

Картотека игр, направленных на развитие общения дошкольников со сверстниками



"Утка с утятами"

В игре участвуют мама-утка (лучше сначала на эту роль выбрать популярного ребенка), маленькие утята (4-5 детей) и хищный коршун, который за ними охотится (эту роль выполняет взрослый). Сначала мама-утка с утятами греются на солнышке, купаются в пруду, ищут червячков на полянке. Вдруг налетает хищная птица и пытается выкрасть утят. Мама-утка должна укрыть, спрятать своих детей, защитить от опасности. Можно использовать покрывало, чтобы дети могли спрятаться под ним. Спрятанного утенка коршун украсть не сможет. Когда все утята спрятаны, коршун еще некоторое время угрожающе кружится над ними, а потом улетает. Мама-утка выпускает своих детей из укрытия, и они вновь резвятся на полянке.

В последующих играх роль мамы-утки можно поручать непопулярному ребенку, чтобы он получил возможность заботиться о других.



"Эхо"

Взрослый рассказывает детям про Эхо, которое живет в горах или в большом пустом помещении; увидеть его нельзя, а услышать можно: оно повторяет все даже самые странные звуки. После этого дети разбиваются на 2 группы, одна из которых изображает путников в горах, а другая - Эхо. Первая группа гуськом (по цепочке) путешествует по комнате и по очереди издает разные звуки (не слова, а звукосочетания), например: "Ау-у-у-у" или "Тр-р-р-р" и т.д. Между звуками должны быть большие паузы, которые лучше регулировать ведущему. Он же может следить за очередностью произносимых звуков, т.е. показывать, кому из детей и когда следует издавать свой звук. Дети второй группы прячутся в разных местах комнаты, внимательно прислушиваются и стараются как можно точнее воспроизвести все, что услышали. Если Эхо работает не синхронно, т.е. воспроизводит звуки не одновременно, это не страшно. Важно, чтобы оно в точности воспроизводило их.



"Общий круг"

Ход игры: Воспитатель (собрав детей вокруг себя). Чтобы я вас могла видеть и чтобы вы могли видеть меня и друг друга, сядьте, пожалуйста на ковер, образуя круг. А теперь поздороваемся глазами. Я первая поздороваюсь с каждым из вас, глядя ему в глаза. Слегка кивнув головой, дотронусь до плеча своего соседа. Точно так же каждый из вас взглядом и улыбкой будет приветствовать своих товарищей.

Желательно, чтобы дети избегали словесных приветствий. Основная игровая задача - сосредоточить внимание на партнере. Однако, если кто-то захочет что-то сказать другому, педагог не препятствует.



"Клубочек"

Цель: Развивать умение действовать согласованно, создать ощущение единства.

Ход игры: Воспитатель выполняет роль "катушки", дети берутся за руки. Первый ребенок дает руку воспитателю. Получилась ниточка, закрепленная на катушке. Воспитатель водит всех по кругу

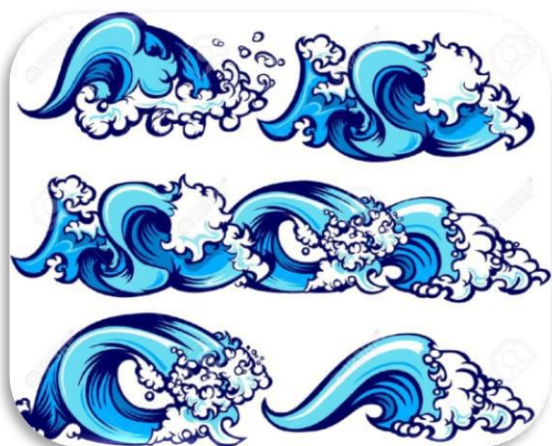
до тех пор, пока вся "нитка" не "наматывается" на катушку. "Теперь почувствуйте, какой у нас получился крепкий, дружный клубок. Давайте немножко поживем в нем, вместе подышим. А сейчас руки не отпускаем, я снова беру ребенка за руку, и мы начинаем разматываться".



"Доброе животное"

Цель: Развитие чувства единства.

Ход игры: Возьмемся за руки и представим, что мы одно животное. Давайте прислушаемся к его дыханию. все вместе сделаем вдох - выдох, вдох - выдох, и еще раз вдох - выдох. Очень хорошо. Послушаем, как бьется его сердце. Тук - делаем шаг вперед, тук - шаг назад (2 раза).



"Волны"

Дети садятся в круг, а воспитатель предлагает им вспомнить лето, когда они купались в море, в речке, в бассейне. "Но лучше всего купаться в море, - говорит он, - потому что в море волны, и так приятно, когда они ласково гладят и омывают тебя. Волны такие веселые, добрые! И все очень похоже друг на друга. Давайте попробуем искупать друг друга в таких волнах! Встанем, улыбнемся и попробуем изобразить волны руками". Дети изображают волны вслед за ведущим, который следит за тем, чтобы все волны были ласковые и веселые. После такой тренировки воспитатель предлагает всем детям по очереди искупаться в море. Купающийся становится в центре, а волны по одной подбегают к нему и ласково поглаживают его. Когда все волны погладят купальщика, он превращается в волну, а в море ныряет следующий.



"На мостике"

Перед началом игры создается воображаемая ситуация. Взрослый разделяет всех детей на 2 группы, разводит их в разные стороны и предлагает представить, что они находятся по разные стороны горного ущелья, но им нужно обязательно прейти на другую сторону. Через ущелье перекинут тонкий мостик (на полу чертится полоска 30-40 см шириной, символизирующая мостик) . По мостику могут идти только 2 человека с разных сторон (иначе мостик перевернется). Задача заключается в том, чтобы пойти одновременно навстречу друг другу и перейти на противоположную сторону, не заступив за черту (иначе упадешь в пропасть). Участники разбиваются на пары и осторожно проходят по мостику навстречу друг другу. Остальные следят за их движением и болеют. Тот, кто наступит за черту, выбывает из игры (падает в пропасть). Успешное выполнение этой задачи возможно только в том случае, если кто-нибудь из пары уступит дорогу своему партнеру и пропустит его вперед.

"Позови ласково"

Цель: Формировать доброжелательное отношение детей друг к другу. **Ход:** Воспитатель предлагает ребенку бросить мяч или передать игрушку любому сверстнику (по желанию), ласково назвав его по имени.



"Гномики"

Для игры нужны колокольчики по числу участников (5-6). Один колокольчик должен быть испорчен (не звенеть). Взрослый предлагает детям поиграть в гномиков. У каждого гномика есть волшебный колокольчик, и, когда он звенит, гномик приобретает волшебную силу - он может загадать любое желание, которое когда-нибудь исполнится. Дети получают колокольчики (одному из них достается испорченный). "Давайте послушаем, как звенят ваши колокольчики! Каждый из вас по очереди будет звенеть и загадывать свое желание, а мы будем слушать". Дети по кругу звенят своими колокольчиками, но вдруг оказывается, что один из них молчит. "Что же делать? У Коли не звенит его колокольчик. Это такое несчастье для гномика! Он теперь не сможет загадать желание... Может, мы его развеселим? Или подарим что-нибудь вместо колокольчика? Или попробуем выполнить его желание? (Дети предлагают свои решения.) А может, кто-нибудь уступит на время свой колокольчик, чтобы Коля смог позвенеть им и загадать свое желание?" Обычно кто-нибудь из детей предлагает свой колокольчик, за что естественно, получает благодарность товарища и одобрение взрослого. В этой игре важно привлечь внимание детей к обделенному сверстнику, вызвать их сочувствие и желание помочь.



"Тень"

Цель: Формировать внимательное отношение к другим людям.

Воспитатель предлагает детям поиграть в игру «Тень», но не для того, чтобы научиться с ней дружить, а для того, чтобы быть внимательным к другим людям. Дети разбиваются на пары: один играет роль Человека, другой его Тень.

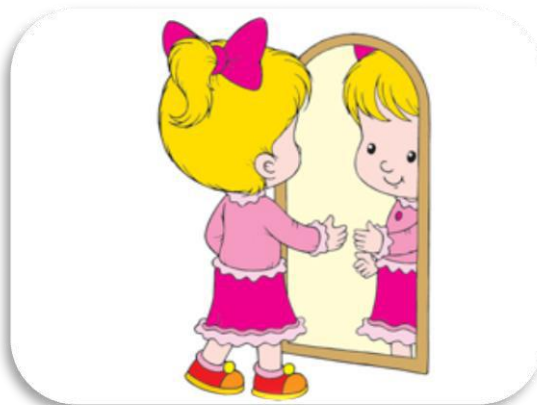
Воспитатель: « Человек ходит по залу, как по лесу, собирает грибы, рвет ягоды, ловит бабочек. тень ходит за спиной человека и повторяет в точности все его движения. Может ли Тень веселиться, если Человек задумчив, грустен? Повторяя движения Человека, тень должна действовать в том же ритме и в том же настроении. Повторяя движения, нужно пытаться проникнуть в мысли Человека, догадаться о целях его действий » Человек будет выполнять любые действия, тени повторяют их, действуя в том же ритме, что и человек.



"Солнечный зайчик"

Цель: Развивать дружелюбное отношение друг к другу. *Ход:* Воспитатель предлагает детям с помощью зеркала «поймать» «солнечного зайчика». Затем воспитатель говорит, что он тоже поймал «зайчика», предлагает передать его по кругу, чтобы каждый мог приласкать его, согреться его теплом. Когда «зайчик» возвращается к воспитателю, он обращает внимание на то, что за это время «зайчик», обласканный детьми, вырос и уже не умещается в ладонях. «Зайчика»

выпускают, но каждый ловит частички его тепла, нежные лучики своим сердцем.



"Зеркало"

Цель: учить детей распознавать различные эмоциональные состояния, подражать им, развивать эмпатию.

Ход игры: Участники игры разбиваются на пары (по желанию), становятся или садятся лицом друг к другу. Один ребенок с помощью мимики и пантомимики (замедленных движений головой, руками, туловищем, ногами)

передает разное настроение. Задача другого ребенка «зеркала» быть его отражением, точно копировать его состояние, настроение. Затем дети меняются ролями.



"Расскажи о своём настроении"

Цель: Развивать умение осознавать свое эмоциональное состояние, настроение.

Детям предлагаются пиктограммы с изображением различных оттенков настроений, а затем предлагаем выбрать ту картинку, которая в наибольшей степени похожа на настроение ребёнка. (Вводятся понятия: весёлое

(радостное), грустное (хочется помолчать, подумать о чём-нибудь, хочется

плакать.)). - При помощи, каких слов вы можете рассказать о своём настроении? - Какое у тебя сейчас настроение? - Какого цвета твоё настроение? - С каким запахом можно сравнить твоё настроение? - На что похоже твоё настроение? Если в процессе беседы выясняется, что у кого-то из детей плохое настроение, взрослый предлагает им все отрицательные эмоции поместить в волшебный мешочек. В конце беседы взрослый обобщает ответы детей и обращает их внимание на то, что настроение может быть разным: - Хорошее настроение мы выражаем с помощью таких слов, как весёлое, радостное, светлое, праздничное, сказочное. - Плохое настроение можно выразить следующими словами: сердитое, мрачное, угрюмое, печальное. - А от чего зависит настроение? - Может ли меняться настроение?



"Магазин зеркал"

Правила игры: Собрав детей вокруг себя, воспитатель предлагает им представить, что те, кто сидит от него по правую руку, - зеркала, а те, кто по левую, зверюшки. По ходу играющие меняются ролями.

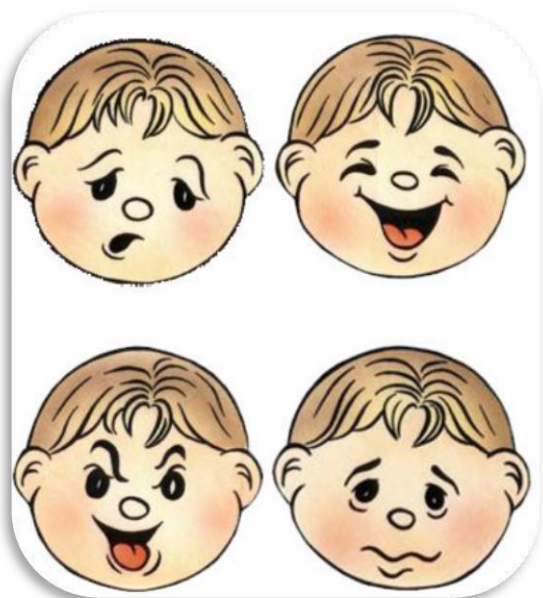
Ход игры: Зверюшки ходят мимо зеркал, которые либо образуют круг, либо выстраиваются в ряд. Они прыгают, строят рожицы, выбирая для себя зеркало. Зеркала точно повторяют их движения, выражения лиц. Если

возникают затруднения, педагог не только разъясняет, но и помогает.

"Придумывание историй"

Цель: Закреплять умение детей определять эмоциональное состояние близких, побуждать к оказанию помощи.

Воспитатель предлагает детям выбрать и описать того героя, который, по их мнению, может помочь решить проблему. Ребёнок может выбрать любого персонажа мультфильма, кинофильма, книги. Например, в сказке «Спящая красавица» на помощь принцессе, которую заколдовала злая фея, пришли сразу три феи.



"Угадай

эмоцию"

Цель: учить детей по схеме узнавать эмоциональное состояние и изображать его с помощью мимики, пантомимики, голосовых интонаций.

Оборудование: картинки со схематическим изображением эмоций.

Вариант 1. На столе картинкой вниз выложить схематические изображения эмоций. Предложить детям по очереди брать любую карточку, не показывая ее остальным. Задача ребенка — по схеме узнать эмоциональное состояние,

изобразить его с помощью мимики, пантомимики и голосовых интонаций. Остальные дети — зрители — должны угадать, какие эмоции изображает ребенок, что происходит в его мини-сценке.

Вариант 2. Для изучения интенсивности эмоций задание можно усложнить, предложив одному ребенку изобразить, например, радость, а другому — восторг, (раздражение — ярость, печаль — горе). Задача зрителей — как можно точнее определить эти эмоции.



"Звери лесные"

Цель: Развивать способности выразить эмоции с помощью мимических движениями.

Воспитатель: «Мы с вами в лесу. Подул ветерок и разбудил зверей. медведю это не понравилось, лиса удивилась, ежик испугался, а заяц прислушался, кто там?»



"Угадай настроение"

Цель: Развивать умение детей правильно определять эмоциональное выражение лица.

1. Пригласить одного ребенка выйти в центр комнаты.
2. Сообщить ему шепотом на ухо, какое выражение лица он должен изобразить.
3. Предложить остальным детям угадать «настроение».

Важно!: Играть можно стоя или сидя — главное организовать полукруг из детей.

Выбрать одного ребенка, который будет показывать «настроение» можно при помощи считалочки.

"Передача чувств"

Цель: Формировать умение передавать различные эмоциональные состояния невербальным способом.

Ход игры: Воспитатель дает ребенку задание передать «по цепочке» определенное чувство с помощью мимики, жестов, прикосновений. Затем дети обсуждают, что они чувствовали при этом.



"На рыбалке"

Цель: Развитие произвольности, воображения, выразительности речи и движений.

Ход игры: Все дети изображают рыбаков, сосредоточенно глядя на воображаемый поплавок. Периодически дети вытаскивают удочку и эмоционально реагируют на улов. Это может быть большая или маленькая рыбка, которой дети распоряжаются по своему усмотрению (кладут в ведро с водой, отдают кошке, отпускают на свободу и т.п.), пустая банка или крючок без червяка.



"Конкурс хвастунов"

Дети садятся в круг в случайном порядке, а взрослый объявляет: "Сегодня мы проведем с вами конкурс хвастунов. Выигрывает тот, кто лучше похвастается, но хвастаться мы будем не собой, а своим соседом. Ведь это так приятно и почетно - иметь самого лучшего соседа! Посмотрите внимательно на того, кто сидит справа от вас. Подумайте, какой он, что в нем хорошего, что он умеет, какие хорошие поступки он совершил, чем он может понравиться. Не забывайте, что это конкурс. Выиграет тот, кто лучше похвалится, кто найдет в своем соседе больше достоинств".

После такого вступления дети по кругу называют преимущества своего соседа и хвастаются его достоинствами. Здесь совершенно не важна объективность оценки - реальные эти достоинства или придуманные. Не важен также масштаб этих достоинств - это могут быть новые кроссовки, или громкий голос, или аккуратная прическа. Главное, чтобы дети заметили все эти особенности сверстника и смогли не только похвалить его, но и

похвалиться им перед другими. Победителя выбирают сами дети. Чтобы победа стала более значимой и желанной, можно наградить победителя каким-нибудь маленьким призом.



"Приветствия"

Цель: учить детей употреблять «формулы вежливости» с учетом ситуации.
Оборудование: магнитофон.

Ход игры: Дети делятся на две подгруппы и встают в две шеренги лицом друг к другу на расстоянии нескольких шагов. По сигналу партнеры приближаются друг к другу и обмениваются разнообразными приветствиями (рукопожатия, объятия, реверанс, кивок). Дети должны с помощью жестов, мимики, пантомимики, взглядов показать, как они рады друг другу.



"Прощание"

Цель: способствовать усвоению норм и способов общения, принятых при прощании.

Ход игры: Воспитатель сообщает, что гостям пора улетать. Выясняет, что прощаться можно не только с помощью слов, но и движений — можно попрощаться кивком головы, глазами и т.

д. Детям предлагается прощаться, используя вербальные и невербальные средства общения. Каждый ребенок может сам выбрать способ прощания.



"Жужа"

Цель: Упражнять детей в регуляции своего эмоционального состояния.

Выбираем водящего – «жужу», который сидит на стуле с полотенцем в руках. Все остальные бегают вокруг, строят рожицы, дразнят, дотрагиваются до «жужи». «Жужа» терпит, но когда ему все это надоедает, он вскакивает и начинает гоняться за обидчиками, стараясь при этом поймать того, кто сильно «обидел». Если поймал - он и будет «жужей».

«Дразнилки» должны быть не слишком обидными. Эта игра так же поможет стать менее обидчивыми, и дает

возможность детям посмотреть на себя глазами окружающих, побыть на месте того, кого они сами обижают, не задумываясь об этом.

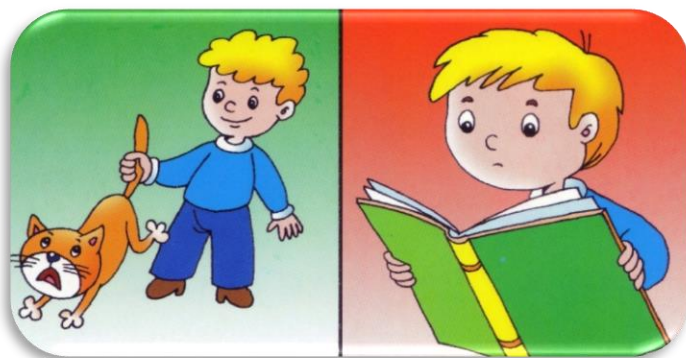


"Дружба начинается с улыбки"

Цель: Формировать навык положительного невербального общения.

Воспитатель: «Конечно же, все смотрели мультфильм про Крошку Енота, который благодаря улыбке подружился со своим отражением в реке.»

Сидящие в кругу, возьмитесь за руки, посмотрите соседу в глаза и подарите ему самую добрую свою улыбку.



"Хорошо-плохо"

Цель: Формировать осознанное отношение к социальным нормам.

Детям предлагается оценить поступки и действия с двух позиций: хорошо или плохо?

Воспитатель раздаёт детям фишки двух цветов – красного и

черного, с помощью которых они будут оценивать соответственно: хорошие поступки – красными, а плохие – черными. Взрослый называет поступок или действие, а дети должны поднять фишку, соответствующую его моральной оценке.



"Пирамида любви"

Цель: Развивать коммуникативные способности.

Ход игры: Дети сидят в кругу. Воспитатель говорит: «Каждый из нас что-то или кого-то любит; всем нам присуще это чувство, и все мы по-разному его выражаем. Я люблю свою семью, своих детей, свой дом, свою работу. Расскажите и вы, кого и что

любите вы. (рассказы детей) А сейчас, давайте построим «пирамидку любви» из наших с вами рук. Я назову что-то любимое и положу свою руку, затем каждый из вас будет называть свое любимое и класть свою руку. (дети выстраивают пирамиду) Вы чувствуете тепло рук? Вам приятно это

состояние? Посмотрите, какая высокая у нас получилась пирамида. Высокая, потому что мы любимы и любим сами».



"Волшебный стул"

Цель: Формировать умение детей выражать позитивное отношение к сверстникам вербальным и невербальным способами. *Ход:* Один ребенок садится в центр на «волшебный» стул, остальные говорят о нем добрые, ласковые слова, комплименты, обнимая и поглаживая сидящего.



"Подарки"

Перед игрой воспитатель готовит различные привлекательные для детей мелочи: маленькие игрушки, ленточки, значки, коробочки, косынки, мишуру, которые детям приятно было бы получить в подарок. Все это заранее раскладывается на специальном столе и закрывается тканью, чтобы дети раньше времени не обнаружили этого богатства. В группе объявляется праздник, а на праздник всегда дарят подарки. "Давайте сделаем так: пусть каждый выберет из вещей то, что ему понравится, положит в коробку, а потом подарит, кому захочет. Посмотрите, какие красивые подарки

приготовлены для вас!" - говорит педагог. Он открывает приготовленные украшения и дает детям полюбоваться ими. Потом дети усаживаются на стульчики, которые стоят спиной к столу с подарками.

Взрослый спрашивает одного из них, кому он хочет сделать подарок, дает ему коробку, с которой тот отправляется к столу. "Интересно, что выберет Петя и кому он подарит свой подарок?" - говорит воспитатель, обращаясь к остальным. И тут же объясняет важное правило игры: не подглядывать, что выбирает Петя, и не выпрашивать для себя подарки.

Потом ребенок с подарком в коробке подходит к тому, для кого этот подарок выбран. Торжественная передача происходит при активном участии взрослого, который показывает всем детям подарок, если нужно помогает

приладить украшение и подсказывает, что за подарок обязательно следует поблагодарить. Так по очереди все дети дарят подарки друг другу.



"Живые куклы"

Дети разбиваются на пары несколько необычным способом: им предлагается заглянуть в глаза друг другу и найти себе партнера с тем же цветом глаз, как и у тебя самого. Если это вызовет затруднения, можно им помочь. После того как пары образованы, можно объяснить содержание игры: "Помните: когда вы были маленькие, многие из вас верили, что ваши куклы (зайчики, мишки) живые, что они умеют говорить, просить, бегать. Давайте представим, что один из вас

превратился в маленького ребенка, а другой в его куклу - куклу-девочку или куклу-мальчика. Кукла будет что-то просить, а ее хозяин выполнять ее просьбы и заботиться о ней". Взрослый предлагает понарошку помыть кукле ручки, покормить ее, погулять с ней, но предупреждает, что хозяин должен выполнять все капризы куклы и не заставлять ее делать то, чего она не хочет. Когда дети примут игровую ситуацию и увлекутся, пускай продолжают играть сами, в следующий раз каждая пара может поменяться ролями.



"Поводыри"

Цель: развивать эмпатию, учить ролевому поведению, способам общения с людьми, имеющими какие—либо особенности.

Ход игры

Вариант 1. Играющие разбиваются на пары. Один ребенок с открытыми глазами стоит впереди. Другой — на расстоянии вытянутой руки, чуть касаясь спины впереди стоящего, встает с закрытыми глазами. Это «собака-поводырь» и «слепой». Поводырь сначала медленно начинает передвигаться по помещению, «слепой» следует за ним, стараясь не потеряться, затем скорость движения постепенно увеличивается. Пары меняются ролями.

Вариант 2. «Поводырь» и «слепой» активно общаются друг с другом, согласовывая направление и скорость движения.

Вариант 3. «Бабушка» и «внук», «дедушка» и «внучка», держась за руки должны вместе преодолеть препятствия (пройти по узкой тропинке, обойти лужу, перешагнуть через ручеек, начерченный мелом, и т. д.). «Внуки» заботливо подсказывают «слепым» старикам, как им лучше двигаться.



"Волшебники"

Цель: Продолжать воспитывать дружелюбное отношение друг к другу. **Ход:** Детям предлагают вообразить, что они волшебники и могут исполнять свои желания и желания других.



"Негаданная радость"

Цель: Учить детей понимать чувства, переживаемые другими.

В комнату вошла мама, с улыбкой посмотрела на своих мальчиков и сказала: «Заканчивайте, ребята, свою игру. Через час мы едем в цирк». Мама приподняла руку и показала билеты. Мальчики сначала замерли, а потом пустились в пляс вокруг мамы.

Выразительные движения: поднять брови, улыбнуться, смеяться, потирать руки одна о другую, можно хлопать в ладоши, прыгать пританцовывать.



"Добрые волшебники"

Игра начинается с того, что дети садятся в круг, а взрослый рассказывает им сказку: "В одной стране жил злой волшебник-грубиян. Он мог заколдовать любого ребенка, назвав его нехорошим словом. И все кого он называл грубыми словами, переставали смеяться и не могли быть добрыми. Расколдовать такого несчастного ребенка можно было только добрыми, ласковыми именами. Давайте посмотрим, есть у нас такие заколдованные дети". Как правило, многие дошкольники

охотно берут на себя роли "заколдованных". Взрослый выбирает из них непопулярных, агрессивных детей и просит помочь им: "А кто сможет стать добрым волшебником и расколдовать их, называя ласковым именем?" Обычно дети с удовольствием вызываются быть добрыми волшебниками. По очереди они подходят к агрессивным детям и стараются назвать их ласковым именем.



"Царевна Несмеяна"

Взрослый рассказывает сказку про царевну Несмеяну и предлагает поиграть в такую же игру. Кто-то из детей будет царевной, которая все время грустит и плачет, а остальные будут по очереди подходить к ней и стараться ее рассмешить. Царевна же изо все сил старается не засмеяться. Выигрывает тот, кто сумел все-таки вызвать ее улыбку или смех. В качестве Царевны Несмеяны выбирается отвергаемый, необщительный ребенок (лучше девочка), а остальные всеми силами стараются ее развеселить.



"Выбери партнера"

Ход игры: Сидя по кругу, играющие молча - глазами - выбирают себе партнера, но так, чтобы никто этого не заметил. На счет "три" (его ведет взрослый) партнеры подбегают друг к другу и берутся за руки. Если с первого раза игра не складывается, дети возвращаются на исходную позицию. Воспитатель следит за тем, чтобы пары менялись.



"Комплименты"

Дети становятся в круг. Глядя в глаза соседу, надо сказать ему несколько добрых слов, за что-то похвалить, пообещать или пожелать что-то хорошее. Упражнение проводится по кругу.

"Диалог по телефону"



Цель: обучить детей правилам ведения телефонного разговора; учить приглашать к телефону нужного собеседника, приветствовать, представляться, благодарить, прощаться.

Оборудование: два телефона.

Вариант 1. Дети делятся на пары. Каждая пара должна придумать диалог по телефону, с употреблением как можно большего количества вежливых слов. Пары по очереди разговаривают по телефону, остальные дети внимательно слушают.

Выигрывает пара, употребившая в своем диалоге большее количество вежливых форм.

Вариант 2. Это может быть диалог на заданную тему: о прошедшем выходном дне, об увиденном цирковом представлении или спектакле

кукольного театра, любимом мультфильме или телепередаче, приглашении друга в гости, на день рождения, звонке заболевшему другу.

Вариант 3. Деловой разговор по телефону: просьба, предложение, напоминание, выяснение времени телепередачи и т. п.

Вариант 4. Телефонный разговор с персонажем известной сказки или мультфильма.



"Найдем волшебные слова"

Цель: упражнять детей в выполнении правил речевого этикета.

Ход игры: Водящий сидит или стоит спиной к детям. Нужно подойти к нему и ласково сказать какие-нибудь волшебные слова. Водящий должен угадать, кто его позвал, и ответить. Нужно называть друг друга ласково, по имени, например: «Спасибо, Сережа» — «Пожалуйста,

Наташа».

"Приветствие гостей"

Цель: упражнять детей в применении норм этикета, принятых в нашем обществе и других странах при встрече гостей, используя при этом вербальные и невербальные средства общения; воспитывать доброжелательность и гостеприимство.



Ход игры

А Я К ТЕБЕ

В ГОСТИ!

Чебурашка
Карлсон и

поприветствовать и принять гостей, учитывая, что Чебурашка еще маленький, а доктор Айболит уже старенький.

При приветствии использовать вербальные и невербальные средства общения (мимику, жесты), соблюдать следующие правила:

- смотреть в глаза гостю,
- улыбаться, слегка наклонив голову.

В ходе игры уточняется, когда уместно говорить слово «привет». Можно ли его говорить своему другу? взрослому?

Вариант 2. Гостями могут быть представители разных стран. Как приветствовать иностранцев? Что означают их приветствия?



"Пожелание"

Цель: воспитание интереса к партнеру по общению.

Дети садятся в круг и, передавая мяч («волшебную палочку» или др.), высказывают друг другу пожелания.

Например: «Желаю тебе хорошо настроения» «Всегда будь таким же смелым (добрым, красивым...), как сейчас» и т.д.



"Колобок"

Цель: Развитие коммуникативных навыков, воображения, выразительности речи.

Ход игры: Дети стоят в кругу и катают друг другу мяч - "Колобок". Тот, к кому попадет "Колобок", должен сказать ему несколько слов или задать вопрос. Например:

- Как тебя зовут?

- Колобок, я знаю, из какой ты сказки.
- Колобок, давай с тобой дружить.
- Приходи ко мне в гости, Колобок.

После сказанной фразы ребенок передает "Колобка" соседу или кому захочет. Как вариант можно предложить каждому ребенку роль какого-либо животного, и дети должны обращаться к "Колобку" в этой роли.



"Интервью"

Цель: Развитие коммуникативных способностей, эмпатии, воображения.

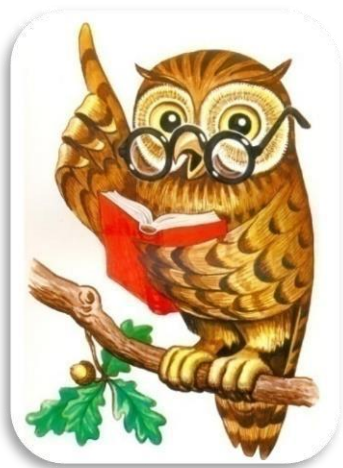
Ход игры: Воспитатель говорит детям: "Представьте себе, что вы включаете телевизор, а там ваша мама отвечает на вопросы журналиста". Далее воспитатель исполняет роль журналиста, а ребенок, кто пожелает, - роль мамы. Журналист может попросить маму рассказать о сыне (дочери), о том, что ей больше всего нравится в ее ребенке и чем она недовольна, об увлечениях ее ребенка и о том, как она относится к ним и т.п.



"Передай другому"

Цель: Закреплять навыки вежливого общения с окружающими.

Ход игры: Педагог вносит белый меховой комочек и предлагает детям, стоящим в кругу, обследовать (рассмотреть, потрогать, понюхать, погладить) его, а затем ласково назвать качества: беленький, пушистый, мягкий, ласковый и т.д. Затем бережно, осторожно передает его соседу, соблюдая правило вежливости: передавать комочек меха прямо в руки, глядя в глаза товарищу, называя сверстника ласково-уменьшительным именем: "Танечка, возьми, пожалуйста. Спасибо."



"Вопрос — ответ"

Цель: развивать у детей умение отвечать на вопросы партнера.

Дети стоят в кругу. У одного из них в руках мяч. Произнеся реплику-вопрос, игрок бросает мяч партнеру. Партнер, поймав мяч, отвечает на вопрос и перебрасывает его другому игроку, при этом задает собственный вопрос и т.д. (например: «Какое у тебя настроение?» — «Радостное». «Где ты был в воскресенье?» — «Ходил с папой в гости». «Какую игру ты любишь?» — «Ловишки» и т.д.).



"Прощай"

Цель: учить детей выходить из контакта, используя доброжелательные слова и интонации.

Дети сидят в кругу и, передавая эстафету друг другу, называют слова, которые говорят при прощании (до свидания, до встречи, всего хорошего, еще увидимся, счастливого пути, спокойной ночи, до скорой встречи, счастливо т.д.). Педагог обращает внимание на то, что, прощаясь, необходимо посмотреть партнеру в глаза.



"Фея вежливости"

Цель: Формировать навык осознанного поведения.

Для упражнения воспитатель берет небольшого размера куклу и называет ее фея Вежливости. Первый раз дети любят сказочной куклой. С помощью феи выясняют, кого называют вежливыми, вспоминают такие слова, как «спасибо», «пожалуйста», «до свидания». Фея играет с детьми, проверяет, как они в общении друг с другом или с ней используют эти слова. Затем фея раздает некоторым детям игрушки. И, если ребенок не говорил «спасибо», выясняет, хочет ли он с ней дружить и играть, и учит благодарить за предложенную игрушку.

Другим детям кукла предлагает попросить у нее понравившуюся игрушку, упражняя и закрепляя выражение «Дай, пожалуйста».



"Рукавички"

Для игры нужны вырезанные из бумаги рукавички с различным не закрашенным узором. Количество пар рукавичек должно соответствовать количеству пар участников. Каждому ребенку дается одна вырезанная из бумаги рукавичка и предлагается найти свою пару, т.е. рукавичку с точно таким же узором. Когда пара одинаковых

рукавичек встретится, дети должны как можно быстрее и (главное!) одинаково раскрасить рукавички. Каждой паре дается только три карандаша разного цвета.



"Секрет"

Цель: учить детей различным способам установления контактов со сверстниками на основе этикетных норм.

Оборудование: сундучок с мелкими вещичками и игрушками.

Ход игры: Всем участникам игры ведущий раздает из красивого сундучка по «секрету» (пуговицу, бусинку, брошку, мелкую игрушку и т. д.), кладет «его» в ладошку и зажимает в кулачок. Игроки ходят по комнате и ищут способы уговорить кого-то показать свой секрет. Ведущий следит за процессом обмена

секретами, помогает наиболее робким детям найти общий язык со всеми участниками игры.



"Луноход"

Цель: способствовать усвоению детьми норм и правил отношений управления и подчинения в условиях сотрудничества.

Оборудование: индивидуальные «пульта управления».

Ход игры

Участники игры делятся на пары. Половина детей — «луноходы»,

вторая половина — работники «центра управления», которые на расстоянии с помощью «кнопок» и команд управляют движением «луноходов» к определенной цели. В эту игру хорошо играть на участке, на пересеченной местности.

Выигрывает та пара, которая благодаря четкому выполнению команд «центра управления» наиболее согласованно и дружно преодолевает все препятствия, не допустив при этом никаких столкновений и аварий. Затем дети меняются ролями.



"Комплименты"

Цель: развитие умения оказывать положительные знаки внимания сверстникам.

Дети становятся в круг. Педагог, отдавая мяч одному из детей, говорит ему комплимент. Ребенок должен сказать «спасибо» и передать мяч соседу, произнося при этом ласковые слова в его адрес. Тот, кто принял мяч,

говорит «спасибо» и передает его

следующему ребенку. Дети, говоря комплименты и слова благодарности, передают мяч сначала в одну, потом в другую сторону.

"Ласковое имя"

Цель: развитие умения 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, Аленушка, Димуля и т. д.)

Воспитатель обращает внимание детей на ласковую интонацию.



"О чем спросить при встрече"

Цель: учить детей вступать в контакт.

Дети сидят в кругу. У ведущего — эстафета (красивая палочка, мяч и т.п.) Эстафета переходит из рук в руки. Задача игроков — сформулировать вопрос, который можно задать знакомому при встрече

после приветствия, и ответить на него. Один ребенок задает вопрос, другой отвечает («Как живете?» — «Хорошо». «Как идут дела?» — «Нормально». «Что нового?» — «Все по-старому» и т.д.). Дважды повторять вопрос нельзя.



"Волшебные очки"

Взрослый торжественно объявляет: "Я хочу показать вам волшебные очки. Тот кто их наденет, видит только хорошее в других и даже то хорошее, что человек иногда прячет от всех. Вот я сейчас примерю эти очки... Ой, какие вы все красивые,

веселые, умные!" Подходя к каждому ребенку, взрослый называет какое-либо его достоинство (кто-то хорошо рисует, кто-то умеет строить из кубиков, у кого-то красивое платье). "А теперь мне хочется, чтобы каждый из вас примерил эти очки и хорошенько рассмотрел своего соседа. Может они помогут рассмотреть то, что вы раньше не замечали". Дети по очереди надевают волшебные очки и называют достоинства своих товарищей. в случае, если кто-то затрудняется, можно помочь и подсказать. Повторение одних и тех же достоинств здесь не страшны, хотя желательно расширять круг хороших качеств.

"Повтори фразу"

Цель: Развитие выразительности речи.

Ход игры: Воспитатель произносит фразу (например: "У меня есть котенок"), которую дети должны повторить с интересом, с радостью, с удивлением, с обращением, со страхом, с грустью.

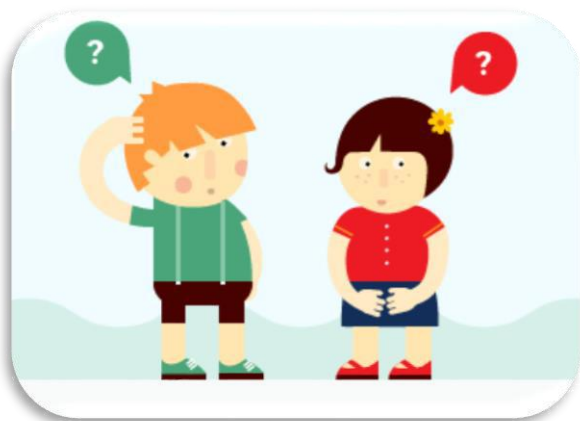


"Пантомима"

Цель: Развитие произвольности, воображения, выразительности движения и речи.

Ход игры: Водящий произносит фразу, а дети повторяют и изображают предполагаемое эмоциональное состояние говорящего.

- О горе мне, горе...
- Ах, какой счастливый день!
- Бедная я, несчастная!
- Ура! Я еду на море!



"Закончи предложение"

Цель: учить детей осознавать свои привязанности, симпатии, интересы, увлечения и рассказывать о них.

Дети стоят в кругу. В качестве ведущего — педагог. У него в руках мяч. Он начинает предложение и бросает мяч — ребенок заканчивает предложение и возвращает мяч взрослому:

- Моя любимая игрушка...
- Мой лучший друг....
- Мое любимое занятие....
- Мой любимый праздник....
- Мой любимый мультфильм....
- Моя любимая сказка...
- Моя любимая песня....