кого-нибудь описывать, а мы по его рассказу узнаем, кто же потерялся. Сначала я буду диктором, слушайте: «Внимание! Внимание! Потерялась девочка. На ней красный свитер, клетчатый фартук, в косичках белые ленты. Кто знает эту девочку?» Так педагог начинает игру, показывая детям пример описания. Дети называют девочку из своей группы. «А теперь диктором будет кто-нибудь из вас», - говорит педагог. Нового диктора выбирают при помощи считалки. Педагог следит, чтобы дети перечисляли характерные черты своих товарищей: как они одеты, чем любят заниматься, как относятся к друзьям.



5. «Кто я?»

Цель: выявить уровень самооценки детей.

Содержание: дети по очереди стараются назвать как можно больше ответов на вопрос: «Кто я?» Для описания себя используются характеристики, черты, интересы и чувства, и каждое предложение начинается с местоимения «я». Например, «Я - девочка» и т.п.

Взрослый следит за тем, чтобы дети не повторяли то, что говорили предыдущие

ребята, а описывали именно себя. Это игра дает детям возможность взглянуть на себя как бы с разных сторон, расширить представления о себе.

6. «Оживи маску»

Цель: развивать умение понимать настроение другого человека, прогнозировать и предвидеть то или иное настроение.

Игровое правило: ситуации не должны повторяться.

Содержание: каждому ребенку раздаются маски - настроения. Ребенок должен рассказать, что вызвало то или иное настроение. Поощряются реальные и фантастические сюжеты.

7. «Угадай - ка»

Цель: направить на тренировку внимания и умения отследить состояние человека по мимике и пантомимике.

Содержание: выбирается один ведущий. Дети садятся в ряд лицом к нему. За спинами

передается небольшой мячик или другой предмет. По выражению лица и позе ведущий должен угадать, у кого мячик. Передача мяча прекращается после звонка.

8. «Изобрази пословицу»

Цель: развивать умение использовать невербальные средства общения.

Содержание: дети разбиваются на подгруппы и изображают с помощью жестов и мимики какую-либо пословицу: «Слово не воробей - вылетит, не поймаешь», «Скажи им кто твой друг, и я скажу, кто ты», «Нет друга - ищи, а найдешь, береги».

9. «Управляем роботом»

Цель: развивать умение подбирать соответствующие вербальные средства (этические формы) к различным ситуациям общения.

Игровое правило: соблюдать очередность, действовать строго по инструкции.

Содержание: вызывается ребенок - «робот». Дети по очереди дают ему задания. «Робот» выполняет инструкцию. Например, «Робот, попроси разрешение поиграть», «Робот, извинись перед другом», «Робот, узнай, как найти дорогу». Предлагаются различные ситуации: обещание, совет, извинение, предложение, согласие, просьба, благодарность, уступки.

10. Игра-соревнование «Самый лучший»

Цель: формировать вербальные и невербальные средства для усиления коммуникативного воздействия, оценивать коммуникативные умения сверстника.

Содержание: детям предлагается соревнование на «лучшего клоуна», «лучшего друга», «короля (королевы) вежливости», «защитника животных». Звание присваивается по результатам разыгрывания ситуаций: рассмеши царевну Несмеяну; попроси игрушку у ребят; уговори маму пойти в цирк; помирись с товарищем; попроси ребят принять тебя в игру.

11. Игра «Путанка»

В этой коммуникативной игре может быть два варианта.

Вариант 1. «Путанка в кругу». Игроки встают в круг и берутся за руки. Руки расцеплять нельзя! Игроки запутывают круг – не расцепляя рук, перешагивая через руки, оборачиваясь и так далее. Когда путанка готова, в комнату приглашается водящий. Ему нужно распутать игроков обратно в круг, не расцепляя их рук.

Это очень веселая и увлекательная игра, в которую с огромным удовольствием играют и малыши, и подростки, и взрослые. Попробуйте – Вам понравится!

Вариант 2. «Змейка» (автор варианта – Н.Ю. Хрящева). Игроки встают в линию и берутся за руки. Затем они запутываются (первый и последний игроки – то есть «голова» и «хвост» змеи проходят под руками игроков, переступают через руки и так далее). Задача водящего – распутать змею, не расцепляя рук игроков.

