



СТАРШИЙ ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ

# Коммуникативные игры

*С целью сохранения, поддержания и обогащения уровня коммуникативной культуры, преодоления барьеров в общении, -создания возможности для самовыражения в детском коллективе*

[https://vk.com/fizkult\\_\\_ura](https://vk.com/fizkult__ura)



## 8

## КОММУНИКАТИВНЫЕ ИГРЫ

## "Посмотри на меня"

Педагог предлагает детям изобразить сценку, в которой один человек пристально смотрит на другого. Тот, на кого смотрят, описывает свои ощущения. Тот, кто смотрит, описывает причину, почему он смотрит на человека. Застенчивые дети обычно смущаются от чужих взглядов, поэтому монолог того, на кого смотрят, звучит примерно так: «Зачем он (а) на меня смотрит? Что ему (ей) не нравится? Наверное, у меня грязные ботинки. Или ему (ей) не нравятся мои очки». Тот, который смотрит: «Какой симпатичный мальчик сидит. Ему очень идет этот свитер. И еще у него очень добрые глаза».

## "Сломанный телефон"

Дети располагаются в ряд, педагог сообщает на ухо крайнему в ряду ребенку произвольное задуманное слово, тот передает его следующему, и так по цепочке. Ребенок, замыкающий цепочку, произносит слово вслух, все сравнивают начальное слово, которое называет педагог, и слово, получившееся в конце цепочки. Если слово изменилось, выясняется, в каком месте произошла его трансформация. Педагог предварительно предупреждает детей, что слова должны произноситься тихим, но внятным шепотом. Игру нецелесообразно проводить в коллективе, в котором имеются дети с нарушениями речи или слуха.

## "На ощупь"

Дети встают в круг и при помощи считалки выбирают водящего. Ему завязывают глаза повязкой, и он становится в центр круга. Включается музыка, под нее дети водят хоровод вокруг водящего, пока воспитатель не скажет им остановиться при помощи определенного жеста или знака, например, взмаха рукой или слова «стоп». Тогда водящий подходит к первому попавшемуся ребенку и пытается на ощупь определить, кто это. Если он угадывает, то водящим становится угаданный ребенок, если водящий ошибается – он продолжает водить.

Ребенок, которого пытается опознать на ощупь водящий, должен вести себя тихо, не смеяться, ничего не говорить, чтобы усложнить задачу водящему. Другие дети не должны подсказывать водящему. Один и тот же ребенок не должен оставаться водящим более 3 раз подряд. Эту игру следует проводить в группах с небольшим количеством детей, не более 15.

## "Инопланетяне"

Желательно использовать внешнюю атрибутику: шлемы для инопланетян, картонный макет корабля или летающей тарелки и т. п.

Межпланетный корабль совершает вынужденную посадку на незнакомой планете. Это Земля. Инопланетяне ступают на чужую землю и видят группу ребят. Но как наладить контакт? Ведь никто не знает язык друг друга. И тут на помощь приходят жесты.

«Инопланетяне» показывают рукой на какой-нибудь предмет (например, стул, кровать, стол и т. д.), а земляне, называя этот предмет, должны жестами показать его функциональное назначение. Игра сопровождается музыкой.

В ходе игры застенчивые дети должны добиться понимания со стороны сверстников, что требует от них активности и уверенности.

Количество играющих: группа (6-7 человек).

Дети садятся в круг и создают кино «с первого слова». Первый ребенок придумывает слово, второй должен повторить его и добавить одно свое слово, третий – повторить первые два слова и сказать свое, четвертый – повторить первые три слова и сказать четвертое и т. д. Когда все дети проговорят желаемое, они должны показать фильм с помощью пластики и мимики.

## "На мостике"

Количество играющих: 2 команды.

Взрослый предлагает детям пройти по мостику через пропасть. Для этого на полу или на земле чертится мостик – полоска шириной 30-40 см. По условию, по «мостику» должны с двух сторон навстречу друг другу идти одновременно два человека, иначе он перевернется. Также важно не переступить черту, иначе играющий считается свалившимся в пропасть и выбывает из игры. Вместе с ним выбывает и второй игрок (потому что, когда он остался один, мостик перевернулся). Пока два ребенка идут по «мостику», остальные за них активно «болеют».

Комментарий: приступив к игре, дети должны договориться о темпе движения, следить за синхронностью, а при встрече на середине мостика – аккуратно поменяться местами и дойти до конца.



14

КОММУНИКАТИВНЫЕ ИГРЫ

## "Охота на тигров"

Количество играющих: не менее 4 человек.

Необходимые приспособления: маленькая игрушка (тигр).

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 »).



## "Выбери нужное лицо"

Каждый участник игры получает набор карточек со схематичным изображением основных эмоций (радость, грусть, удивление, страх, гнев). Количество наборов карточек соответствует количеству игроков.

Взрослый, поочередно показывает играющим серию картинок. Каждая картинка сюжетно представляет собой некоторую типичную для жизни ребенка - дошкольника ситуацию. Лица персонажей картинки не прорисовано полностью, дан лишь общий контур головы.

Показав детям картинку, взрослый предлагает игрокам выбрать карточку, подходящую по сюжету персонажу, изображенному на картинке.

После выполнения задания начинается обсуждение.

## "Живые бусы"

Дети делятся на несколько команд с одинаковым количеством человек. Команды должны быть равны по силам, недопустимо собирать в одной команде активных и инициативных детей, в другую – тихих и застенчивых и т. д.

Каждая команда получает свою «иглолку с ниткой» – это может быть веревка с безопасной булавкой на конце.

Задача каждой команды – собрать «живые» бусы на нитку. Бусинами в этой игре служат члены каждой команды. Булавка вдевается в отверстия на одежде детей – в петлю для пуговицы, пропускается через ремешок и т. д. Побеждает команда, которая быстрее всех соберет всех участников на веревку и завяжет ее концы.

Если вдруг у ребенка нет подходящих отверстий на одежде, ребенок может соединить колечком большой и указательный пальцы и протянуть нитку через полученную петельку.

## "Кто вперед"

Играет небольшая группа детей (6–7 человек). Кругом ставятся стулья, их количество должно быть на один меньше, чем количество играющих. Под музыку дети ходят вокруг стульев, как только музыка остановится, дети должны быстро сесть на стулья. Одному из детей места не хватит, он зарабатывает штрафное очко. Игра продолжается.

По итогам игры подсчитывается, кто больше всех оставался без места. Педагог, проводящий игру, должен объяснить, что, занимая место, нельзя толкаться, быть грубыми и агрессивными. По окончании игры педагог может сказать, что очень хорошо быть быстрым и ловким, но игроки, которые чаще других оставались без места, делали это не потому, что они не такие быстрые, как другие, а потому, что привыкли быть вежливыми и уступать людям. Это поможет медлительным детям не чувствовать себя ущемленными и сохранит их желание играть в подвижные игры.

## "Я хороший"

Игра проводится в небольшой группе детей (6–8 человек). В игре каждый ребенок должен определить одно из своих положительных качеств, а другие дети – догадаться, о каком именно качестве идет речь. Ребенок подходит к педагогу и называет ему одно из своих достоинств. Затем, обращаясь к остальным детям, сообщает: «Я хороший, потому что...» Остальные дети по очереди называют положительные качества этого ребенка до тех пор, пока кто-нибудь из детей не угадает, что именно было загадано. Затем игра продолжается с ребенком, который правильно назвал загаданное качество. В игре должны принять участие все присутствующие дети.

Игра поможет детям увидеть реальную картину отношения к себе, сравнить самооценку ребенка с оценкой его окружающими.

## 4

## КОММУНИКАТИВНЫЕ ИГРЫ

## "Обзывалки"

Дети садятся в круг, по правилам игры каждый ребенок должен обзывать другого. Самое главное правило игры – обзывалки не должны быть унижительными. Прежде чем сказать придуманную обзывалку, ребенок мысленно должен применить это слово к себе и решить, было бы ему обидно, если бы так назвали его. Если он считает эту обзывалку не обидной и не унижительной, он может назвать ей другого ребенка.

Очень важно дать детям время обдумать, хотел ли бы он, чтобы таким словом назвали его. Игра поможет детям понять, что неприятные слова, произнесенные в адрес другого, могут доставить тому переживания и обиду.

Эту игру не желательно проводить, если в детском коллективе есть очень активные, возбудимые дети, способные необдуманно обидеть других или агрессивно и недружелюбно настроенные дети.

## "Коробка добрых поступков"

Педагог показывает детям коробку, наполненную кубиками, высыпает их и предлагает детям представить, что каждый кубик – это хороший поступок, совершенный кем-либо из детей. Игра продолжается в течение определенного промежутка времени, например, в течение одного дня. Каждый ребенок может положить в коробку кубик за любой хороший поступок, неважно, кто его совершил – этот ребенок или кто-то другой. О каждом положенном в коробку кубике дети сообщают педагогу, по окончании игры подводятся итоги.

Педагог вместе с детьми подсчитывает количество кубиков, вспоминаются и анализируются добрые поступки, за которые были сложены в коробку кубики, поощряются и ставятся в пример дети, совершившие эти поступки.

Один и тот же поступок не должен оцениваться дважды.

При помощи считалки выбирается один ребенок-водящий. Если это девочка, она будет играть роль царевны Несмеяны, если мальчик – роль принца Грустина. Другие дети должны рассмешить этого ребенка. Водящий изо всех сил старается не рассмеяться и не улыбаться. Запрещено дотрагиваться до водящего руками.

Если ребенок не смог рассмешить водящего, то в игру вступает другой, если водящий улыбнулся или рассмеялся, то рассмешивший становится новым водящим. Игра продолжается до тех пор, пока у детей сохраняется интерес к ней. Педагог должен следить, чтобы в игре принимали участие все дети, чтобы застенчивые игроки не оставались в стороне, а их участие в игре не становилось формальным. Желательно, чтобы все игроки смогли побыть в роли царевны Несмеяны или принца Грустина.



## "Потому что ты хороший"

Педагог предлагает детям разделиться на пары. Желательно, чтобы в каждой паре были дети, которые дружат между собой. Педагог дает детям подумать 2–3 минуты и определить, какая черта напарника больше всего нравится ребенку. Каждый игрок говорит своему напарнику: «Я хотел бы быть таким, как ты, потому, что ты ...» и далее называет причину – то качество ребенка, которое он считает у этого ребенка самым выдающимся и замечательным. Затем отвечает его напарник – повторяет ту же фразу, только указывает другую черту характера. Каждая пара принимает участие в игре. Педагог может помочь детям, если у них возникают затруднения.





16

КОММУНИКАТИВНЫЕ ИГРЫ

## "Небоскреб"

Количество играющих: 5-6 человек.

Необходимые приспособления: складной метр; 2-3 деревянных кубика (можно разного размера) на каждого ребенка.

Дети садятся в круг, а в центре круга им необходимо построить небоскреб. Дети по очереди кладут свои кубики (по одному за ход). При этом они могут обсуждать, куда лучше положить кубик, чтобы небоскреб не упал. Если упадет хоть один кубик, строительство начинается сначала.

Комментарий: взрослый в данной игре занимает место стороннего наблюдателя. Дети должны самостоятельно попытаться найти общий язык, преследуя игровую цель: построить как можно более высокую башню, более или менее устойчивую. В конце игры взрослый может провести аналогию между башней и командной работой, поясняя детям, что дружба и умение приходить к единому решению — это та основа, которая может удерживать башню от падения, а группу — от развала.

## КОММУНИКАТИВНЫЕ ИГРЫ



17

### “Войди в круг – выйди из круга”

Количество играющих: не больше 10 человек.

Дети выбирают водящего и становятся в круг, очень тесно прижимаясь друг к другу (ногами, туловищами, плечами) и обхватывая друг друга за талию. Водящий остается за кругом. Он всеми силами пытается пробраться в круг – уговаривает, толкается, старается разорвать цепь. Если водящему удастся пробиться в центр круга, все его поздравляют, а пропустивший становится водящим.

Комментарий: взрослый следит, чтобы детине проявляли агрессию, помогает водящему, если ему приходится совсем туго. В такой игре ребенок получает бесценный опыт общения с разными людьми, когда нужно в одной ситуации проявить уступчивость, попытаться уговорить человека, а в другой, наоборот, проявить твердость и настоять на своем.