

КАРТОТЕКА

ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ
НА РАЗВИТИЕ НАВЫКОВ
ОБЩЕНИЯ

Incora

my fa

Картотека коммуникативных игр для детей

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.

Цель коммуникативных игр – развитие навыков конструктивного общения.

Задачи:

- Воспитывать умение слушать и слышать другого человека;
- Воспитывать чувство единства, сплоченности, умение действовать в коллективе;
- Формировать умение устанавливать доброжелательные отношения, замечать положительные качества других и выражать это словами;
- Формировать умение разрешать конфликтные ситуации и преодолевать конфликты в общении друг с другом;
- Создавать благоприятную атмосферу свободного общения и эмоциональной близости.

«Ласковое приветствие»

Цель: создание положительной эмоциональной обстановки в детском коллективе

Ведущий предлагает, передавая «волшебную палочку» по кругу ласково здороваться со своим соседом. Например, «Здравствуй Сашенька» или «Привет котёнок»... При этом ведущий напоминает детям о том, что когда мы здороваемся с человеком, мы смотрим ему в глаза.

«Паровозик»

Цель: развитие желания играть сплоченно в команде

Участники сидят в кругу. Ведущий двигается вокруг детей, имитируя движение паровозика. Затем останавливается возле кого-нибудь и говорит: «Здравствуй,... Поехали со мной». Ребёнок, которого выбрали, становится впереди. Игра продолжается до тех пор, пока в «паровозик» не соберутся все дети.

«Дотронься до...»

Цель: создание условий для умения видеть и чувствовать каждого члена коллектива

Все играющие расходятся по команде. Ведущий говорит: «Дотронься до того, у кого длинные волосы» или «Дотронься до того, кто самый маленький» и т.д. Все участники должны быстро сориентироваться, обнаружить у кого есть названный признак и нежно дотронуться.

«Раздувайся, пузырь»

Цель: развитие чувства сплоченности, развитие внимания.

Ход 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).

«Змея»

Цель: развитие желания играть сплоченно в команде

Дети становятся в разных местах комнаты. Ведущий начинает ходить и приговаривать: «Я змея, змея, змея, я ползу, ползу, ползу. Хочешь быть моим хвостом?» Если ребёнок соглашается, он должен проползти у ведущего между ног и стать сзади. Игра продолжается до тех пор, пока в «змею» не соберутся все желающие.

«Дружба начинается с улыбки»

Цель: создание условий для тесной связи между участниками детского коллектива

Сидящие в кругу дети берут за руки друг друга, смотрят соседу в глаза и дарят ему молча самую добрую и ласковую улыбку.

«Комплименты»

Цель: создание положительной эмоциональной обстановки в детском коллективе

Сидя в кругу дети берутся за руки. Глядя в глаза соседу нужно сказать ему несколько добрых слов, за что-то похвалить. Принимающий комплимент ребенок кивает головой и говорит: «Спасибо, мне очень приятно!». Затем он дарит комплимент своему соседу. Упражнение проводится по кругу.

«Поварята»

Цель: создание условий для тесной связи между участниками детского коллектива

Все встают в круг - это кастрюля. Сейчас будем готовить компот. Каждый участник придумывает, каким фруктом он будет (яблоко, вишня, груша) Ведущий выкрикивает по очереди, что он хочет положить в кастрюлю. Узнавший себя встаёт в круг, следующий участник, вставший, берёт за руки предыдущего. Пока все компоненты не окажутся в круге, игра продолжается. В результате получается вкусный и красивый компот. Таким способом также можно сварить суп или сделать винегрет.

«Ветер дует на...»

Цель: создание условий для умения видеть и чувствовать каждого

Ведущий начинает игру словами «Ветер дует на...». Чтобы участники игры побольше узнали друг о друге, вопросы могут быть следующими: «Ветер дует на того, у кого светлые волосы» - после этих слов все светловолосые собираются рядом в одном месте. «Ветер дует на того, у кого есть...сестра», «кто любит сладкое» и так далее...

«Солнце»

Цель: формирование чувства единения друг с другом

Нарисовать на бумаге большой желтый круг. Затем поочередно пририсовать к солнцу как можно больше лучей

«Змея»

Цель: формирование чувства единения друг с другом

Нарисовать большую змею. Теперь нужно разрисовать змеиную кожу, поочередно нанося разноцветными фломастерами узор из звездочек, точек, волнистых и зигзагообразных линий и т.д.

«Цветочный луг»

Цель: формирование чувства единения друг с другом

Немного увлажнить акварельные краски. Смочить в краске пальцы (каждый палец - своей краской) и на листе бумаги, ставя отпечатки пальцев, «нарисовать» травинки, цветы и т.д.

Лепестки цветов пририсовываются фломастером вокруг отпечатков.

«Поиск»

Цель: развитие внимания, наблюдательности

Сообща рассматривать книжку с картинками. С первой картинки начинается игра: «Я вижу что-то, оно красное! Что это?» Когда это что-то будет найдено, поменяться ролями.

«Чей предмет?»

Цель: научить детей проявлять внимание к другим людям.

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.

«Зевака»

Цели: развивать произвольное внимание, быстроту реакции, формировать умение управлять своим телом и выполнять инструкции.

Ход игры: 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.

«Ау!»

Цель: развитие интереса к сверстникам, слухового восприятия.

Количество играющих: 5-6 человек.

Ход 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.

«Две игрушки – поменяемся местами»

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

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

«Слушай команду»

Цель: развивать внимание, произвольность поведения.

Ход 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 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.

«Ласковое имя»

Цели: развивать умение вступать в контакт, оказывать внимание сверстникам.

Ход игры: дети стоят в кругу, передают друг другу эстафету (цветок, “волшебную палочку”). При этом называют друг друга ласковым именем (например, Танюша, Алёнушка и т.д.) Воспитатель обращает внимание детей на ласковую интонацию.

«Где твой домик?»

Цели: развитие внимательности, командного духа, умение управлять своим поведением.

Ход игры: дети делятся на три команды: рыбки, птички, зайчики. Педагог объясняет детям, что у каждого животного есть своя среда обитания, т. е. птицы летают в небе, рыбки плавают в воде, зайчики прыгают на суше. В середине игровой площадки рисуется небольшой круг диаметром приблизительно 1,5 м. Включается негромкая веселая музыка, под нее дети бегают, прыгают, танцуют. Через некоторое время музыка выключается и педагог командует: «Небо», «Суша» или «Вода». Дети, персонажи которых относятся к названной среде, должны быстро забежать в круг. Дети, которые ошиблись, выбывают из игры. Игра повторяется несколько раз. Затем дети меняются ролями, и игра продолжается до тех пор, пока к ней наблюдается интерес.

«Как меня зовут?»

Цель: познакомить детей друг с другом, помочь в запоминании имен.

Ход игры: дети встают в круг и берут друг друга за руки. Один из детей начинает игру. Он называет свое имя. Стоящий рядом с ним ребенок продолжает игру – называет имя первого ребенка, затем добавляет свое. Следующий ребенок должен назвать имя первого ребенка, затем второго, затем добавляет свое. Все последующие игроки продолжают игру, называя цепочку из имен детей, стоящих перед ними, и свое собственное имя. Цепочка не должна превышать трех имен.

«Веселые старты»

Цель: развитие ловкости, быстроты и реакции детей, способствование коллективной сплоченности.

Ход игры: Дети делятся на команды с равным количеством игроков, и проводится сама игра. Победителями считается команда, первой прошедшая все испытания без ошибок. Для малышей игра может состоять из небольшого количества несложных заданий, 4–5 заданий будет вполне достаточно.

Приблизительный план соревнований для игроков 3–4 лет.

- Пробежать змейкой между расставленными кеглями.
- Перепрыгнуть полосу шириной 30 см, нарисованную на полу или на земле.
- Пролезть в вертикально стоящий обруч.
- Оббежать стул, на котором лежит мячик.
- Взять мяч и попасть им в вертикально стоящий обруч.
- Вернуться к своей команде и передать эстафету другому игроку.

«Листочек падает»

Цель: развивать у детей умение сотрудничать.

Ход игры: взрослый поднимает над столом лист бумаги (на расстоянии около метра), затем отпускает его и обращает внимание детей на то, как плавно он спускается вниз и ложится на стол. После этого ведущий просит детей превратить свои руки в листочки бумаги. Ведущий снова поднимает лист бумаги – дети поднимают руки вверх. Взрослый отпускает лист, он спускается на стол. Детям нужно сделать то же самое, то есть плавно опустить руки на стол одновременно с листом бумаги. Упражнение можно повторить несколько раз. Ведущий подчеркивает умение ребят действовать согласованно, вместе.

«Колючий зверь»

Цель: создание позитивного настроения у детей, создание дружеской атмосферы.

Ход игры: педагог показывает детям рисунок загадочного животного, выполненный на большом листе. Весь зверь исколот зубочистками, воткнутыми в плакат. Педагог объясняет, что это очень злой и страшный зверь. Таким он стал по той причине, что на нем много колючек, поэтому все его боятся и не хотят с ним играть. Педагог просит детей помочь этому животному избавиться от своей злости и раздражения. Задача детей – пожалеть зверя, наградить его хорошими чертами характера. Как только ребенок говорит хорошее слово про это животное, педагог выдергивает из него одну колючку и ломает ее. Постепенно количество колючек на звере уменьшается, он приобретает вполне добрый и симпатичный вид, дети все вместе придумывают

ему прозвище. Желательно, чтобы количество колючек было больше количества детей.

«Покажу, как я люблю»

Цель: способствовать формированию у детей умения любить окружающих.

Ход игры: взрослый говорит, что можно показать человеку, что ты его любишь, только прикосновениями, без слов. Далее один из ребят превращается в маму, другой – в ее сыночка, и показывают, как они любят друг друга. Следующая пара – «мама» и «дочка», потом «бабушка» и «внук» и т.п.

«В зоопарке»

Цель: позволить детям примерить на себя различные роли – доброго, злого, хитрого, трусливого и т. д.; повысить уровень самооценки.

Ход игры: педагог предлагает поиграть: «Представьте, что мы пришли в зоопарк. Мы будем прогуливаться, переходить от клетки к клетке, наблюдать за поведением животных. Наша задача – изобразить, как ведет себя хозяин каждой клетки». Педагог включает негромкую музыку, называет различных животных, дети в течение 3–4 минут изображают названного зверя, затем педагог предлагает следующее животное. Лучше всего предлагать детям названия животных в паре с прилагательным, характеризующим его. Педагог

«Проснись»

Цель: способствовать формированию у детей умения любить окружающих.

Ход игры: ребёнок будит спящую игрушку нежными, мягкими прикосновениями руки и тихо, ласково приговаривает: "Проснись, моё солнышко!" и т.п. Взрослый. Давай поиграем. Я – как будто дочка (сынок) – и сплю. А – ты мама (папа) – меня будишь. Только постарайся будить ласковыми словами, нежным голосом и мягкими прикосновениями, чтобы меня со сна не испугать. Ситуация разыгрывается по ролям. При этом "просыпающийся" может потянуться, протереть глаза, улыбнуться утру и "маме". При повторе участники игры меняются ролями.

«Лебедь, рак и щука»

Цели: развитие внимание ребенка, улучшение коммуникативных способностей общения в паре, привить «чувство партнера».

Количество играющих: двое.

Ход игры: двое детей привязываются веревкой друг к другу за пояс, располагаясь спиной к спине. На некотором расстоянии от них (например, 1 метр) лежит игрушка, которую участникам необходимо достать по сигналу ведущего, причем перед каждым стоит дополнительная задача – перетянуть соперника на свою сторону.