

Картотека коммуникативных игр

«Лесная жизнь»

В кругу на ковре: представьте себе, что вы оказались в лесу и говорите на разных языках. Но вам надо как-то общаться между собой. Как это сделать? Как спросить о чем-нибудь, как выразить свое доброжелательное отношение, не проронив ни слова? Чтобы задать вопрос, как дела, хлопаем своей ладонью по ладони товарища (показ). Чтобы ответить, что все хорошо, наклоняем голову к его плечу; хотим выразить дружбу и любовь - ласково гладим по голове (показ). Готовы?

Тогда начали. Сейчас раннее утро, выглянуло солнышко, вы только что проснулись.

Дальнейший ход игры педагог разворачивает произвольно, следя за тем, чтобы дети не разговаривали между собой.

«Добрые сновидения»

В кругу на ковре: Когда-то давным-давно люди, борясь за выживание, вынуждены были работать и днем и ночью. Конечно, они очень уставали. Сжалились над ними добрые сновидения. С наступлением ночи они стали прилетать к людям и, нежно поглаживая их, ласково убаюкивать добрыми словами. И люди засыпали. А утром, полные сил, с удвоенной энергией брались за работу.

Сейчас мы с вами разыграем роли древних людей и добрых сновидений. Те, кто сидит по правую руку от меня, исполнят роли этих тружеников, а те, кто по левую, сновидений. Потом мы поменяемся ролями. Итак, наступила ночь. Изнемогающие от усталости люди продолжают работать, а сны прилетают и убаюкивают их.

Разыгрывается бессловесная игра.

«Птенцы»

Воспитатель. Вы знаете, как появляются на свет птенцы? Зародыш сначала развивается в скорлупе. Через положенное время он разбивает ее своим маленьким клювиком и вылезает наружу. Ему открывается большой, яркий, неизведанный мир, полный загадок и неожиданностей. Все ему ново: и цветы, и трава, и осколки скорлупы. Ведь он никогда не видел всего этого. Поиграем в птенцов? Тогда присядем на корточки и начнем разбивать скорлупку. Вот так! (Показ.) Все! Разбили! Теперь исследуем окружающий мир - познакомимся друг с другом, пройдемся по комнате, принюхаемся к предметам. Но учтите, птенцы не умеют разговаривать, они только пищат.

«Муравьи»

В кругу на ковре: Приходилось ли кому-нибудь из вас видеть в лесу муравейник, внутри которого день и ночь бурлит жизнь? Никто не сидит без дела, каждый занят: кто-то таскает иголки для укрепления жилища, кто-то ищет пищу, кто-то ухаживает за малышами-муравьями. И так всю весну и все лето. А поздней осенью, когда наступают холода, муравьишки собираются вместе, чтобы заснуть в своем теплом домике. Они спят так крепко, что им не страшны ни снег, ни метель, ни морозы. Муравейник просыпается с наступлением весны, когда первые теплые солнечные лучи начинают пробиваться сквозь толстый слой иголок. Но прежде чем начать привычную трудовую жизнь, муравьишки закатывают огромный пир. У меня такое предложение: сыграем роль муравьишек в радостный день праздника. Покажем, как муравьишки приветствуют друг друга, радуясь приходу весны, как рассказывают о том, что им снилось всю зиму. Только не забудем, что разговаривать муравьи не умеют. Поэтому будем общаться жестами.

Воспитатель и дети разыгрывают пантомимой и действиями изложенный рассказ, заканчивая его хороводом и танцами.

«Театр теней»

Воспитатель. *Обращали ли вы внимание на то, как в яркий солнечный день за вами неотступно следует собственная тень, в точности повторяя, копируя все ваши движения? Гуляете ли вы, бегаєте, прыгаете - она все время с вами. А если вы с кем-то идете или играете, то ваша тень, как бы подружившись с тенью вашего спутника, опять-таки в точности все повторяет, но не разговаривая, не издавая ни одного звука. Она все делает бесшумно. Представим, что мы - наши тени. Погуляем по комнате, посмотрим друг на друга, попробуем друг с другом пообщаться, а потом вместе что-нибудь построим из воображаемых кубиков. Но как? Будем двигаться тихо-тихо, не издавая ни единого звука. Итак, начали!*

Совместно с взрослым дети молча передвигаются по комнате, смотрят друг на друга, здороваются за руку. Затем по его примеру из воображаемых кубиков строят башню. Успех игры зависит от фантазии педагога.

«Они живые»

В кругу на ковре: *Вам, наверное, рассказывали или читали сказки о том, как оживают ночью игрушки. Закройте, пожалуйста, глаза и представьте свою самую любимую игрушку, вообразите что она, проснувшись, делает ночью. Представили? Тогда предлагаю Вам исполнить роль любимой игрушки, познакомиться с остальными игрушками. Только опять-таки все наши действия выполняем молча, чтобы не разбудить старших. А после игры попробуем отгадать, кто какую игрушку изображал.*

По окончании игры дети по просьбе педагога рассказывают, кто кого изображал. Если кто-либо затрудняется, взрослый предлагает еще раз, пройдясь по комнате, показать свою игрушку.

Запрещённое движение

К кругу: *Следите за моими руками. Вы должны в точности повторять все мои движения, кроме одного: вниз. Как только мои руки будут опускаться вниз, вы должны поднять свои вверх. А все, остальные мои движения повторяйте за мной.*

Взрослый делает различные движения руками, периодически опуская их вниз, и следит за тем, чтобы дети в точности выполняли инструкцию. Если детям нравится игра, можно предложить любому желающему побыть вместо воспитателя в роли ведущего.

«Приветствие»

В кругу на ковре: *Занимаем места на своих гнездышках, а теперь поздороваемся глазами. Я первая поздравляю 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. Можно поздороваться пожав друг другу руку, и т. д.*

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.

«Меняй»

В кругу на ковре: Воспитатель, обращаясь к играющим, предлагает сначала внимательно посмотреть друг на друга, особое внимание обратив на цвет волос партнеров. Затем - поменяться местами так, чтобы крайним справа оказался партнер, у кого самые светлые волосы, рядом с ним - у кого потемнее и т.д. Крайним слева играющие должны посадить того, у кого самые темные волосы. Основное условие игры - никаких шумных обсуждений.

По ходу игры педагог помогает детям - подходит ко всем, объясняет, рассказывает, поглаживает по голове.

«Зеркало»

Распределяемся по парам: *Наверное, у каждого дома - в прихожей, в ванной комнате или в спальне - есть зеркало. Предположим, что зеркала под рукой не оказалось. Как же тогда узнать, как выглядишь? Как сидит на тебе новый костюм или платье? Вот и разыграем эту ситуацию. Встанем парами друг против друга. Один будет исполнять роль зеркала, т.е. повторять все действия партнера, причем повторять точно. Ведь неточных зеркал не бывает. Другой -представлять, как он приводит себя в порядок утром, умывается, делает зарядку, собирается в детский сад. Потом играющие меняются ролями. Готовы? Тогда попробуем!*

Воспитатель, образуя пару с кем-либо из детей, исполняет какое-то время роль зеркала. Затем дети играют самостоятельно, но педагог продолжает следить за ходом игры, помогая тем, кто испытывает затруднение. После того как дети поймут основную игровую задачу, каждая пара получает возможность выступить перед остальными. Их задача, прежде всего исполнителя роли зеркала, - показать точные, скоординированные движения. Если «зеркало» значительно искажает движения или запаздывает, это означает, что оно испорчено (или кривое). Этой паре педагог предлагает «починить» испорченное зеркало, т.е. потренироваться. Показав два-три движения, дети садятся на стулья, их место занимают два других ребенка.

«Испорченная видео камера»

Дети становятся друг за другом, спиной к воспитателю. Далее воспитатель говорит первому в ряду ребенку движение, которое он должен передать следующему, тот будит следующего и показывает ему, и так – по ряду, пока все дети не будут знать движение, и не дойдет очередь до последнего. Последний показывает движение первому и сравнивают какое движение все дети передали друг другу.

«Где мы были, мы не скажем, а что делали – покажем»

Из числа играющих составляются небольшие группы (четверо-пятеро детей). Договорившись с помощью педагога, какое действие они будут представлять (или умывание, или рисование, или сбор ягод), дети самостоятельно продумывают и представляют сюжет.

Каждая группа, прежде чем разыграть молчаливое действие, предваряет его фразой: *«Где мы были, мы не скажем, а что делали - покажем»*. Зрители должны отгадать, что они делают и где находятся. Если задача решена, на сцену выходит следующая группа.

«Испорченный телефон»

Играющие становятся в «линию». Ведущий, шепотом расспросив соседа, как он провел выходные дни, громко обращается к товарищам: *«Саша рассказал мне, как он провел выходные дни. Хотите узнать, что он делал? (Ответы.) Саша шепотом, на ушко, расскажет об этом своему соседу. Так, по цепочке, мы узнаем о том, что делал Саша»*.

Громко о том, что сказал Саша, объявляет последний в ряду. Задача играющих - сравнить, насколько изменился смысл передаваемой информации. Если первому играющему трудно сформулировать четкое сообщение, желательно смешного содержания, его начинает передавать взрослый.

Иногда дети ради шутки искажают информацию. Тогда из числа играющих выбирается мастер. Ведь телефон испортился и нуждается в починке. Мастер понарошку «чинит» аппарат. Результат его работы оценивается после следующего круга.

«Волны»

В кругу на ковре: Взрослый предлагает представить, что они купаются в море, окунаясь в ласковые волны, и изобразить эти волны - нежные и веселые.

Тренировка заканчивается «купанием в море»: один из игроков становится в центр круга, к нему по одному подбегают волны и ласково поглаживают пловца. Когда все волны погладят его, он превращается в волну, а его место занимает следующий купающийся.

«Передай настроение»

В кругу на ковре: Взрослый придумывает и передает настроение (грустное, веселое, тоскливое). Дети, передав его настроение по кругу, обсуждают, что он загадал. Затем ведущим становится любой желающий. Если он испытывает затруднения, взрослый ему помогает. Действия детей не оцениваются и не обсуждаются. Важно одно: все играющие должны внимательно наблюдать за партнерами и воспроизводить их настроение.

«Молекулы»

В кругу на ковре: дети 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.

«Тень»

Играющие составляют пары. Один исполняет роль тени, в точности копируя то, что изображает партнер: собирает ягоды, грибы, ловит бабочек. Если играющие испытывают затруднение, по просьбе взрослого кто-то из детей наглядно изображает пример. По ходу играющие меняются ролями.

«Потеряшка»

В кругу на ковре: Взрослый, объявляет, что потерялась девочка. (Подробно описывает чей-то портрет: цвет волос, глаз, рост, характерные детали одежды.) Ее просят подойти к диктору.

Задача играющих определить, о ком идет речь, и назвать имя разыскиваемого. Роль диктора может исполнить каждый желающий.

«Кто сказал?»

Ведущий, с закрытыми глазами, должен узнать, кто из детей (по указанию воспитателя) сказал: «Ты мой голос не узнаешь, кто сказал - не угадаешь». Играющие меняются ролями, если ведущий узнает его.

Игра продолжается до тех пор, пока все участники не исполнят роль ведущего.

«Скульптор»

Дети делятся на пары, а затем ведущий говорит:

«Пусть один из вас будет скульптором, а другой — глиной. Глина — очень мягкий и послушный материал. Сейчас я дам каждому скульптору фотографию его будущей скульптуры, не показывайте ее партнеру. Внимательно посмотрите на свою фотографию и попробуйте вылепить из своего партнера точно такую же статую. При этом вы не можете разговаривать, ведь глина не знает языка и не может вас понять».

Взрослый раздает детям фотографии различных статуй и памятников. Затем выбирает любого ребенка и начинает «лепить» из него скульптуру, предварительно показав всей группе фотографию своего будущего памятника. После этого дети «лепят» самостоятельно,

взрослый следит за игрой и подходит к ребятам, у которых что-то не получается. Затем дети показывают свои скульптуры воспитателю и остальным парам. После этого взрослый вновь раздает фотографии и дети меняются ролями.

«Покажем вместе»

В кругу на ковре: *«Тот из вас, кто был в цирке или в зоопарке, наверняка видел там слона. А кто не был — видели его изображение на картинке в книжке. Давайте попробуем его изобразить. Сколько у него ног? Правильно, четыре. Кто хочет быть ногами слона? Кто будет хоботом?»* и т.д. Таким образом, выбираются дети, каждый из которых будет изображать какую-нибудь часть тела слона. Воспитатель помогает детям расположиться на полу в правильном порядке. Впереди — хобот, за ним — голова, по бокам — уши и т.д. Когда слон составлен, воспитатель предлагает ему пройтись по комнате: каждая часть должна соблюдать очередность. В качестве составной фигуры могут быть любые животные. Если детей в группе много — можно усложнить игру и составить двоих животных, которые могут общаться: жать друг другу руки, обнюхивать друг друга, вилять при встрече хвостами и т.д.

Сороконожка

Воспитатель: *«Представляете, как сложно жить сороконожке, ведь у неё целых 40 ножек! Всегда есть опасность запутаться. Давайте поиграем в сороконожку. Встаньте друг за другом на четвереньки и положите руки на плечи соседа. Готово? Тогда начинаем двигаться вперёд. Сначала медленно, чтобы не запутаться. А теперь — чуть быстрее».*

Педагог помогает детям построиться друг за другом, направляет движение сороконожки. Затем педагог говорит:

«Ох, как устала наша сороконожка, она буквально падает от усталости». Дети, по-прежнему держа соседей за плечи, падают на ковёр»

«По узенькой дорожке»

На полу или на асфальте чертится узкая полоска. Педагог обращает внимание детей на полоску:

«Это — узенькая тропинка на заснеженной дороге, по ней, одновременно, может идти только один человек. Сейчас вы разделитесь на пары, каждый из вас встанет по разные стороны тропинки. Ваша задача пойти одновременно навстречу друг другу и встать на противоположную сторону тропинки, ни разу не заступив за черту. Переговариваться при этом бесполезно: метет метель, ваши слова уносит ветер, и они не долетают до товарища».

Воспитатель помогает детям разбиться на пары и наблюдает вместе с остальными детьми за тем, как по тропинке проходит очередная пара. Успешное выполнение этого задания возможно в том случае, если один из партнёров уступит дорогу своему товарищу.

«Лабиринт»

На полу цветным скотчем нарисован лабиринт, воспитатель: *«Сейчас вам предстоит пройти весь лабиринт. Но это не простой лабиринт: его можно пройти вдвоем только повернувшись друг к другу лицом. Если вы хоть раз обернетесь или расцепите руки, двери хлопнутся, и вы не сможете больше выбраться наружу».*

Дети делятся на пары, становятся друг к другу лицом, обнимаются и начинают медленно проходить лабиринт. При этом первый ребенок идет как бы спиной, повернувшись лицом к партнеру. После того как первая пара прошла весь лабиринт, начинает движение вторая пара. Дети вместе со взрослым следят за ходом игры.

«Паутина»

Дети стоят в кругу, взявшись за руки. Педагог говорит:

«Держите друг друга за руки очень крепко и ни в коем случае не снимайте рук. Сейчас вы закроете глаза, а я вас запутаю. Вы должны будете распутаться, ни разу не разорвав ваш круг».

Дети закрывают глаза, взрослый запутывает их: поворачивает детей спиной друг к другу, просит перешагнуть через сцепленные руки соседей и т.д.

Таким образом, когда дети открывают глаза, вместо круга получается куча-мала. Дети должны распутаться, не разнимая рук.

«Божья коровка»

В кругу на ковре: *«Давайте представим, что мы поймали божью коровку. Вот она, у меня в руках. Хотите посмотреть? Я могу передать ее своему соседу, а он - своему. Но это не простая божья коровка, а волшебная. Каждый раз, когда ее передают другому, она увеличивается в размерах в два раза. Так что когда мы передадим ее по кругу, она уже будет во-о-от такая большая. Будьте очень осторожны с ней, погладьте ее по крылышкам, приласкайте ее, старайтесь не сделать ей больно, но помните, что с каждым разом она становится все больше и больше, все тяжелее и тяжелее».*

Педагог держит в руках воображаемую божью коровку, поглаживает ее, показывает остальным детям, затем передает ее соседу. Божья коровка передается, по кругу, взрослый все время напоминает, детям о том, что она увеличивается. После того как божья коровка попадает в руки последнему ребенку, воспитатель удивляется, как выросла божья коровка в руках детей, подходит вместе с ними к окну и выпускает ее на улицу.

«Змейка»

Дети стоят в линии друг за другом. Педагог предлагает им поиграть в змейку:

«Я буду головой, а вы туловищем. Внимательно следите за мной и в точности повторяйте мои движения. Когда я буду перепрыгивать через ямы, пусть каждый из вас, когда доползёт до неё, перепрыгнет так же, как я. Готовы? Тогда поползли».

Когда дети освоились с упражнениями, воспитатель переходит в хвост змейки, а ребёнок, который был за ним, становится ведущим. Затем по команде воспитателя его сменяет новый ведущий и так – до тех пор, пока все дети по очереди не побывают в роли ведущего.

«Милый коврик» На пол кладётся кусок красивой ткани - «волшебный ковёр». Взрослый говорит:

«Надо так встать на «волшебный ковёр», чтобы все на нём поместились».

Дети встают. Затем дети делают шаг назад, «волшебный ковёр» сворачивается пополам, и детям снова предлагается встать на ковёр и так, до тех пор, пока он станет совсем маленький

«Да» и «нет»

Нужно 10 предметов различного назначения: игрушки, предметы быта, овощи, одежда.

Предметы раскладываются на столе. Воспитатель говорит: *«Посоветуйтесь друг с другом и загадайте какой-нибудь предмет, но мне не говорите. Я буду задавать разные вопросы, чтобы угадать, какой предмет вы загадали, а вы можете отвечать только "да" или "нет". Все поняли?».*

Детям дается время для обдумывания. Затем воспитатель начинает задавать вопросы:

«Этот предмет нужен в хозяйстве? Его едят? Его надевают на тело? Он лежит посередине стола? Он лежит рядом с...? Он круглый? Он коричневый?». И т.п.

Нужно придерживаться определенной логики: назначение предмета, его расположение, внешние признаки.

«А теперь поменяемся ролями. Я загадаю один из предметов, а вы будете задавать вопросы». Затем можно предложить 2-3 детям загадать предмет.

«Откажись»

Учить детей вежливо отклонять предложение (отказаться от выполнения в ответ на побуждение). Водящий по очереди обращается к каждому игроку с побуждением, провоцируя детей на вежливый отказ.

- *Выбери из этих щеток в стакане самую лучшую и почисти зубы.*
- *Извините, этими щетками пользоваться нельзя: они чужие.*
- *Уроните эту чашку на пол!*
- *Простите, я не могу этого сделать: мне жаль бить чашку.*
- *Крикни громко: я самый ловкий!*
- *Простите, я не могу, ведь я не хвостун.*

Водящему при этом можно присвоить какую-либо роль, например Карабаса, Бармалея, Шапокляк и т.д.

«Лиски»

Учить детей задавать вопросы и отвечать на них, закреплять умение в диалогах развивать тему разговора. Дети выбирают лиса - ведущего. Остальные становятся в круг и кладут возле себя лисят (ими может быть любой предмет: кубик, мячик, палочка). Лис подходит к одному из играющих и заводит разговор:

- *Где был? - В лесу.*
- *Кого поймал? - Лисенка.*
- *Верни лиску мою. - За так не отдам.*
- *За что отдашь - скажи сам. - Если обгонишь, тогда отдам.*

После этого они бегут по кругу в противоположные стороны. Хозяином лисенка становится тот, кто имеет свободное место в круге. Проигравший водит. Бегать можно по внешней стороне круга.

«Волк»

Закреплять умение выражать просьбу и отвечать на нее. Все играющие, за исключением одного ребенка, овцы. Они просят волка отпустить их в лес погулять:

- *Разрешите нам, волк, погулять в вашем лесу!*

Волк отвечает:

- *Гуляйте, да только траву не щиплите, а то мне спать будет не на чем.*

Овцы сначала гуляют в лесу, но скоро забывают обещание, щиплют траву и поют:

- *Щиплем, щиплем травку, Зеленую муравку, Бабушке на рукавички, Дедушке на кафтанчик...*

Волк, увидев это, грозно рычит:

- *Пощипали травку! Ну же! Попадете мне на ужин!*

Волк бежит по поляне и ловит овец. Пойманный ребенок становится волком, игра возобновляется.

«Кошка и мышка»

Игру ведут двое детей: один - кошка, другой - мышка.

Остальные дети стоят в кругу, внутри которого кошка и мышка ведут диалог:

- *Мышка, мышка, где была? - В кладовой.*
- *Что там делала? - Сыр ела.*

- *А мне оставила? - Не оставила.*
- *А где ложечки положила? - Под бочку сунула.*
- *А куда кувшин поставила? - Шла по камешкам, напала злая собака, я уронила кувшин и разбила.*
- *Тогда я буду тебя ловить.*
- *Я убегу.*

Дети берутся за руки и поднимают их вверх. Кошка гонится за мышкой. Если ей удастся поймать мышку, кошка назначает следующую пару игроков. Если мышка оказалась проворнее, то распределение ролей достается ей.

«Змея»

Водящий (змея) подходит к одному из детей и говорит:

- *Я змея, змея, змея. Я ползу. Ползу. Ползу. Будь моим хвостом!*
- *Хорошо.*
- *Ну, тогда пролезай.*

После этих слов участник пролезает под ногами водящего и становится его хвостом. Затем змея вместе со своим хвостом приближается к другому ребенку и вновь произносит свои слова. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не окажутся в хвосте.

«Пастушок»

Цель. Учить с вежливой интонацией обращаться с просьбой, реагировать на побуждение.

Ход игры. Дети выбирают пастуха и волка, все остальные - овцы. У них два дома на противоположных концах площадки. Овцы громко зовут пастуха:

- *Пастушок, пастушок,*
Заиграй во рожок!

Травка мягкая,
Роса сладкая,
Гони стадо в поле,
Погулять на воле!

Пастух отвечает:

- *Ду-ду-ду, ду-ду-ду!*
Я вас в поле поведу.

Травку кушайте да пастушка слушайте!

Пастух выгоняет овец на луг, они ходят, бегают, щиплют травку. По сигналу пастуха «Волк!» бегут в дом; все, кого поймал волк (коснулся рукой), выходят из игры.