Игра на коммуникацию

Игра *«Секрет»*

Цель: умение находить общий язык со **сверстниками**, развивать добрые, тёплые отношения между детьми.

В ходе игры ведущий всем участникам раздаёт *«по секрету»* из красивого сундучка *«пуговицу, брошку, бусинку и т. п.»* кладёт в **ладошку и зажимает кулачок**. Дети ходят по группе, ищут способы, уговорить каждого, показать свой секрет.

Живая картина

Цель: развитие выразительности движений, произвольности, коммуникативных **навыков**.

**Возраст**: 5-6 лет.

Количество играющих: любое.

Описание игры: дети создают сюжетную сценку и замирают. Изменить позу они могут лишь после того, как водящий угадает название *«картины»*.

Комментарий: несмотря на то, что основная цель игры — создание *«живой картины»*, акцент в ней делается на развитие умения договариваться, находить общий язык. Эта игра будет особенно полезна детям, испытывающим трудности в **общении***(конфликтным, агрессивным, застенчивым, замкнутым)*. **Взрослому** лучше занимать позицию наблюдателя. Его вмешательство требуется только в случае ссоры **детей**.

Небоскреб

Цель: развитие умения договариваться, работать в команде.

**Возраст**: 6-7 лет.

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.

Я хороший

Цель: 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.

Магазин

Цель: Развивать умение излагать свои мысли точно и лаконично.

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.

 *«Зеркало»*

Цели: развивать восприятие и познание партнёра.

Играть в эту игру лучше в паре. Игроки садятся или встают друг **напротив друга**. Один из них совершает разные движения: поднимает руки, двигает ими в разные стороны, чешет нос. Другой - "зеркало" первого. Для начала можно ограничиться движениями рук, но постепенно усложнить игру: строить рожицы, поворачиваться и т. д. Время игры ограничивается 1-2 минутами. Если "зеркало" сумело продержаться нужное время, оно получает один балл, а игроки меняются ролями.

Игра *«Земля, вода, воздух, ветер»*

Цель: развивать внимание, актуализировать память. Учить **детей** слушать друг друга и ведущего, быстро реагировать.

Размещение лучше всего организовать в **форме круга**. В игре можно использовать дополнительно: - игрушку, какой-то предмет, который будет передаваться.

Игра имеет две интерпритации:

1. Детям объясняется смысл стихий. Если ведущий говорит *«земля»*, то ребята должны быстро назвать животных или растения, которые живут на земле. Если называется *«вода»*, то ребята называют представителей растительного мира, если *«ветер»*, то кружатся, если *«воздух»* - то те живые существа, которые могут обитать в воздухе.

На кого укажет ведущий, или перейдет символ передачи, должен ответить.

В течение 5 секунд нужно ответить. Ответы не должны повторяться. За неправильный ответ участники не выходят из игры, а получают штрафные жетоны. Использование жетонов позволяет детям не расстраиваться, быть более увереннее, оставаться на одном уровне с участниками игры.

2. Во втором варианте дети проявляют в большей мере свое умение работать в группе, умение слушать ведущего. На каждую стихию дается установка - выполнить то, или иное задание. **Например**, если называется *«воздух»* - дети должны делать взмахи руками, если – *«земля»*, то прыгать как лягушка (как зайчик, изобразить слона, медведя, цветок и т. д., если – *«вода»* - изобразить различные движения пловца, если “ветер” - подуть, покружиться, закачаться, как деревья.

Движения могут усложняться, ведущий может меняться. В конце игры может быть подведен итог, на котором ребятам предлагается попробовать вспомнить, какие животные и растения были названы и подытожить богатство и разнообразие природного мира.

Зоопарк

Цель: развивать умение понимать друг друга, излагать свои мысли лаконично.

Дети садятся в круг, получают по картинке, не показывают их друг другу. Каждый должен описать своё животное, не называя его, по такому плану:

1. Внешний вид животного.

2. Чем питается.

Для игры используют *«игровые»* часы. Вначале крутят стрелку, на кого она покажет, тот начинает рассказ. Затем вращением стрелки определяют, кто должен отгадывать, описываемое животное.

Игра *«Королевство»*

Цель: развивать взаимопонимание, учить понимать и обсуждать закономерности возникновения взаимопонимания; выбирать роли и функции, которые они хотели бы выполнять.

1. Группа делится на подгруппы. Желательно, чтобы у ведущего в этой игре были помощники. Детям, ведущий объясняет, что в игре участвует вся группа. Каждый участник может побывать в роли Короля и распределить роли сам, попробовать сделать так, что все будет зависеть только от него.

2. Один из добровольцев становится *«Королем»*. Он может набрать себе всех подданных - Королеву, Принца, Принцессу, Слугу, Повара, Палача и так далее. Каждому, кроме ролей, Король раздает поручение.

3. Следующим этапом является проигрывание ролей.

4. Затем роли обсуждаются. Каждый имеет право объяснить, чем его роль привлекательна для него. Или, почему, он не согласен с Королем, почему его роль, ему не нравится.

5. Каждому участнику игры дается возможность внести свои коррективы в *«Королевство»*, что-то изменить, повысить или понизить кого-то в должности, или, **вообще** ввести новую должность. Очень важно после каждого шага пояснять перестановки.

6. Когда *«Королевство»* создано, с ребятами проводится обсуждение и соотнесение полученного опыта с ситуациями в семье, в реальной жизни.

Эта игра учит **детей** не просто уважать мнение другого человека, но и обосновывать свои выборы, кроме того, каждый в этой игре может побыть в роли лидера. Также каждый может испытать на себе давление и понять его отрицательный и положительный эффект.

Снежная королева

Цель: развивать умение видеть хорошее в друг друге.

Воспитатель предлагает вспомнить сказку *«Снежная королева»* и говорит, что у неё есть предложение: Кай и Герда выросли и сделали волшебные очки, через которые можно разглядеть всё то хорошее, что есть в каждом человеке. Воспитатель предлагает *«примерить эти очки»* и посмотреть внимательно друг на друга, стараясь в каждом увидеть как можно больше хорошего и рассказать об этом. **Взрослый первый надевает***«очки»* и даёт описание двух – трёх **детей**. После игры дети говорят, какие трудности они испытали в роли рассматривающих, что чувствовали. Игру можно проводить несколько раз, отмечая, что с каждым разом детям удавалось увидеть больше хорошего.

Вариант. Можно предложить всей группе *«надеть очки»* и поочерёдно разглядывать каждого участника игры.

Ситуация игрового взаимодействия *«Цирк»*

Цель: развивать у **детей** умение взаимодействовать, договариваться друг с другом, строить длительные доброжелательные взаимоотношения.

Воспитатель:

— Ребята, вы были в цирке?

— Вам там понравилось?

— Что большего всего понравилось?

— А давайте устроим свой цирк, в котором будут выступать животные!

— Но животные у нас будут волшебными. Как вы представляете себе волшебных животных?

— Волшебное животное — это животное, которое может быть, **например**, кошкой, но хрюкать как свинья. Или животное, которое может быть, **например**, тигром, но лаять как собака. То есть волшебное животное может быть одновременно двумя животными. Интересно?

— Тогда давайте строить арену цирка для волшебных животных. Что нам для этого понадобится (Дощечки, конструктор, кубики, стулья, столы, спортивный инвентарь, тряпочки, коробки.)

— Волшебных животных будет много, значит, арену надо делать большой.

Воспитатель с детьми строят арену цирка.

— Ну вот, арена цирка готова! Какие у нас будут роли? Как вы думаете?

— Кроме волшебных животных у нас могут быть дрессировщики этих животных. Дрессировщик будет придумывать свое выступление с волшебным животным. **Например**, дрессировщик будет придумывать команды, которые будет исполнять его животное; совместный танец; совместную игру; песню: волшебное животное будет петь голосами двух животных, а дрессировщик своим голосом. Вы можете брать разные истории из своих любимых мультфильмов, сказок, кино, передач и изображать их.

— Теперь нам надо определить, кто будет волшебными животными, а кто дрессировщиками этих животных. Давайте сначала девочки будут волшебными животными, а мальчики — их дрессировщиками. А потом поменяемся: мальчики будут волшебными животными, а девочки — их дрессировщицами. Воспитатель выступает в роли организатора выступлений.

— Итак, мы определили, кто будет волшебными животными, а кто дрессировщиками. Теперь надо разбиться на пары *«мальчик — девочка»*. Каждая пара должна придумать себе название. А затем девочки придумают то волшебное животное, которым они будут. Мальчики, как дрессировщики, придумают выступление с этим волшебным животным.

Воспитатель помогает каждой паре.

— Теперь нам надо определить, кто за кем будет выступать. Давайте с помощью считалочки это и сделаем.

— Ребята, мы же совсем забыли о зрителях. Кто будет смотреть выступления? Давайте все сядем на зрительские места и превратимся в зрителей. А когда очередь дойдет до пары, которой надо выступать, они превратятся в волшебное животное и дрессировщика. А я как организатор выступлений буду объявлять каждую пару в микрофон.

Далее воспитатель объявляет каждую пару. Пара показывает свое выступление. Все друг другу хлопают. Все пары по очереди выступают.

— Ребята, вы все так здорово выступили! Мне очень понравилось. Вы все такие талантливые!

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.