

Картотека

КОММУНИКАТИВНЫХ

игр



Картотека коммуникативных игр

Цели :

- Повышение уровня коммуникативной культуры
- Профилактика и коррекция нарушений коммуникативных навыков;
- Тренировка умения детей регулировать свои поведенческие реакции;
- Оптимизация двигательной нагрузки в повседневной жизни детей;
- Активизация познавательного интереса у детей;

Задачи:

- Создать положительный эмоциональный настрой.
- Вовлечь дошкольников в игровое общение со сверстниками.
- Способствовать сплочению детского коллектива.
- Формировать положительное отношение к сверстнику.
- Преодоление барьеров детей в общении;
- Создать возможности для самовыражения;
- Совершенствовать памяти, внимания, мышления, развитие восприятия, творческих способностей, выражения, речи;

Ожидаемый результат:

Положительная динамика коммуникативных умений и навыков у детей.
Опыт позитивного общения с детьми, умение конструктивно решать конфликтные ситуации.

1. Живые бусы.

Цель игры: научить детей доверительному отношению друг к другу, развитие раскрепощенности в выражении эмоций.

Ход игры: дети делятся на несколько команд с одинаковым количеством человек. Педагог должен проследить, чтобы команды были примерно равны по силам, недопустимо собирать в одной команде активных и инициативных детей, в другую – тихих и застенчивых и т. д. Каждая команда получает свою «иголку 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. Игру можно провести несколько раз и по результатам определить самую быструю команду. По окончании игры всем детям можно вручить небольшие поощрительные призы. Для детей более старшего возраста, старше 7 лет, игру можно усложнить – каждый игрок «нанизывается» на нитку дважды, т. е. веревочка продевается сразу сквозь два отверстия на разных предметах его одежды – например, через брючки и рубашку. Если вдруг у ребенка нет подходящих отверстий на одежде, через которые можно продеть нитку, ребенок может соединить колечком большой и указательный пальцы и протянуть нитку через полученную петельку.

2. Кто вперед

Цель игры: развитие быстроты и ловкости, умения опережать соперников, не используя грубость и силу.

Ход игры: играет небольшая группа детей – примерно 6–7 человек. Кругом ставятся стулья, их количество должно быть на один меньше, чем количество играющих детей.

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. Затем 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.

3.Обзывалки

Цель игры: научить детей понимать других людей, относиться к ним с большим вниманием и уважением.

Ход игры: дети садятся в круг, педагог предлагает поиграть в игру под названием «Обзывалки», где каждый ребенок должен обозвать 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 называли 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 называли 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.

4.Я хороший

Цель игры: развивать у детей чувство собственного достоинства, научить видеть в себе положительные стороны.

Ход игры: игра проводится в небольшой группе детей, примерно 6–8 человек. Игра заключается в том, что 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. Возможно, он узнает много нового о себе и увидит, что некоторые черты характера, которые он не считал достоинствами, выглядят таковыми в глазах других людей.

5.Коробка добрых поступков

Цель игры: воспитание у детей доброжелательного отношения друг к другу, создание положительного эмоционального настроения в детском коллективе, воспитание в детях умения замечать и ценить положительные поступки, совершенные другими людьми.

Ход игры: 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.

6. Смешилки

Цель игры: помочь детям научиться более свободно выражать свои эмоции, научить детей положительно воздействовать на настроение других людей.

Ход игры: 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 из всех сил старается не рассмеяться и не улыбаться. Запрещено дотрагиваться до водящего руками. Если ребенок не смог рассмешить водящего, то в игру вступает другой ребенок, 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.

7. Дождик и ромашки

Цель игры: помочь детям научиться более свободно выражать свои эмоции, научить детей чуткости, научить поднимать настроение другим людям.

Ход игры: педагог предлагает детям разделиться на две группы, треть детей войдет в одну группу – дождик, две трети детей войдут в другую группу – ромашки. Педагог рассказывает детям историю примерно такого содержания: «Наступило жаркое лето, светит яркое солнышко, ромашки очень хотят пить. Они сидят на лугу печальные и ждут дождика. Им ничего не хочется делать, они плохо себя чувствуют. Необходимо срочно их напоить. Наконец начался дождик, капельки дождя падают на ромашки и поят их водой. Постепенно ромашки оживают, раскрываются и выпрямляются». Дети, играющие роль ромашек, присаживаются на корточки, принимают печальный и усталый вид, тихо звучит грустная мелодия. При словах педагога о начавшемся дождике дети «дождинки» подходят к «ромашкам», берут их руки в свои, смотрят в глаза, говорят нежные и ласковые слова утешения, так, чтобы «ромашки» перестали грустить и у них повысилось настроение. «Ромашки» улыбаются, поднимаются во весь рост с помощью «капелек дождя». Когда все «ромашки» «оживут», дети могут поменяться ролями и продолжить игру. Игра полностью контролируется педагогом, он помогает детям примерами и подсказками.

8. Потому что ты хороший

Цель игры: повысить самооценку детей, научить их видеть положительные стороны в других людях.

Ход игры: 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.

9. Добрый зверь

Цель игры: учить детей сопереживанию и сочувствию, умению показывать и понимать эмоции, выражать их без слов, при помощи жестов и мимики.

Ход игры: игра проводится с небольшой группой детей, не больше 6–7 человек. После прочтения какого-нибудь произведения о животных, педагог предлагает детям придумать своего зверя – маленького и беззащитного, которого не существует в природе. Дети должны описать его внешний вид, придумать черты характера и поведения, дать ему имя. Педагог может помочь детям наводящими вопросами, поправками и дополнениями. Например, если дети затрудняются, можно попросить их подумать, есть ли у зверька шерстка, если есть – какого она цвета, мягкая ли на ощупь, какой у него хвост, какой формы и размера ушки, чем у него оканчиваются лапы – ноготками или копытами и т. д. Затем совместными усилиями дети могут нарисовать портрет этого зверя. После этого можно продолжить игру: дети по очереди будут играть роль этого зверя, остальные должны заботиться о нем, ухаживать и угадывать его желания и потребности. Важное правило – этого зверя нельзя обижать, заставлять что-либо делать, наказывать и сердиться на него. Педагог предлагает для игры какую-нибудь жизненную ситуацию – дети приходят с прогулки и приводят зверя с собой. Один из детей играет роль этого зверя. Дети совместно моют ему руки (лапы), ведут его в столовую и кормят и т. д. Зверь мимикой и жестами дает понять, что ему нравится в действиях детей, а что нет. Например, зверь не любит манную кашу и не хочет ее есть, у него аллергия на земляничное мыло, и спать он ложится строго в 3 часа. Зверь не умеет разговаривать и показывает все свои эмоции при помощи жестов и мимики. Если дети не могут его понять, зверь может сообщить шепотом педагогу, а тот дать детям подсказку.

10. Старички

Цель игры: развивать уважительное и внимательное отношение к пожилым людям.

Ход игры: игра проводится в небольшой группе детей. Дети делятся на пары, один в паре играет роль старичка (или старушки, в зависимости от пола ребенка), другой – роль внука (внучки). Педагог предлагает каждой паре различные жизненные ситуации – поездку в автобусе, семейный обед, переход через оживленную дорогу – дети преодолевают препятствия, причем «внуки» помогают «старичкам». Затем дети меняются ролями. Педагог напоминает детям, что старички не могут двигаться так же быстро, как дети, что им нужно помогать – поддерживать под локоть при ходьбе, подавать руку при выходе из транспорта, позволить старичку или старушке опереться на руку, переходя через дорогу, помочь с переносом тяжестей и т. д. Педагог говорит детям о том, что пожилые люди нуждаются не только в физической помощи, но и моральной – в участливом отношении, внимательности, чуткости. Часто одинокие старички страдают из-за того, что им не с кем поговорить, поделиться воспоминаниями. Педагог в процессе игры призывает детей к внимательному и уважительному отношению к старым людям, советует уделять побольше времени знакомым и родным пожилым людям.

11. Пожелания

Цель игры: научить детей выражать свои эмоции, сопереживать другим людям, делать добрые пожелания.

Ход игры: игра проводится в небольшой группе детей. Предварительно дети из бумаги изготавливают на занятиях цветик-семицветик, причем количество лепестков совпадает с количеством детей в группе (или будет кратным количеству детей). Педагог предлагает детям поиграть: написать на каждом лепестке пожелание, оторвать лепестки и подарить тем детям, которые, на их взгляд, нуждаются в этом пожелании. Каждый ребенок отрывает поочередно лепестки, дарит их каждому ребенку и объясняет, почему он дарит каждому из детей именно такое пожелание, а не другое. Например, Саше дарит лепесток с пожеланием здоровья, потому что Саша недавно болел, Кате – лепесток с пожеланием веселья, потому что она сегодня грустная и т. д. Так дети обмениваются всеми лепестками. Затем каждый ребенок наклеивает на свою серединку цветка все пожелания, которые были ему подарены и забирает этот цветок себе домой на память.

12. Посмотри на меня

Цель игры: научить детей видеть положительные черты в людях.

Ход игры: 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».

13. Сломанный телефон

Цель игры: научить детей с вниманием относиться к словам других людей.

Ход игры: 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 целесообразно проводить в коллективе, в котором имеются дети с нарушениями речи или слуха.

14. Что изменилось?

Цель игры: развить внимательность детей, научить детей внимание к другим людям.

Ход игры: при помощи считалки выбирается водящий. Включается негромкая музыка, под которую дети танцуют. Музыка замолкает, и дети замирают в различных позах. Водящий внимательно рассматривает замерших детей в течение 1 минуты, затем выходит из комнаты. Дети быстро делают несколько изменений (количество изменений зависит от возраста) – один надевает шляпу, второй берет в руки куклу, третий садится на стул и т. д. Водящий заходит и пытается определить, что именно изменилось. Затем выбирается новый водящий, и игра продолжается. Педагог поощряет самых внимательных детей.

15. На ощупь

Цель игры: научить детей доверительному отношению друг к другу, развить раскрепощенность в выражении эмоций, внимательность.

Ход игры: дети встают в круг и при помощи считалки выбирают водящего. Ему завязывают глаза шарфом или 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.

16. Шторм на море

Цель игры: раскрепостить эмоциональную сферу детей, научить избавляться от негативных эмоций в приемлемой для этого форме.

Ход игры: при помощи длинной веревки педагог делает очертания корабля, внутри которого на стульчиках располагаются дети. Педагог играет роль капитана, он имитирует плавание и комментирует «происходящее» вокруг:

– Мы плывем по морю, справа по курсу виден остров Обезьян. На этом острове растет много-много пальм с огромными бананами. Видите, обезьяны сидят на самых верхушках пальм и машут нам лапами? Они нас приветствуют и приглашают в гости. Ну что, у нас есть полчаса свободного времени, заглянем в гости к обезьянам? Рулевой, поворачивай корабль, держим курс на остров Обезьян. Но что это, мы тонем! Почему это произошло? Ребята, помогайте мне, надо срочно вычерпывать воду из тонущего судна! (Дети делают вид, что вычерпывают воду и выливают ее за борт). Нам нужна срочная помощь! (Обращаясь к одному из детей) Саша, позови на помощь обезьян, громко крикни: «Помогите! Спасите!».

Педагог предлагает детям по очереди крикнуть как можно громче, попросить о помощи. Обычно у застенчивых детей существуют психологические барьеры, не дающие им громко кричать. Как правило, эти барьеры возникают вследствие постоянного шумового контроля со стороны родителей. Детям необходимо иногда покричать, выплеснуть отрицательную энергию, эта игра научит детей делать это в определенных ситуациях и подходящих местах.

Игра развивается по сценарию, придуманному педагогом. Дети должны принимать в игре непосредственное участие и стать соавторами игры, для этого педагог может постоянно обращаться к детям за помощью и подсказками.

17. Нарисовать фигуру

Цель игры: снять коммуникативные барьеры, повысить доверие ко взрослым.

В игре принимают участие минимум двое детей и двое взрослых. Разбиваются на пары: один взрослый и один ребенок. Желательно, чтобы ребенок оказался в одной паре с чужим взрослым, однако не следует настаивать, если такое деление вызывает у застенчивого ребенка сильное возражение. В этом случае можно попытаться ввести условие, что игроки обязательно должны меняться партнерами, но опять же не настаивать в случае сильного неприятия такого условия застенчивым ребенком. Часто

ребенок, освоившись по ходу игры, сам предлагает такой вариант.

Правила игры следующие: партнеры договариваются, что они будут изображать (задача взрослого позаботиться о том, чтобы задумка не была слишком сложной и трудно выполнимой), после этого один рисует пальцем на спине другого какую-то фигуру, а второй изображает ее мимикой, жестами, можно танцем. Вторая пара отгадывает. Очко присуждается (внимание!) не отгадавшим, а тем, кто похоже изобразил задуманное.

18. Инопланетяне

Цель: развитие навыков невербального общения.

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.

19. Комплименты

Цель: формирование адекватной самооценки, развитие коммуникативных навыков.

Ход игры: Игра может протекать в различной форме. Суть игры в том, что дети оказывают друг другу словесные знаки внимания. Тот, кому этот знак адресован, должен адекватно на него отреагировать. Назовем несколько возможных вариантов этой игры.

Вариант 1.

Дети становятся в круг и по очереди говорят что-нибудь положительное одному из участников игры. Знаками внимания могут отмечаться личностные качества, внешность, умения, манера поведения и т. п. В ответ ребенок говорит: «Спасибо, я тоже думаю, что я ...» (повторяет сказанное ему, а затем он подкрепляет еще одной похвалой в свой адрес: «Я еще я думаю, что я ...»).

Вариант 2 (используется мяч).

Игра проходит в кругу. Содержание игры тоже самое, но знаки внимания получает тот ребенок, кому был кинут мяч. Взрослый следит за тем, чтобы мяч попадал ко всем детям.

20. Кинолента

Цель: развитие невербальных средств общения, развитие памяти.

Количество играющих: группа (6-7 человек).

Описание игры: 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.

словах, о том, после чего люди обычно обижаются и начинают обзывать.

24. Охота на тигров

Цель: развитие коммуникативных навыков.

Количество играющих: не менее 4 человек.

Необходимые приспособления: маленькая игрушка (тигр).

Описание игры: 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»).

25. Сиамские близнецы

Цель: развитие коммуникативных навыков,

умения согласовывать свои действия, развитие графических навыков.

Количество играющих: кратное двум.

Необходимые приспособления: перевязочный бинт, большой лист бумаги, восковые мелки.

Описание игры: дети разбиваются на пары, садятся за стол очень близко друг к другу, затем связывают правую руку одного ребенка и левую —

другого от локтя до кисти. Каждому в руку дают мелок. Мелки должны быть разного цвета. До начала рисования дети могут договориться между собой, что они будут рисовать. Время рисования 6 минут. Чтобы усложнить задание, одному из игроков можно завязать глаза, тогда «зрячий» игрок должен руководить движениями «незрячего».

Комментарий: на первых этапах игры временные ограничения можно снять, чтобы игроки могли получить опыт взаимодействия в паре без посторонних помех. В

процессе игры взрослый может сопровождать действия участников

комментариями по поводу необходимости договора в паре для достижения

лучшего результата. После игры с детьми проводится беседа об их ощущениях, возникших в процессе рисования, было ли им комфортно, что им мешало, а что помогало.

26. Давай поговорим

Цель: развитие коммуникативных навыков.

Количество играющих: 2 или больше человек.

Описание игры: играют взрослый и ребенок (или дети). Взрослый начинает игру словами: «Давай поговорим. Я бы хотел стать ... (волшебником, волком, маленьким).

Как ты думаешь, почему?». Ребенок высказывает предположение и завязывается беседа. В конце можно спросить,

кем бы хотел стать ребенок, нельзя давать оценок его желанию и нельзя настаивать на ответе, если он не хочет по каким-либо причинам признаться.

Комментарий: эта игра полезна для замкнутых и застенчивых, так как в игровой форме учит ребенка не бояться общения, ставит в ситуацию необходимости вступления в

21. Интервью

Цель: развитие коммуникативных навыков, активного словаря, умения вступать в диалог.

Количество играющих: 3 и более человек.

Необходимые приспособления: стул.

Описание игры: дети выбирают ведущего, а затем, представляя, что они — взрослые люди, по очереди становятся на стульчик и отвечают на вопросы, которые им будет задавать ведущий. Ведущий просит ребенка представиться по имени-отчеству, рассказать о том, где и кем он работает, есть ли у него дети, какие имеет увлечения и т. д.

Комментарий: на первых этапах игры дети часто затрудняются подборе вопросов. В этом случае взрослый роль ведущего берет на себя, предлагая детям образец диалога. Вопросы могут касаться чего угодно, но необходимо помнить, что разговор должен быть «взрослым».

Эта игра помогает познакомиться с детьми, которые только что пришли в группу, а также вовлечь в общение стеснительных детей. Если же дети еще совсем плохо знакомы, правило можно немного изменить: ребенок, поймавший мяч, называет имя предыдущего игрока, затем свое, а далее (если знает) имя ребенка, которому будет кидать мяч.

22. На мостике

Цель: развитие коммуникативных навыков, моторной ловкости.

Количество играющих: 2 команды.

Описание игры: 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.

23. Обзывалки

Цель: развитие коммуникативных навыков, снятие отрицательных эмоций.

Возраст: 4-5 лет.

Количество играющих: не менее двух человек.

Необходимые приспособления: мячик.

Описание игры: детям предлагается, передавая друг другу мячик, обзывать друг друга неблизкими словами, например названиями овощей или фруктов, при этом обязательно называть имя того, кому передается мячик: «А ты, Лешка — картошка», «А ты, Иришка — редиска», «А ты, Вовка — морковка» и т. д. Обязательно предупредить детей,

что на эти обзывалки нельзя обижаться, ведь это игра. Завершать игру обязательно хорошими словами: «А ты, Маринка — картинка», «А ты, Антошка — солнышко» и т. д.

Мячик передавать нужно быстро, нельзя долго задумываться.

Комментарий: перед началом игры можно провести с детьми беседу об обидных

контакт.

На начальных этапах дети могут отказываться задавать вопросы или вступать в игру. Тогда инициативу на себя должен взять взрослый.

Важный момент! В игре взрослый должен находиться на одном уровне с ребенком, а в случае трудностей — ниже него.

27. «Эмоции»

Цель: повторение и закрепление знаний об основных эмоциональных состояниях; развитие коммуникативных навыков.

Ход игры

Каждый участник игры получает карту-лото, внизу которой изображена пиктограмма с определенной эмоцией.

Одновременно с картой-лото ребенок получает набор из шести картинок. На картинках изображены персонажи с разными эмоциональными состояниями.

Количество наборов и карт-лото соответствует числу детей или количеству микрогрупп (в наборе семь карт-лото и семь наборов с изображением персонажей).

Нужно выбрать из своего набора только тех персонажей, которые испытывают такие — же эмоции, что и на карточках-лото.

После того, как каждый ребенок соберет свою карту-лото, начинается обсуждение.

29. Небоскреб

Цель: развитие умения договариваться, работать в команде

Количество играющих: 5-6 человек.

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

Описание игры: 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. Взрослый, наблюдающий за ходом строительства, периодически измеряет высоту постройки.

Комментарий: взрослый в данной игре занимает место стороннего наблюдателя. Он может вмешаться в ход игры только в случае возникновения неконструктивного конфликта. 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.