

Сборник игр и упражнений на развитие коммуникативных качеств у дошкольников

Формирование коммуникативности - важное условие нормального психологического развития ребенка. А так же одна из основных задач подготовки его к дальнейшей жизни. Детям дошкольного возраста нужно понимать, что сказать и в какой форме выразить свою мысль, отдавать себе отчет в том, как другие будут воспринимать сказанное, умение слушать и слышать собеседника.

Коммуникативные навыки развиваются в повседневной деятельности, дидактических, подвижных, сюжетно-ролевых играх.

Уважаемые коллеги, Вашему вниманию, я предлагаю игры на развитие коммуникативных навыков. Эти игры направлены на развитие навыков конструктивного общения, умения получать радость от общения, умение слушать и слышать другого человека, эмоциональной сферы.

Данный сборник игр имеет определенные цели и задачи:

- чувство единства, сплоченности, умение действовать в коллективе, снятие телесных барьеров.
- умение устанавливать доброжелательные отношения, замечать положительные качества других и выразить это словами, делать комплименты.
- умение решать конфликтные ситуации и преодоление конфликтов в общении друг с другом.
- развитие не вербальных и предметных способов взаимодействия.
- создание благоприятной атмосферы непосредственного, свободного общения и эмоциональной близости.

ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ на развитие умения активно слушать

Задачи

- развивать вербальную и невербальную коммуникацию;
- учить определять эмоциональное состояние и отражать его с помощью выразительных движений и речи;
- развивать слуховое восприятие и память;
- учить задавать открытые и закрытые вопросы и отвечать на них;
- учить перефразировать сказанное, уловив его главный смысл;
- учить понимать смысл сообщений, выделять основную идею высказывания, подводить итог мысли собеседника;

- учить использовать прием активного слушания: дальнейшее развитие мыслей собеседника.

Что случилось?

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

Описание упражнения

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

Описание упражнения

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

Описание упражнения.

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.

- *упражнение можно усложнить, попросив детей повторять название всех предметов, которые прозвучали до них.*

Эхо

Описание игры

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.

Описание игры.

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 – ни будь 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 – ни будь 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.

Почта

Описание игры.

Ведущий игры – педагог. Между ним и участниками игры происходит следующий диалог:

Ведущий: Динь – динь – динь.

Дети: Кто там?

Ведущий: Почта.

Дети: Откуда?

Ведущий: Из Рязани.

Дети: А что там делают?

Ведущий: Танцуют (поют, смеются, плавают, летают и т.д.)

Кто ты?

Описание игры.

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?

Оснащение: сундучок, различные предметы.

Описание игры.

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.

Картинная галерея

Оснащение: картины, названия которых известны детям.

Описание игры.

Играющие садятся на пол или на 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.

Азбука почемучек

Оснащение: алфавит.

Описание игры.

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

Оснащение: микрофоны (по количеству пар участников)

Описание игры.

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.

Описание игры.

Играющие садятся на пол или на 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

Оснащение: фишки.

Описание игры.

Играющие садятся на пол или на 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 торопится 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.

Слушай и повторяй

Описание упражнения.

С помощью считалки выбирается водящий. Педагог произносит какую – ни будь фразу, после чего водящему нужно передать услышанное остальным участникам, но другими словами.

Например , педагог говорит:

- *Я прочитаю вам замечательный рассказ про муравьишку – путешественника.*

Водящий может перефразировать это предложение так :

- Воспитатель(имя –отчество)прочитает нам интересный рассказ о путешествиях муравья.

Затем водящий меняется, упражнение возобновляется.

• упражнение можно усложнить, используя в качестве речевого материала небольшие стихи, рассказы, сказки.

Тайный смысл

Оснащение: магнитная доска, магниты.

Иллюстрации к пословицам:

«без труда не вытащишь рыбку из пруда»;

«яйца курицу не учат»;

«каждый кулик свое болото хвалит»;

«за двумя зайцами погонишься – ни одного не поймаешь»;

«трус своей тени боится»;

Описание упражнения.

Один из детей – водящий, остальные – «наблюдатели» и «советчики» . Педагог прикрепляет к доске иллюстрацию к пословице. Водящему предлагается послушать несколько пословиц, выбрать подходящую «подпись» к картинке и обосновать свой выбор.

«Наблюдатели» и «советчики» выслушивают ответ водящего и высказывают свое мнение.

Затем водящий меняется, упражнение возобновляется.

Идет следствие

Оснащение: магнитная доска, магниты;

Сюжетные картинки: «Новогодний хоровод», «Хоккей», «Салют».

Описание игры.

С помощью считалки выбираются двое водящих – «детективы»

Остальные участники игры – «свидетели». Педагог прикрепляет к доске сюжетную картинку так, чтобы её могли видеть только «свидетели». Затем «свидетели начинают давать показания» о том, что изображено на картинке. Их задача – описать сюжет не прямо, а косвенно, используя дополнительную информацию, чтобы «детективы» не сразу поняли, что именно происходит. Например, если используется картинка «Новогодний хоровод», дети могут описать её так :

- *Я вижу улыбки на лицах.*

- *Я слышу смех и топот ног.*

- *Все держатся за руки.*

- *Я слышу веселую музыку.*

- *Я вижу подарки.*

- *Я чувствую запах елки.*

Если «детективы» решат, что разгадали сюжет, они говорят : «У нас есть ответ». Версии ответов можно выдвигать три раза.

Затем водящие меняются, игра возобновляется.

Плохое настроение

Описание упражнения.

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 поиграть с другими детьми?»

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 ...»

Я начну, а вы продолжите

Оснащение: рассказ Н.Носова «На горке».

Описание упражнения.

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 усталости, в поте лица).

ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ

на развитие умения перерабатывать информацию

Задачи.

- развивать умение понимать друг друга, вникать в суть полученной информации;
- развивать умение работать с информацией через установление логических и причинно следственных связей, а также умозаключений;
- развивать способность аргументировать свою точку зрения, свои высказывания.

Через стекло

Описание упражнения.

Участники разбиваются на пары. Педагог говорит:

- Представьте себе, что один из вас находится в поезде, а другой стоит на перроне, то есть вы отделены друг от друга стеклом, через которое не

проникают звуки. Но вы можете видеть друг друга.

Участникам предлагается с помощью жестов передать друг другу содержание какого – либо сообщения.

Пример сообщений:

- *Я тебе позвоню, когда приеду;*
- *Напиши мне письмо. И др.*

Затем все обсуждают, насколько точно участники смогли передать содержание сообщений, и легко ли им было понять друг друга.

Магазин игрушек

Описание игры.

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.

Пойми меня

Описание упражнения.

Участники садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Воспитатель шепотом сообщает задание (например: подойти к двери) сидящему рядом ребенку. Тот, при помощи жестов должен передать это сообщение следующему участнику так, чтобы он смог понять и выполнить задание.

Ребенок, выполнивший задание, дает инструкцию следующему участнику, игра возобновляется.

Примеры заданий:

- открыть дверь;
- подойти и посмотреть в окно;
- поставить два стульчика рядом. И др.

Путешествия Буратино

Оснащение: кукла «Буратино», фишки.

Описание игры.

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, намывают 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

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

Описание упражнения: 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.

Загаданное действие

Описание игры.

С помощью считалки выбирается водящий. Он выходит из комнаты, а остальные участники обсуждают и загадывают, какое действие он должен будет выполнить. Например: почистить зубы, подмести пол, посмотреться в зеркало и т.д.

После обсуждения вызывают водящего и предлагают ему подсказку, например: «Это ты делаешь каждое утро». Он пытается понять и изобразить загаданное действие.

Затем водящий меняется, игра повторяется.

Что на что похоже

Описание игры.

Воспитатель договаривается с детьми о том, что они будут загадывать загадки ,используя для описания задуманного предмета или существа только сравнения (предмет может сравниваться со сходным по внешнему виду ,действиям и т.п.)

С помощью считалки выбирается водящий , который будет отгадывать загадки. Он выходит из комнаты и не возвращается до тех пор ,пока остальные участники не договорятся о слове. Водящий должен отгадать, какое слово задумали дети.

Затем водящий меняется, игра повторяется.

Я бросаю тебе мяч

Оснащение: мяч.

Описание игры.

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!

Оснащение: фишки.

Описание игры.

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.

Задом наперед

Оснащение: магнитная доска, магниты; пары картинок:

«Девочка с воздушным шариком» и «Девочка без воздушного шарика»;
«Человек с раскрытым зонтом» и «Человек с закрытым зонтом».

Описание упражнения.

Воспитатель прикрепляет к доске пару картинок (например: девочка с воздушным шариком – девочка без воздушного шарика) и рассказывает историю:

- Девочке подарили воздушный шарик. Выбежала она на улицу. Но тут подул

ветер и вырвал из рук девочки шарик. Отправился шарик в путешествие, а девочка помахала ему рукой: «До свидания, шарик. Когда устанешь летать, возвращайся!»

Детям предлагается рассказать другую историю по этим же картинкам, но «задом –наперед», т.е начиная с последней картинки.

Бывает – не бывает

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

Описание игры

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...

Оснащение: фишки

Описание игры.

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...

Оснащение: мяч.

Описание игры.

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 ...

Описание упражнения.

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.... |

Доказательство.

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

Описание игры.

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.

ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ **на развитие умения конструировать** **«текст для другого»** **(умение говорить самому)**

Задачи.

- Учить детей излагать свои мысли точно, кратко, без искажений смысла;
- Развивать умение оценивать других с позиции доброжелательности, учитывая личностные особенности слушателя;
- Научить детей устанавливать «обратную» связь при взаимодействии друг с другом, а также с другими людьми.

Художник слова

Описание упражнения.

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.

- учитывая уровень развития вербального воображения детей, можно предложить им упражнение на ассоциативное восприятие, используя вопросы, например:
на какое животное похож?
на какое растение? и т.д.

Магазин

Оснащение: различные предметы, игрушки, продукты.

Описание игры.

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

Описание игры.

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

Оснащение: книги, хорошо известные детям.

Описание игры.

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»

Снежная королева

Описание упражнения

Участники садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Педагог просит детей вспомнить сказку «Снежная королева».

Дети вспоминают, что в этой сказке было зеркало, отражаясь в котором, все

доброе и прекрасное превращалось в плохое и безобразное. Сколько бед натворили осколки этого зеркала, попав в глаза людям!

Педагог говорит:

- У этой сказки есть продолжение: когда Кай и Герда выросли, они сделали волшебные очки, через которые, в отличие от зеркала, можно было разглядеть то хорошее, что есть в каждом человеке.

Детям предлагается представить, что волшебные очки надеты, посмотреть больше хорошего, а затем рассказать об этом.

Педагог первым «надевает очки» и дает образец описания детей.

По окончании игры дети пытаются рассказать, какие трудности они испытали, что чувствовали, находясь в роли рассматривающих.

Знакомство

Оснащение: картинки с изображением сказочных персонажей.

Описание игры.

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

Описание игры: 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:

- Станьте, дети,

Станьте в круг,

Станьте в круг,

Станьте в круг.

Я твой друг и ты мой друг,

Добрый, добрый друг!

Затем угадавший становится «рассказчиком», игра возобновляется.

Построим город

Оснащение: конструктор.

Описание игры: 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. Справ от больницы - улица, вначале 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 книжки читать....*

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

Телевизор

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

Описание игры: 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 TV»). Когда ребенок подготовится, в комнату приглашается одна из команд «телезрителей». «Ведущий» комментирует события, которые характерны для этой телепередачи. «Телезрители» должны угадать название телепередачи, и договорится, как они расскажут об этой передаче другой группе участников. Приглашается вторая группа детей, и «телезрители» передают информацию об увиденной передаче. Эта группа детей объясняет «ведущему», какую передачу посмотрели «телезрители». Затем дети меняются ролями, игра возобновляется.

Диалоги

Описание игры: 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.