

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №22 «Планета детства»

**Коммуникативные игры для развития общения
детей, установление контакта
(3 – 4 года)**

Этот вид игр помогает развивать коммуникативные навыки и умение разрешать конфликты. Развить умение вступать в разговор, обмениваться чувствами, переживаниями, эмоционально и содержательно выражать свои мысли, используя мимику и жесты.

«Давай дружить»

Цели: Развитие коммуникативных навыков и умения разрешать конфликты; формирование умения вступать в разговор, обмениваться чувствами, переживаниями, эмоционально и содержательно выражать свои мысли, используя мимику и жесты.

Ход: Придя с прогулки, воспитатель сообщает детям, что два мальчика поссорились на улице. Приглашает противников присесть друг против друга чтобы выяснить причину раздора и найти путь мирного решения проблемы. Эта игра используется и при обсуждении «Как поделить игрушку».

«Яблочко настроения»

Цели: Формирование умения выразить свои эмоции с помощью мимики и жестов; воспитание эмоциональной отзывчивости.

Ход: Детям предлагается рассмотреть «яблочки настроения», после этого каждый ребёнок выбирает понравившееся ему «яблочко» и передаёт жестами и мимикой те эмоции, которые изображены на нём.

Другие дети отгадывают.

«Серебряный колокольчик»

Цель: Развитие позитивного взаимодействия в детском коллективе; освоение детьми передачи эмоций радости, удивления.

Ход: Воспитатель: Ребята, посмотрите в окно, зима пришла? Мороз звенит в серебряный колокольчик и весело говорит: «Зима пришла!» мороз подарил мне этот колокольчик, чтобы я и вам сообщила эту радостную весть, а вы передали бы друг другу. Но обязательно позвоните в колокольчик с улыбкой и радостно скажите своему соседу: «Зима пришла!». Так, передавайте друг другу колокольчик, пока он не вернется к ведущему.

«Пожалей котёнка»

Цели: Развитие коммуникативного общения; воспитание эмоциональной отзывчивости.

Ход: Появление игрового персонажа Котёнка, который плачет и рассказывает, как ему плохо, оттого, что его бросила хозяйка. Обсуждение с детьми, как можно помочь котёнку, как его пожалеть. Детям предлагаются речевые формы высказываний, как можно обратиться к котёнку, пожалеть его. Затем дети по очереди жалеют котёнка.

«Весёлый паровозик»

Цели: Развитие сплочённости группы детей, умения сообща преодолевать препятствия. Активизация словарного запаса (называние определений).

Ход игры: Ведущий является «паровозиком», который должен составить поезд из детей. Ребятам отводится роль «вагончиков». «Паровозик» поочередно подъезжает к каждому из «вагончиков» и знакомится с ним. При назывании имени можно попросить ребят придумать для себя одно хорошее слово, например:

— Я веселый паровозик Лена, а ты кто?

— А я красивый вагончик Саша.

— Поехали дальше вместе.

— Поехали.

Дети едут за следующим «вагончиком», и так до тех пор, пока не соберется целый веселый поезд. Затем дети встают друг за другом и держат стоящего впереди за пояс. В таком положении они преодолевают различные препятствия:

Подняться и сойти со стула («Нужно переехать через горы»).

Проползти под столом («Въехали в тоннель»).

Пробраться через «дремучий лес».

Тихо-тихо проехать по «заколдованному лесу», чтобы «не попасть в лапы диких животных».

На протяжении всего упражнения дети не должны отцепляться от своего партнера. Поезд, который прибудет к финишу в полном составе, награждается («Паровозик и вагончики были очень внимательными, заботились друг о друге и поэтому никого не потеряли в пути»).

«Зимой во дворе»

Цели: Развитие коммуникативных навыков; формирование умения слушать, соотносить движения со словами.

Ход игры: Под произношение слов выполняются движения. Вышли дети зимой во двор гулять, стали строить снежную крепость.

Катим, катим снежный ком,

(Руками изображать процесс изготовления снежного кома).

Будем строить

(Ставить один кулачок на другой: правый на левый, затем левый на правый, вновь правый на левый, и на конец левый на правый.)

Снежный дом

(Сложить ладони над головой под углом одна к другой, изображая крышу.)

Интересно, у кого снежный ком самый большой? У меня вот такой.

(Крепко сжать губы и надуть щеки воздухом.)

Будем весело играть, Снежки лепить, снежки бросать.

(Совершать ладонями движения, как при лепке снежков, а затем бросать «снежки».)

Мы смеялись, мы играли, Ну а ручки замерзали —

(Протянуть ладони вперед.)

Надо ручки пожалеть,

Надо ручки нам погреть.

(Быстро потереть ладони одна о другую, а затем поднести их к лицу и выдохнуть со звуком.)

Но погода ухудшается, Тучи темные надвигаются. Подул холодный зимний ветер.

(Поднести ладонь к губам и выполнить упражнение «Улыбка», ладонь ощутит холодную струю воздуха.)

Посмотрите, снегопад,

Хлопья снежные летят.

Ветер дует, снег валит,

Нам домой идти велит.

Рефлексия по желанию.

2. Коммуникативные игры с движениями (подвижные коммуникативные игры).

Этот вид игр учит детей внимательно слушать, соотносить движения с музыкой или словами, двигаться слаженно, синхронно, помогают достигать согласованности и взаимодействия в коллективе.

АУ! (авторы — О. Хухлаев. О. Хухлаева)

Цель: развитие интереса к сверстникам, слухового восприятия.

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.

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 сбегаются к центру («пузырь» сдулся) или разбегаются по комнате (разлетелись пузырьки).

СЛУШАЙ КОМАНДУ

Цель. Развивать внимание, произвольность поведения.

Описание игры: 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.

Описание игры: 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.

Описание игры: 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, прищипывание 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.

КТО К НАМ В ГОСТИ ПРИШЕЛ?

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

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 руки 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.