

## Коммуникативные игры от 3 до 5 лет

### Охота на тигров

**Цель:** развитие коммуникативных навыков.

**Возраст:** 4-5 лет.

**Количество играющих:** не менее 4 человек.

**Необходимые приспособления:** маленькая игрушка (тигр).

**Описание игры:** дети встают в круг, водящий отворачивается к стене, 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.

Можно потренировать детей в умении сдерживать эмоции, не проявлять их внешне. Это достаточно трудно для детей-дошкольников.

### Зеркала

**Цель:** развитие наблюдательности и коммуникативных навыков.

**Возраст:** 4-5 лет.

**Количество играющих:** группа детей.

**Описание игры:** выбирается ведущий. Он становится в центре, дети обступают его полукругом.

Ведущий может показывать любые движения, играющие должны повторить их. Если ребенок ошибается, он выбывает. Победивший ребенок становится ведущим.

**Комментарий:** необходимо напомнить детям, что они — «зеркало» ведущего, т. е. должны выполнять движения той же рукой (ногой), что и он.

### ПЕРЕДАЙ МЯЧ

**Цель.** Снять излишнюю двигательную активность.

В кругу, сидя на стульях или стоя, играющие стараются как можно быстрее передать соседу мяч, не уронив его. Можно в максимально быстром темпе бросать мяч или передавать его, повернувшись спиной в круг и убрав руки за спину. Усложнить упражнение можно, предложив детям играть с закрытыми глазами или одновременно с несколькими мячами.

### ЗЕВАКА

**Цель.** Развивать произвольное внимание, быстроту реакции, формировать умение управлять своим телом и выполнять инструкции.

Все играющие идут по кругу, держась за руки. По сигналу ведущего (звук колокольчика, погремушки, хлопок руками, какое-нибудь слово) останавливаются, хлопают четыре раза в ладоши, поворачиваются и идут в другую сторону. Кто не успел выполнить задание, выбывает из игры. Игру можно проводить под музыку или под групповую песню. В таком случае дети должны хлопать в ладоши, услышав определенное (оговоренное заранее) слово песни.

### Дотронься...

**Цель:** развитие навыков общения, умения просить, снятие телесных зажимов.

**Возраст:** 4-5 лет.

**Количество играющих:** 6-8 человек.

**Необходимые приспособления:** игрушки.

**Описание игры:** дети становятся в круг, в центр складывают игрушки. Ведущий произносит: «Дотронься до ... (глаза, колеса, правой ноги, хвоста и т. д.)». Кто не нашел необходимого предмета, водит.

**Комментарий:** игрушек должно быть меньше, чем детей. Если у детей коммуникативные навыки развиты плохо, на начальных этапах игры могут развиваться конфликты. Но в дальнейшем, при систематическом проведении бесед и обсуждении проблемных ситуаций с нравственным содержанием с включением этой и подобных игр, дети научатся делиться, находить общий язык.

**Ау!**

**Цель:** развитие интереса к сверстникам, слухового восприятия.

**Возраст:** 3-4 года.

**Количество** играющих: 5-6 человек.

**Описание** игры: один ребенок стоит спиной ко всем остальным, он потерялся в лесу. Кто-то из детей кричит ему: «Ау!» — и «потерявшийся» должен угадать, кто его звал.

**Комментарий:** игра косвенно стимулирует интерес детей друг к другу через игровое правило.

Эту игру хорошо использовать в процессе знакомства детей друг с другом. Ребенку, стоящему спиной ко всем остальным, легче преодолеть барьер в общении, побороть тревогу при знакомстве.

## **КОГО УКУСИЛ КОМАРИК?**

**Цель:** способствовать развитию взаимопонимания между детьми.

Дети садятся в круг. Ведущий проходит по внешней стороне круга, гладит детей по спинам, а одного из них незаметно от других тихонько щиплет — «кусает комариком». Ребенок, которого «укусил комарик», должен напрячь спинку и плечи. Остальные внимательно разглядывают друг друга и угадывают, «кого укусил комарик».

## **ДВЕ ИГРУШКИ — ПОМЕНЯЕМСЯ МЕСТАМИ**

**Цель:** развитие моторной ловкости, внимания, координации движений, сотрудничества.

**Описание** игры: дети становятся в круг, а ведущий одновременно бросает игрушки двум игрокам, которые должны быстро поменяться местами.

**Комментарий:** игра проводится в достаточно высоком темпе, чтобы увеличить ее интенсивность и сложность. Тем более что детям дошкольного возраста еще достаточно трудно выполнять действия разной направленности (как в данной игре — поймать игрушку, увидеть того, кому досталась вторая и поменяться с ним местами).

## **РАЗДУВАЙСЯ, ПУЗЫРЬ**

**Цель:** развитие чувства сплоченности, развитие внимания.

**Описание** игры: дети стоят в кругу очень тесно — это «сдутый пузырь». Потом они его надувают: дуют в кулачки, поставленные один на другой, как в дудочку. После каждого выдоха делают шаг назад — «пузырь» увеличивается, сделав несколько вдохов, все берутся за руки и идут по кругу, приговаривая:

Раздувайся, пузырь, раздувайся большой, Оставайся такой, да не лопайся!

Получается большой круг. Затем воспитатель (или кто-то из детей, выбранный ведущим) говорит: «Хлоп!» — «пузырь» лопается, все сбегается к центру («пузырь» сдулся) или разбегаются по комнате (разлетелись пузырьки).

## **СЛУШАЙ КОМАНДУ**

**Цель.** Развивать внимание, произвольность поведения.

Звучит спокойная, но не слишком медленная музыка. Дети идут в колонне друг за другом.

Внезапно музыка прекращается. Все останавливаются, слушают произнесенную шепотом команду ведущего (например: «Положите правую руку на плечо соседа») и тотчас же ее выполняют. Затем снова звучит музыка, и все продолжают ходьбу. Команды даются только на выполнение спокойных движений. Игра проводится до тех пор, пока группа в состоянии и хорошо слушать, и выполнять задание.

Игра поможет воспитателю сменить ритм действий расшалившихся ребят, а детям — успокоиться и без труда переключиться на другой, более спокойный вид деятельности.

## **Ласковое имя**

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

Дети стоят в кругу, передают друг другу эстафету (цветок, “волшебную палочку”). При этом называют друг друга ласковым именем (например, Танюша, Алёнушка, Димуля и т.д.)

Воспитатель обращает внимание детей на ласковую интонацию.

## **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 участники группы отвечают дружными хлопками. Ведущий может подавать другие сигналы: серию хлопков в определённом ритме, постукивание по столу, стене, коленям, притопывание и т.д. Упражнение может выполняться в подгруппе (4—5 человек) или со всей группой детей. При выполнении небольшими подгруппами одна подгруппа оценивает слаженность действий другой.

## **Встань на кого посмотрю**

**Цель:** воспитание чувств партнера (общение через взгляд) .

**Ход:** ведущий смотрит на одного из детей. Ребенок, поймав взгляд, встает. После этого, предлагают ему сесть.

## **Кто к нам в гости пришел?**

**Цель:** учить детей переключать свое внимание с себя на окружающих, брать на себя роль и действовать в соответствии с ней.

**Возраст:** от 3 лет

**Ход игры.** В начале игры ведущий объясняет детям, что сейчас они будут встречать гостей. Задача детей - угадать, кто именно пришел к ним в гости. Из числа детей ведущий выбирает игроков, каждому из которых дает определенное задание - изобразить животное. Делать это можно посредством жестов, мимики, звукоподражаний. (Игрок, изображающий собаку, может "помахивать хвостиком"- махать сзади рукой и лаять и т.д.). Игроки, изображающие животных, выходят к детям-зрителям по очереди. Зрители должны догадаться, кто именно пришел к ним в гости, приветливо встретить каждого гостя и усадить его рядом.

## **Сапожок**

**Цель:** развивать у детей собранность, самостоятельность, воспитывать внимание к окружающим, умение считаться с ними.

**Возраст:** 4 – 5 лет

**Ход игры:** В начале игры дети выстраиваются в линию на стартовой черте. Ведущий предлагает совершить небольшое путешествие. Дети повторяют за ним движения, одновременно произнося слова:

Наши ножки, наши ножки

Побежали по дорожке. (дети бегут по направлению к финишу)

А бежали мы лесочком,

Прыгали через пенечки. (дети выполняют четыре прыжка вперед)

Прыг-скок! Прыг - скок!

Потеряли сапожок! (дети садятся на корточки и, приставив ладонь ко лбу, смотрят вправо и влево, ища "потерянный сапожок"). После этого ведущий говорит:

"Нашли сапожки!

Бегите домой!". Дети бегут к стартовой черте, игра повторяется.

## **Проверка знаний.**

**Цель:** знакомить детей с повадками домашнего животного, учить чувствовать его потребности, сопереживать ему.

**Возраст:** 4-5 лет.

**Ход игры:** Ведущий спрашивает ребенка, что делает кошка, если она довольна (мурлычет), и что, если недовольна (выгибает спину, шипит). Ведущий рассказывает про кошку. Задача ребенка - догадаться, в какие моменты кошка будет радоваться (мурлыкать), а в какие - сердиться (выгибать спину и шипеть).

Жила-была кошка Мурка. Она очень любила умываться язычком (дети изображают "добрую кошечку") и пить молоко из блюдечка ("добрая кошечка"). Однажды кошка Мурка вышла из

дома, чтобы погулять. День был солнечный, и Мурке захотелось поваляться на травке ("добрая кошечка"). И вдруг начался сильный дождь, и Мурка намочла ("сердитая кошечка"). Мурка побежала домой, но дождь лил все сильнее и сильнее, и кошка вбежала в небольшой домик, стоящий во дворе. А в этом домике жил пес Шарик, он стал лаять на Мурку. Как вы думаете, что сделала Мурка ("сердитая кошечка")? Мурка испугалась и бросилась бежать. Добежав до своего дома, Мурка поцарапалась в дверь, и ее тут же впустили ("добрая кошечка"). Мурка согрелась и попила молока из блюдца. Как вы думаете, что сделала Мурка? Покажите ("добрая кошечка").

### **Добрые эльфы**

**Возраст:** 4-5 лет

Воспитатель садится на ковёр, рассаживая детей вокруг себя.

Воспитатель. Когда-то давным-давно люди, борясь за выживание, вынуждены были работать и днём и ночью. Конечно, они очень уставали. Сжалились над ними добрые эльфы. С наступлением ночи они стали прилетать к людям и, нежно поглаживая их, ласково убаюкивать добрыми словами. И люди засыпали. А утром, полные сил, с удвоенной энергией брались за работу.

Сейчас мы с вами разыграем роли древних людей и добрых эльфов. Те, кто сидит по правую руку от меня, исполняют роли этих тружеников, а те, кто по левую, - эльфов. Потом мы поменяемся ролями. Итак, наступила ночь. Изнемогающие от усталости люди продолжают работать, а добрые эльфы прилетают и убаюкивают их...

### **Назови себя**

**Цель:** учить представлять себя коллективу сверстников.

**Возраст:** 3-5 лет.

**Ход:** ребёнку предлагают представить себя, назвав своё имя так, как ему больше нравится, как называют дома или как он хотел бы, чтобы его называли в группе.

### **Магазин**

**Цель:** развивать умение излагать свои мысли точно и лаконично

**Возраст:** 4-5 лет

Один ребёнок – «продавец», остальные дети – «покупатели». На прилавке «магазина» разложены различные предметы. Покупатель не показывает предмет, который хочет купить, а описывает его или рассказывает, для чего он может пригодиться, что из него можно сделать. Продавец должен понять, какой именно товар нужен покупателю.

### **Чей предмет?**

**Цель:** научить детей проявлять внимание к другим людям.

**Возраст:** от 4 лет.

**Ход игры:** педагог заранее подготавливает несколько предметов, принадлежащих разным детям. Дети закрывают глаза. Педагог выжидает некоторое время, давая возможность детям успокоиться и сосредоточиться, затем предлагает открыть глаза и показывает предмет, принадлежащий одному из детей. Дети должны вспомнить, кому принадлежит эта вещь. Хозяин предмета не должен подсказывать. В игре могут участвовать такие предметы, как заколка для волос, значок и т. д.

### **Позови ласково**

**Цель:** воспитывать доброжелательное отношение детей друг к другу.

**Возраст:** 3-5 лет.

**Ход:** ребёнку предлагают бросить мяч или передать игрушку любому сверстнику (по желанию), ласково назвав его по имени.

### **Все наоборот**

**Цель:** научить детей определять действия, противоположные по смыслу.

**Возраст:** от 4 лет.

**Ход игры:** при помощи считалки выбираем водящего. Дети встают в круг, руки на пояс, водящий становится в центр круга. Водящий делает произвольные движения и называет их, остальные дети выполняют противоположные действия. Например, водящий поднимает вверх руки и говорит: «Руки вверх», все дети опускают руки по швам. Ребенок, допустивший ошибку, становится водящим. Если все дети выполняют действия правильно, через некоторое время выбирается новый водящий при помощи считалочки.

### **Сосны, елочки, пенечки**

**Цель:** развивать внимательность, умение управлять своим поведением.

**Возраст:** от 4 лет.

**Ход игры:** дети встают в круг, взявшись за руки. Педагог находится в центре круга. Звучит негромкая музыка, дети движутся по кругу. По команде педагога «Сосны», «Елочки» или «Пенечки» дети должны остановиться и изобразить названный предмет: «Сосны» – подняв руки высоко вверх, «Елочки» – раскинув руки в стороны, «Пенечки» – присев на корточки. Ошибившиеся игроки выбывают из игры или получают штрафное очко. Затем игра продолжается