

# Коммуникативные игры для детей 5-7 лет



# Дружный ручеек

**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 настроения и внимательного отношения друг к другу.

**Содержание.** Дети двигаются под музыку по залу. 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.

«Ладонка к ладонке», «Коленка к коленке», «Ухо к уху» и т.д.



# Добрые руки

**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.



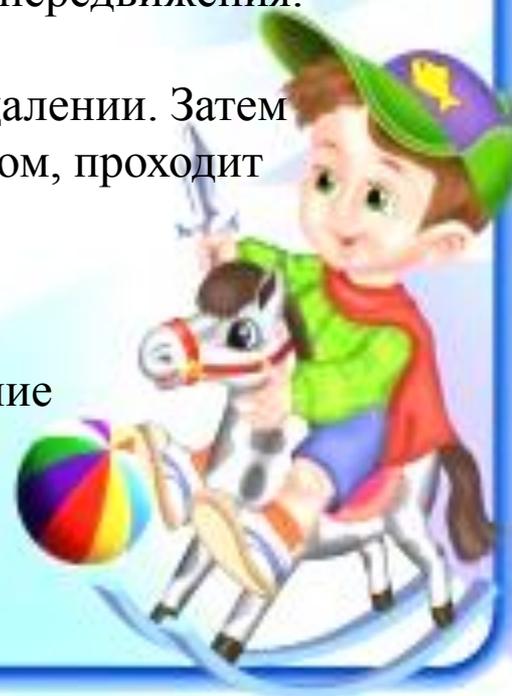
# Слепец и поводырь

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



# 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 для 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.



# Изобрази персонажа

**Цель:** развить умение использовать невербальные средства общения.

**Содержание.** Детям предлагается изобразить с помощью жестов, мимики какого-либо персонажа из сказки или мультфильма:

Крош, Нюша, Вини-Пух, Котенок Гав, Водяной, Русалочка, Питер Пен, Снежная королева....



# 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.



# 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 4-5 предложений, 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).



# Зайчики и лисичка

**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!

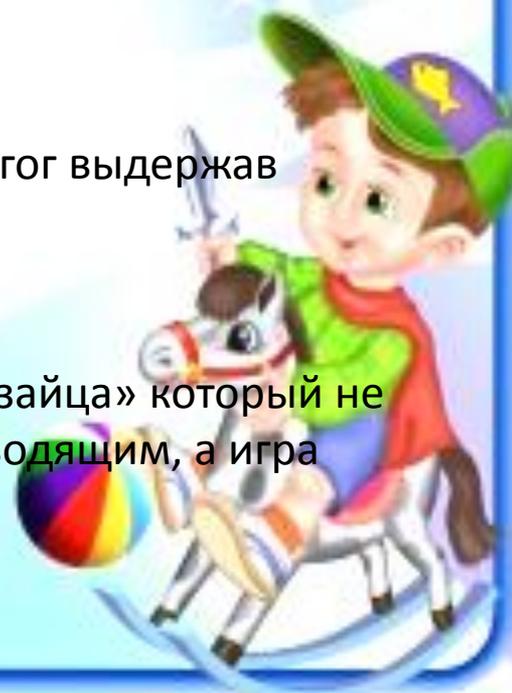
Вышли зайчики гулять.

«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 становится водящим, а игра возобновляется.



# Травинка

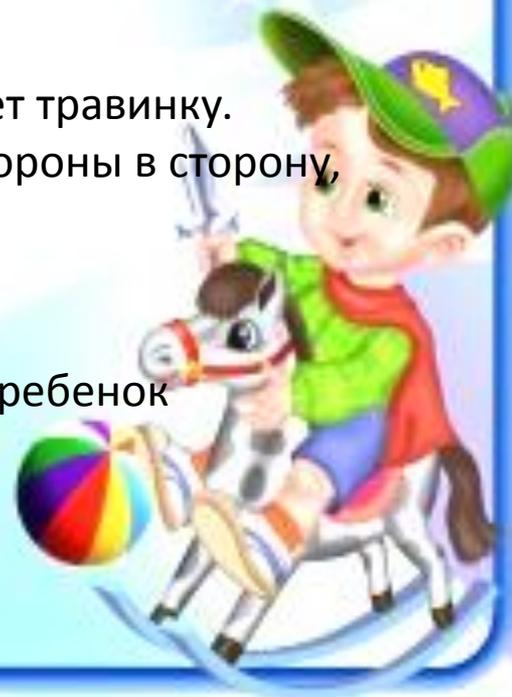
**Цель:** развивать контроль за движениями и умение работать по инструкции.

**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, назад и вперед.
- Ветер усиливается и все сильнее раскачивает травинку.
- Затем ветер стихает, а травинка замирает.

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



# Морская фигура

**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.



# 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 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.



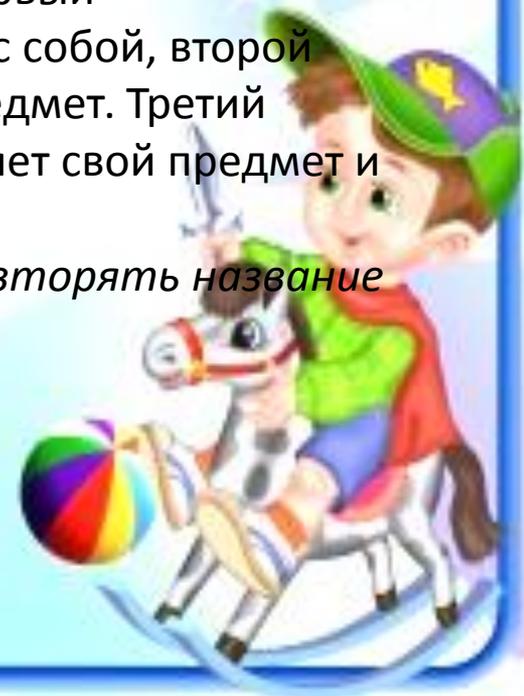
# Собери чемодан

**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.

❖ *упражнение 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.



# 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.



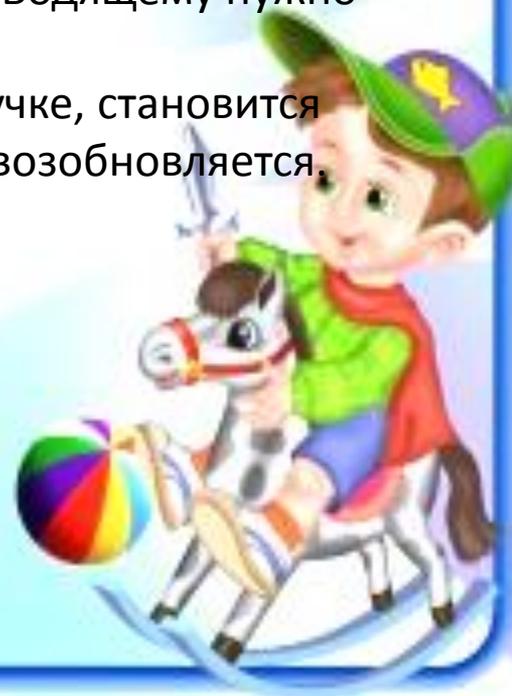
# Что в сундучке?

**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.



# 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.



# 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.



# Щепка на реке

**Цель:** развивать контроль за движениями и умение работать по инструкции, воспитывать доверительные отношения друг к другу

**Содержание.** Игроки должны выстроиться в два ряда лицом друг к другу на расстоянии вытянутой руки. Это будут «берега реки». Один из участников начинает движение между «берегов» с закрытыми глазами. Это «щепка». Дети, стоящие в рядах, должны прикосновениями помогать этому игроку двигаться. В конце «щепка» становится элементом «берега» и следующий игрок начинает движение. Эта игра способствует развитию доверительных отношений в группе.



# Зеркало

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

**Содержание:** Детям предлагается представить, 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.



# Радио

**Цель:** игра для создания положительного настроения и внимательного отношения 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.

