

Картотека игр на развитие коммуникативных навыков дошкольников

Игры на преодоление отчужденной позиции в отношениях со сверстниками

Для того, чтобы преодолеть отчужденную позицию в отношениях со сверстниками, разрушить у ребенка страх, что его отвергают, необходимо проводить игры, в которых дети должны говорить друг другу ласковые имена, видеть и подчеркивать друг в друге только хорошее, стараться сделать друг для друга приятное. Такое внимание помогает проблемным детям осознать свое агрессивное поведение, снять негатив от общения со сверстниками.

Игра «Добрые волшебники»

Дети садятся в круг, и взрослый рассказывает им сказку: « В одной стране жил злой волшебник - грубиян. Он мог заколдовать ребенка, назвав его нехорошим словом. И все, кого он называл грубыми словами, переставали смеяться и не могли быть добрыми. Расколдовать такого несчастного ребенка можно было только добрыми, ласковыми именами. Если у нас есть такие дети, давайте попробуем их расколдовать». Из желающих детей воспитатель выбирает непопулярных, агрессивных детей и просит других помочь ему: «Кто сможет стать добрым волшебником? Чтобы расколдовать Васю, надо называть его ласковыми, добрыми именами». Обычно дети с удовольствием вызываются быть добрыми волшебниками.

Игра «Волшебные очки»

Взрослый объявляет: «Я хочу показать вам волшебные очки. Тот, кто наденет их, видит только хорошее в других, даже то, что человек прячет от всех. Вот сейчас я примерю эти очки... Ой, какие вы все красивые, веселые, умные!» Подходя к каждому ребенку, взрослый называет какое-либо его достоинство. «А теперь мне хочется, чтобы каждый из вас примерил эти очки и хорошенько рассмотрел своего соседа. Может быть, вы заметите то, что раньше не замечали». Дети по очереди надевают волшебные очки и называют достоинства своих товарищей.

Игра «Комплименты»

Дети становятся в круг. Глядя в глаза соседу, надо сказать ему несколько слов, похвалить его за что-то, пожелать что-то хорошее. Упражнение проводится по кругу.

Игра «Конкурс хвастунов»

Дети садятся в круг в случайном порядке. А взрослый объявляет: «Сейчас мы с вами проведем конкурс хвастунов. Выигрывает тот, кто лучше похвастается, но хвастаться мы будем не собой, а своим соседом. Ведь это так приятно и так почетно - иметь самого лучшего соседа. Посмотрите

внимательно на того, кто сидит справа от вас. Подумайте, что в нем есть хорошего, какие поступки он совершил, чем он может понравиться. Не забывайте, что это конкурс и что выиграет тот, кто найдет в своем соседе больше достоинств». Такая организация игры вызывает даже у замкнутого или враждебно настроенного ребенка интерес к сверстнику и явное желание найти у него как можно больше достоинств.

Игра «Подарки»

Перед игрой воспитатель готовит различные привлекательные для детей мелочи: маленькие игрушки, ленточки, значки, коробочки и т.д., которые детям приятно было бы получить в подарок. В группе объявляется праздник, а на праздник всегда дарят подарки. «Давайте сделаем так: пусть каждый из вас выберет то, что ему понравится, положит в коробку и потом подарит, кому захочет», - говорит воспитатель. По очереди дети подходят с подарками к тем, кому хотят подарить. Звучат слова благодарности.

Игры на развитие внимания, интереса к партнеру по общению

Игра «Кто говорит»

Цель: развивать внимание к партнеру, слуховое восприятие.

Дети стоят полукругом. Один ребенок – в центре, спиной к остальным. Дети задают вопросы, на которые он должен ответить, обращаясь по имени к задавшему вопрос. Он должен узнать, кто обращался к нему. Тот, кого ребенок узнал, занимает его место.

Игра «Угадай, кто это»

Цель: развивать внимание наблюдательность.

Упражнение выполняется парами. Один ребенок (по договоренности) закрывает глаза, второй меняется местами с другим ребенком, из другой пары. Первый на ощупь определяет, кто к нему подошел, и называет его имя. Выигрывает тот, кто сможет с закрытыми глазами определить нового партнера.

Игра «Пожелание»

Цель: воспитывать интерес к партнеру по общению.

Дети садятся в круги, передавая мяч (палочку, флажок), высказывают друг другу пожелания. Например: «Желаю тебе прекрасного настроения», «Всегда будь таким же смелым (добрым, красивым...), как сейчас».

Игра «Комплименты»

Цель: развивать умение оказывать положительные знаки внимания сверстникам.

Дети становятся в круг. Педагог, отдавая мяч одному из детей, говорит ему комплимент. Ребенок должен сказать «спасибо» и передать мяч другому, произнеся при этом ласковые слова в его адрес. Тот, кто принял мяч, говорит

«спасибо» и передает следующему ребенку. Дети, говоря комплименты и слова благодарности, передают мяч сначала в одну, потом в другую сторону.

Игра «Закончи предложение»

Цель: учить детей осознавать свои привязанности, симпатии, интересы, увлечения и рассказывать о них.

Дети стоят в кругу. В качестве ведущего – педагог. У него в руках мяч. Он начинает предложение и бросает мяч - ребенок заканчивает предложение и возвращает мяч взрослому:

Моя любимая игрушка...

Мой лучший друг...

Мое любимое занятие...

Мой любимый праздник...

Мой любимый мультфильм...

Моя любимая сказка...

Моя любимая песня.

Игры на развитие умения входить в контакт, вести диалог

Игра «Ласковое имя»

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

Дети стоят в кругу, передают друг другу эстафету. При этом называют друг друга ласково: Танюша, Катенька, Аленушка, Димуля. Воспитатель обращает внимание детей на ласковую интонацию.

Игра «Разговор по телефону»

Цель: развивать умение вести диалог по телефону на соответствующую тему. Тему задает воспитатель (например, поздравить с днем рождения, пригласить в гости, договориться о чем – то).

Игры на развитие навыков взаимодействия в группе

Игра «Робот»

Цель: сплочение группы, воспитание способности к согласованному взаимодействию.

Дети делятся на пары. Один из детей исполняет роль изобретателя, другой – робота. Робот, ища спрятанный предмет, движется по указанию изобретателя прямо, влево и т. д. Затем дети меняются ролями.

Игра «Эхо»

Цель: учить детей быть открытыми для работы с другими, подчиняться общему ритму движений.

Дети отвечают на звуки ведущего дружным эхо. Например: на хлопок воспитателя дети отвечают дружными хлопками. Ведущий может подавать другие сигналы: серию хлопков, ритмический рисунок, постукивание по

столу. Упражнение может повторяться несколько раз.

Игра «Руки - ноги»

Цель: учить детей четко подчиняться несложной команде; учить удерживать внимание на собственной работе, борясь со стремлением повторить движения соседей.

Детям нужно безошибочно выполнить простые движения под команду педагога: например, на один хлопок – поднять руки вверх, на два – встать. Если руки уже подняты, а звучит один хлопок, то их нужно опустить, а если дети уже стоят, то на два хлопка необходимо сесть. Меняя последовательность и темп хлопков, педагог пытается сбить детей, тренируя их собранность.

Игра «Удержи предмет»

Цель: учить детей способности к согласованности действий с партнером. Дети работают в парах. Пары соревнуются друг с другом. Педагог предлагает удержать листок бумаги лбами (надувной шар – животами) без помощи рук, передвигаясь по группе. Побеждает та пара, которая дольше удержит предмет.

Игра «Змея»

Цель: развивать навыки группового взаимодействия.

Дети встают «паровозиком», держатся друг за друга. Первый ребенок – «голова змеи», а последний – «хвост змеи». «Голова змеи» пытается поймать «хвост змеи», а потом уворачивается от него. В ходе игры ведущие меняются.

Игры на телесный контакт

Игра «Возьмёмся за руки, друзья»

Цель: учить детей чувствовать прикосновение другого человека.

Педагог и дети стоят в кругу, на небольшом расстоянии друг от друга, руки вдоль туловища. Нужно взяться за руки, но не сразу, а по очереди. Он предлагает свою руку ребенку, стоящему рядом. И только после того, как ребенок почувствовал руку взрослого, свою свободную руку он отдает соседу. Постепенно круг замыкается.

Игра «Рисунок на спине»

Цель: развивать кожную чувствительность и способность различать тактильный образ.

Дети разбиваются на пары. Один ребенок встает первым, другой – за ним. Игрок, стоящий сзади, рисует указательным пальцем на спине партнера образ, партнер угадывает (домик, солнце, цветок, грибок). Затем дети меняются местами.

Игра «Ручеек»

Цель: помочь детям войти в контакт, сделать эмоционально значимый выбор. Дети в произвольном порядке разбиваются на пары. Пары располагаются друг за другом, взявшись за руки и подняв сомкнутые руки вверх. Тот, кому не хватило пары, проходит под сомкнутыми руками и выбирает себе партнера. Новая пара встает сзади, а освободившийся игрок заходит в ручеек и ищет себе пару.

Игра «Руки танцуют»

Цель: помочь детям настроиться на другого человека и ответить на его готовность сотрудничать.

Игровое упражнение выполняется в парах. Необходимо соприкоснуться ладонями (более сложный вариант – указательными пальцами) и, не разминая ладони, осуществлять разнообразные движения рук под танцевальную музыку.

Игры, направленные на сплочение детей

Игра «Ледоход» (с 6 лет)

Действующие лица: две группы детей, берега и льдинки, веточки.

Содержание: Дети становятся в два ряда – это берега. Ряды могут быть самой разной формы. Вторая группа изображает льдинки, ветки, т.е. все, что плывет по реке.

Инструкции: Разделитесь на две группы, первая группа будет рекой, у реки два берега. Встаньте в два ряда. Вторая группа будет льдинками на воде, веточками. «Льдинки», вы плывете по реке, сталкиваетесь, пропускаете других. Вы, «берега», помогайте льдинкам и веточкам плыть, регулируйте ледоход.

Игра «Лунный камень» (с 5 лет)

Действующие лица: дети, передающие друг другу лунный камень (любой предмет).

Содержание: Дети, расположившись по кругу, произносят скороговорки, загадки, считалки, чистоговорки и знакомые стихи по одному слову, по очереди. Для того, чтобы очередь соблюдалась, дети по кругу передают лунный камень. Пока камень у говорящего, другие дети молчат.

Инструкции: Мы будем рассказывать знакомые стихотворения по очереди, каждый скажет по одному слову. Есть одно правило – говорит только тот, у кого есть лунный камень. Я начинаю: «Наша Таня...» - передает мяч другому.

Игра «Шапка – невидимка» (с 5 лет)

Действующие лица: дети

Содержание: Дети встают в круг. Педагог сообщает о том, что у него есть шапка – невидимка. Воспитатель говорит «Ураган», дети разбегаются по

группе, а воспитатель набрасывает покрывало на группу детей. «Ураган стих», дети становятся в круг – домик и угадывают, кого нет.

Игра «Здравствуй и прощай» (с 4 лет)

Действующие лица: дети, герои сказок.

Содержание: дети стоят в кругу, а водящий находится в центре, бросает мяч и говорит слова приветствия или прощания. Ребенок возвращает мяч, произносит ответные фразы. Затем позиции меняются. Водящий громко называет свою роль (персонажа), дети здороваются или прощаются с пожилым или веселым персонажем, учитывая содержание сказки.

Вопросы для беседы:

Встретились ли вам среди слов приветствия и прощания новые, которые вы раньше не слышали?

Какие из них вы чаще всего говорите людям?

Одинаковые ли слова нужны нам, чтобы приветствовать Карабаса – Барабаса и Буратино?

Игра «Два зеркала» (с 6 лет)

Действующие лица: Королева и невидимый король – для девочек, Король и Невидимая королева – для мальчиков, два зеркала – дети.

Содержание: четверо детей изображают зеркала, одно говорящее, второе молчащее. Королева стоит перед зеркалом, не поворачиваясь, позади нее - Невидимый король. Королева угадывает, кто находится за ней, помогают ей зеркала. Говорящее – подсказывает, не называя ребенка, но описывая его черты. Молчащее - подсказывает пантомимическими движениями.

Игры без слов

Игра «Маски»

Действующие лица: маски и «зеркала».

Материал: маски, изображающие разные эмоциональные состояния.

Дети располагаются по кругу. Ведущий показывает маски, изображающие разные эмоциональные состояния: грусть, радость, удивление, страдание, страх. Дети мимикой воспроизводят эти состояния. После этого маски передаются по кругу.

Инструкция:

«Сегодня я подготовила для вас разные маски. Посмотрите на них. Какая эта маска? Веселая или грустная? А эта? Я надену маску и посмотрю на вас, а вы будете моими зеркалами. Если на мне грустная маска, то и вы сделаете свои лица грустными. Вам тоже грустно. Вот сколько много получается зеркал! А теперь мы будем действовать без слов. Я надеваю маску, а вы мои зеркала. Теперь маска на лице у Маши, и вы превращаетесь в Машины зеркала. Маска переходит к Вите...» Затем маски убирают.

Вопросы для беседы.

1. Какая маска вам больше нравится?
2. Какого героя вы хотите показать еще раз?
3. Какое выражение лица вам приятно видеть у своего друга, мамы, воспитателя.
4. А какое выражение вашего лица приятно для других людей?

Игра «Свет мой, зеркальце, скажи»

Действующие лица: Карлсон, дети и их «зеркала».

Материал: атрибут для роли Карлсона.

Дети разбиваются на пары, становятся друг напротив друга. Ведущий произносит предложение, которое дети должны сопровождать определенной мимикой. Таким образом достигается двойной эффект: ребенок с помощью мимики изображает эмоциональное состояние сам и видит то же состояние на лице партнера. Затем взрослый произносит короткие фразы, которые дети сопровождают мимикой, без комментариев

Инструкция: « А теперь покажите рот до ушей, брови на переносице, брови на лоб полезли, губы трубочкой. Наша игра называется «Разговор без слов». Значит, вам говорить нельзя! Можно только показывать мимикой, выражением лица. У вас есть зеркало – лицо вашего друга. Оно показывает то же самое, что и ваше лицо. Смотрите в него!

Я Карлсон! Я буду говорить, а вы показывайте мне мимикой, сообщайте, что вы чувствуете. Чтобы мне было приятно! К вам пришел Карлсон.

Обрадуйтесь, какая приятная встреча! Карлсон сразу вынужден уйти.

Огорчитесь: как плохо, что мы расстались!

Теперь успокойтесь: все будет хорошо!

Вы обидели Карлсона! Попросите у него прощения. Ваш друг внезапно исчез! Удивитесь: не может быть! Вдруг вы слышите резкий звук.

Испугайтесь!»

Вопросы для беседы.

1. Когда вы радуетесь? Огорчаетесь? Удивляетесь? Пугаетесь?
2. Когда вы дома или в детском саду делаете рот до ушей, а когда сурово сдвигаете брови на переносице?

Игра «Немое кино»

Действующие лица: водящий, исполняющий роль старого телевизора (без звука), и зрители.

Дети становятся в круг. Водящий движениями, жестами, мимикой сообщает о своих намерениях, желаниях, сомнениях. Дети угадывают смысл

сообщения и таким же образом отвечают. Ведущий, жестами и мимикой показывает, что он приветствует, прощается, приглашает, отталкивает, слушает, хвалит, ругает, сердится, боится и т.д. Затем роль ведущего по очереди выполняют дети.

Инструкция: « Сейчас я превращусь в телевизор. Только я старый телевизор. Меня можно лишь смотреть, но слушать не возможно. Звука у меня нет. Вы будете смотреть кино без звука (немое кино). Я вам буду что-то показывать, а вы догадайтесь, о чем я сообщаю. Отвечайте мне тоже без слов.

Вопросы для беседы.

1. Можно ли понять немое кино?
2. Одинаково ли прощаются, здороваются, благодарят, сердятся злая и добрая фея, Баба-яга и Золушка?
3. Можно ли говорить без слов?

Игра «Именины»

Действующие лица: именинник и дарители.

Дарителю необходимо с помощью жестов, мимики и движений показать, кому и что дарится и с каким чувством. Ребенок, получающий подарок, выражает благодарность. Дети встают в круг. Выбирают именинника. Он встает в центр. Остальные дети объявляются дарителями. Именинник придумывает себе роль какого-нибудь известного героя и жестами, мимикой сообщает об этом дарителям. Каждый из дарителей придумывает воображаемый подарок и с помощью мимики, жестов преподносит его имениннику. Это могут быть как волшебные предметы, так и реальные: хрустальные башмачки, карета, корона, волшебная флейта, аленький цветочек и т. П.

Инструкция: «Наша игра называется «Именины». Кто будет именинником? Начнем с Даши. Даша – именинница. А мы будем дарить ей подарки, но подарки особые - воображаемые. Как вы думаете, какие подарки ей понравятся, какие придутся ей по вкусу? Сейчас каждый из вас придумает подарок и без слов преподнесет его имениннице. Показывайте так, чтобы ей было понятно, что вы дарите. Это могут быть не только обычные, но и волшебные».

Вопросы для беседы.

1. Вопрос именинникам: «Какие подарки вам больше всего понравились?»
2. Вопрос дарителям: «Кому из именинников вам больше всего хотелось преподнести подарок?»

Игра «Музей восковых фигур»

Действующие лица: Восковые фигуры и посетители.

Дети разбиваются на две команды. Первая команда демонстрирует характерные позы какого-нибудь персонажа, вторая угадывает, какой герой изображен. Затем функции команд меняются. Для этого сначала используются знакомые образы, потом придумываются новые персонажи и характерные для них позы. Например: какие позы могут принимать Карабас-Барабас, Золушка, Снежная королева, Мальвина? Какие позы могут быть у плачущего человека, просящего, веселого? Какие позы у доброго волшебника, кривляки, гордеца, хитреца?

Фигуры выставляются в музее, посетители отгадывают, какая фигура что обозначает. В случае если ответ правильный, фигура оживает.

Инструкция: «Мы приглашаем вас в музей восковых фигур. В нем собраны сказочные персонажи. Они вам известны. Угадайте, кто это. Если правильно угадаете, фигура оживет.

Вопросы для беседы.

1. Можно ли догадаться самим, фигура какого героя перед вами?
2. Какую фигуру труднее всего было угадать?
3. Есть ли в музее фигуры, которые очень похожи друг на друга и которые легко перепутать?

Игра «Фотография на память»

Действующие лица: дети и кинорежиссер.

Материал: Картинки или фотографии с изображением различных сцен, с участием нескольких лиц, настоящий или игрушечный фотоаппарат.

Предлагается фотография или картинка, на которой изображена какая-нибудь групповая сцена, например ситуация, когда дети помогают упавшему ребенку встать или репродукция картины И.И.Шишкина «Три медведя».

Участники игры делятся на две команды, и каждая из них делает свою «скульптурную композицию». Предлагается сделать фотографию на память.

Инструкция: «К нам пришел кинорежиссер. Он хочет сделать фотографию для своего фильма. Нужно снять вот такую сцену (показывают фото).

Договоритесь и изобразите то, что нарисовано. Как только будет готово, мы снимаем.

Вопросы для беседы: Похоже ли фото на картинку, по которой вы делали фотографию?

Игра «Танец клоуна»

Действующие лица: танцоры и скульпторы.

Танцоры выбирают себе роль злого или доброго эльфа и исполняют несколько танцевальных движений, характеризующих этих героев.

Скульптор должен понять, у кого какая роль, и попытаться выразить это своей позой.

Инструкция танцорам: «Выбери себе роль доброго или злого эльфа и покажи художникам, кто ты».

Инструкция скульпторам: «Попытайся разгадать, какого героя изображает танцор - доброго или злого? . Придумай и покажи свою скульптуру».

Игра «Скульптор»

Действующие лица: скульпторы и дети, выступающие в роли глины.

Дети разбиваются на пары. Один из них скульптор, а другой - глина (затем они меняются). Участники действуют молча. Задача скульптора – сделать статую, придумать и воплотить образ, чтобы он был понятен другим, узнаваем. Задача глины - оставаться на всем протяжении сеанса пассивной, позволить скульптору воплотить свою идею, понять замысел скульптора. Глина сидит или стоит. Скульптор двигает руками глину в соответствии с задуманным образом. Так появляются фигуры футболиста, воина, феи, Золушки, драчуна.

Инструкция скульпторам: «Мы с вами очутились в творческой мастерской. Вы скульпторы. Сейчас вы будете лепить из глины скульптуры так, чтобы они были понятны другим, узнаваемы. Подумайте, кого бы вы хотели вылепить, но никому не говорите. В конце нашей игры мы сделаем выставку ваших скульптур».

Инструкция детям , выступающим в роли глины: « Вы сейчас побудете глиной. Глина мягкая, влажная, податливая, она полностью подчиняется рукам скульптора. Попробуйте угадать, какую скульптуру создаст из вас скульптор».

Вопросы для беседы.

Вопрос скульптору: что вы делали, чтобы вашу скульптуру можно было узнать?

Вопрос к глине: просто ли подчиняться воле скульптора?

Игра «Надувной Буратино»

В этой игре дети произвольно управляют своим телом, чередуя напряжение и расслабление. Игра может служить разминкой для снятия напряжения у участников. Ведущий исполняет роль папы Карло. Он совершает

характерные движения и издает звуки, имитируя действие насоса. Дети, исполняющие роль Буратино, сначала надуваются – при этом лица становятся напряженными, щеки надуваются, руки раскинуты, ноги расставлены. При сдувании дети медленно опускают руки, голову, опускаются на корточки.

Инструкция: «Представьте, что папа Карло не выстрегал Буратино, а использовал резиновую игрушку и надул ее. Я буду папой Карло, а вы – Буратино. Я буду работать насосом, а вы будете медленно надуваться, расправляться. Но сначала вы должны показать, что в вас совершенно нет воздуха. Потом я начну качать воздух, а вы показываете, что вы медленно расправляетесь. Условие игры: разговаривать не разрешается».

Игра «Сделай подарок»

Цель: знакомить детей с невербальными способами общения.

Педагог изображает различные предметы при помощи жестов и выразительных движений. Отгадавший получает этот предмет в подарок. Затем ведущий предлагает детям сделать подарок друг другу.

Игра «Зоопарк»

Цель: знакомить детей с невербальными способами общения.

Каждый из участников представляет себе, что он животное, птица, рыба. Воспитатель дает 2 – 3 минуты для того, чтобы войти в образ. Затем по очереди каждый ребенок изображает это животное через движение, повадки, манеру поведения, звуки и т.д. Остальные дети угадывают это животное.

Игра «День наступает, все оживает»

Цель: развивать у детей выразительность поз, учить быть внимательным. Ведущий произносит первую часть зачина, все участники начинают двигаться по комнате в хаотическом порядке. Когда ведущий произносит вторую половину зачина, все застывают в причудливых позах. Затем по выбору ведущего отдельные участники «отмирают» и придуманным способом оправдывают позу.

Игра «Здороваемся без слов»

Цель: развивать у детей умение использовать жест, позу в общении.

Дети разбиваются на пары. Каждая пара придумывает свой способ приветствия без слов (пожать руку, помахать рукой, обняться, кивнуть головой). Затем все собираются в круг, а пары демонстрируют по очереди способ приветствия.