

***Карточка игр на развитие
коммуникативных способностей
для детей 3-4 лет***

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

Коммуникативная игра «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.

Коммуникативная игра «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.

Коммуникативная игра «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.

Коммуникативная игра «Кого укусил комарик?»

Цель: способствовать развитию взаимопонимания между детьми.

Ход игры: дети садятся в круг. Ведущий проходит по внешней стороне круга, гладит детей по спинам, а одного из них незаметно от других тихонько щиплет — «кусает комариком». Ребенок, которого «укусил комарик», должен напрячь спинку и плечи. Остальные внимательно разглядывают друг друга и угадывают, «кого укусил комарик».

Коммуникативная игра «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 сбегается к центру («пузырь» сдулся) или разбегаются по комнате (разлетелись пузырьки).

Коммуникативная игра «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 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.

Коммуникативная игра «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, Димуля и т.д.) Воспитатель обращает внимание детей на ласковую интонацию.

Коммуникативная игра «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.

Коммуникативная игра «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.
- Пролететь в вертикально стоящий обруч.
- Обежать стул, на котором лежит мячик.
- Взять мяч и попасть им в вертикально стоящий обруч.
- Вернуться к своей команде и передать эстафету другому игроку.

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

Цель: научить детей выделять характерные черты какого-либо действия и изображать само действие при их помощи; научить детей распознавать через пантомиму смысл изображаемого действия.

Ход игры: при помощи считалки выбирается водящий, которому предлагается выйти в другую комнату. Оставшиеся дети договариваются между собой, какое действие они будут изображать. Водящий возвращается и задает вопрос:

– Где вы были? – дети отвечают:

– Мы не скажем!

Водящий спрашивает:

– А что делали?

– Мы не скажем, мы покажем!

Дети изображают задуманное действие, водящий должен отгадать, что именно делают дети. Изображать задуманное действие могут все дети или только некоторые из них. Затем при помощи считалки выбирается новый водящий, и игра продолжается. Если водящий не смог угадать, что было изображено, ему говорят правильный ответ, и он продолжает водить.

Коммуникативная игра «Изобрази эмоции»

Цель: научить детей изображать заданные эмоции, такие как грусть, радость, восторг, скука, плач, веселье и т. д.

Ход игры: дети при помощи считалки выбирают водящего. Педагог в тайне от других детей называет водящему эмоцию, тот воспроизводит ее при помощи мимики и жестов. Остальные дети угадывают, что именно изобразил водящий. Ребенок, первым назвавший правильный ответ, становится новым водящим. Для детей младшего дошкольного возраста задание можно задавать в ситуативной форме: например, педагог называет условную фразу: «Буратино радуется (грустит, скучает и т. д.)».

Коммуникативная игра «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.

Коммуникативная игра «Хорошие слова»

Цель: научить детей говорить друг другу теплые слова.

Ход игры: педагог рассказывает детям историю: «В одном далеком городе дети стали говорить много плохих слов, а хорошие совсем забыли. Хорошие слова очень устали сидеть без дела и решили уйти из этого города в другие места, где дети не забывают их. А в этом городе началось что-то страшное. Дети стали обзывать, совсем перестали дружить, учителя в школе и воспитатели в детских садах совсем перестали хвалить детей, мамы и папы стали только ругать своих малышей. Очень тяжело пришлось деткам, и пошли они искать хорошие слова, чтобы просить их вернуться в их город. Очень долго дети искали эти слова и, наконец, нашли. Хорошие слова очень обрадовались, что они снова стали нужны детям, и с радостью вернулись. Но теперь, стоит кому-то сказать плохое слово, все тут же вспоминают, как хорошие слова уходили из города, и всем сразу уже не хочется ругаться. Давайте вспомним хорошие слова,

которые мы знаем, и скажем их друг другу». Дети, обращаясь к другим, называют добрые слова, которые им знакомы.

Коммуникативная игра «Самый лучший»

Цель: научить детей находить друг в друге положительные черты, говорить друг другу комплименты.

Ход игры: заранее готовится «трон», например, кресло, обтянутое красивой тканью. Над тронем крупными яркими буквами изображена надпись: «САМЫЙ ЛУЧШИЙ». Дети рассаживаются на стулья. При помощи считалки выбирается водящий, который занимает место на троне. В течение нескольких минут (время регулируется педагогом) остальные дети объясняют, почему этот ребенок самый лучший, придумывают уменьшительно-ласкательные производные его имени. По окончании водящий выбирает следующего ребенка, который займет трон. Педагог может подсказать, что можно поблагодарить детей за комплименты и попросить ребенка описать свои эмоции, которые он испытывал, находясь на этом троне. Все дети должны по одному разу побыть на троне.

Коммуникативная игра «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.

Коммуникативная игра «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 может назвать следующих животных: злой волк, трусливый зайчик, сердитый медведь, добрый слон, шустрый мышонок, хитрая лиса, ленивый кот, свирепый тигр и т. д.

Коммуникативная игра «Отвечай – не зевай»

Цель: развивать в детях быстроту реакции и сообразительность.

Ход игры: игру можно проводить на улице. Предварительно можно расчертить асфальт мелом таким образом, чтобы у каждого малыша оказалась собственная дорожка с делениями. Дети встают в ряд, каждый на своей дорожке, педагог по очереди задает каждому простой вопрос. Если ребенок ответил без запинки, он перемещается на следующее деление, если не нашелся с ответом, остается на прежнем месте, и педагог переходит к следующему малышу. Вопросы могут быть любые, в том числе и шутливые, так же как и ответы, в этой игре оценивается не правильность ответа, а скорость и реакция.

Примеры вопросов:

- Сколько пальчиков у тебя на руке?
- Как зовут твою маму?
- Какого цвета солнце?
- Сколько лет Деду Морозу?
- Сколько раз ты приходил в детский сад?
- У кого нос морковкой? и т. д.

Коммуникативная игра «У птички болит крылышко»

Цель: способствовать формированию у детей умения любить окружающих.

Ход игры: один из детей превращается в птичку, у которой болит крылышко. Он старается показать, что он грустит. Ведущий предлагает ребятам «пожалеть птичку». Первым «жалует» ее сам ведущий, который надевает на руку куклу-котенка и его лапками гладит «птичку» со словами: «Птичка ... (Саша, Маша) хорошая». Затем другие дети надевают куклу-котенка на руку и тоже «жалуют птичку».

Коммуникативная игра «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.

Коммуникативная игра «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.

Коммуникативная игра «Прошу – не надо»

Цель: научить детей выразить положительные и отрицательные эмоции жестами.

Ход игры: взрослый предлагает ребёнку сначала попросить жестом то, что ему нравится, а затем отказать от того, что не нравится. В случае затруднения помогает найти нужные движения (с ласковым произнесением слова "прошу")

рука выводится вперёд раскрытой ладонью вверх, с твёрдым "не надо" – кисть вытянутой руки становится вертикально вверх, ладонь повёрнута "от себя").

Коммуникативная игра «Расследование»

Цель: развитие процессов внимания, памяти, наблюдательности, коммуникативных навыков.

Ход игры: для игры все участники закрывают глаза, ведущий выбирает одного из детей и ставит его за чуть прозрачную занавеску. Затем все дети по команде открывают глаза, и ведущий объявляет, что они должны понять, кто стоит за занавеской (фактически, кого среди них не хватает). Вспомнив этого ребенка, дети должны вспомнить как можно больше деталей, связанных с ним – цвет глаз, одежду, дать как можно более точный портрет отсутствующего. Когда предложения заканчиваются, ребенок выходит из-за занавески, все могут увидеть и сравнивать, насколько точным было их описание.

Коммуникативная игра «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.

Источник: <https://infourok.ru/kartoteka-igr-na-razvitie-kommunikativnih-sposobnostey-dlya-detey-let-2407478.html>