

Муниципальное автономное дошкольное образовательное  
учреждение детский сад № 327



# КАРТОТЕКА СОЦИАЛЬНО- КОММУНИКАТИВНЫХ ИГР



## СОЦИАЛЬНО-КОММУНИКАТИВНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ОБЩЕНИЯ И ДОБРОЖЕЛАТЕЛЬНЫХ ОТНОШЕНИЙ

**Социально-коммуникативные игры** – так называют игры для развития умения общаться, умения сотрудничать и взаимодействовать с людьми в разнообразных жизненных ситуациях. В такие игры можно играть и дома, и во дворе, в детском саду, на празднике или семейной вечеринке или использовать как минутки отдыха после занятий.

Желаем Вам радостных игр! Начинайте играть в социально-коммуникативные игры вместе с нами.

### «ЗДРАВСТВУЙТЕ»

Нужно успеть за ограниченное время (1 минута или пока звучит музыка) поздороваться с как можно большим количеством присутствующих людей. Заранее оговаривается способ, с помощью которого мы будем приветствовать друг друга – например, пожать друг другу руки. В конце игры подводятся итоги – сколько раз успели поздороваться, не остался ли кто-то без приветствия, какое сейчас настроение у игроков.

### «ПУТАНКА»

В этой коммуникативной игре может быть два варианта.

Вариант 1. «Путанка в кругу». Игроки встают в круг и берутся за руки. Руки расцеплять нельзя! Игроки запутывают круг – не расцепляя рук, перешагивая через руки, оборачиваясь и так далее. Когда путанка готова, в комнату приглашается водящий. Ему нужно распутать игроков обратно в круг, не расцепляя их рук.

Это очень веселая и увлекательная игра, в которую с огромным удовольствием играют и малыши, и подростки, и взрослые. Попробуйте – Вам понравится!

Вариант 2. «Змейка» (автор варианта – Н.Ю. Хрящева). Игроки встают в линию и берутся за руки. Затем они запутываются (первый и последний игроки – то есть «голова» и «хвост» змеи проходят под руками игроков, переступают через руки и так далее). Задача водящего – распутать змею, не расцепляя рук игроков.

### «ПАРОВОЗИК»

Игроки встают друг за другом. Первый в цепочке – это паровоз. У него глаза открыты. У всех остальных игроков – «вагончиков» — глаза закрыты. Паровоз везет свой поезд и прямо, и змейкой, и с препятствиями. Задача «вагончиков» – идти за «паровозом» вперед, не расцепляя рук. Задача «паровоза» — идти так, чтобы не растерять вагончики сзади себя. Если «вагончик» отцепился, то поезд «ремонтируется» и отправляется дальше.

### **«КЕНГУРУ И КЕНГУРЕНОК»**

Авторы – Лютова Е.К., Моница Г.Б. В этой игре игроки учатся двигаться в паре, подстраивая свои действия к действиям партнера.

Играют парами. Один игрок – «кенгуру». Он стоит. Другой игрок – «кенгуренок». Он встает к кенгуру спиной и приседает. Кенгуру и кенгуренок берутся за руки. Задача игроков в паре – дойти до окна (до стены). В игру можно играть даже с самыми маленькими детками и дома, и на прогулке.

### **«ЗЕРКАЛО».**

Игроки делятся на пары. Один игрок в паре – это зеркало. «Зеркало» синхронно повторяет все движения второго игрока в паре. Затем они меняются местами. Это не так просто, как кажется на первый взгляд – попробуйте в роли зеркала не отставать от игрока!

Затем, когда дети освоят вариант игры в парах, можно будет играть в эту игру и с группой детей. Дети стоят в линию, а водящий находится перед ними лицом к игрокам. Водящий показывает движение, а вся группа синхронно за ним повторяет это движение (обратите внимание – группа повторяет зеркально, то есть если водящий поднял правую руку, то «зеркало» поднимает левую руку).

### **«ДЕРЖИ МЯЧ»**

В этой игре мы научимся подстраиваться в своих движениях к движениям партнера по игре.

Игроки встают парами и держат один общий большой мяч. Каждый игрок держит мяч двумя руками. По команде игроки должны присесть, не выронив мяч из рук, пройти с ним по комнате, попрыгать вместе. Главная задача – действовать согласованно и не выронить мяч.

Когда игроки без проблем будут держать мяч двумя руками, задача усложняется – мяч нужно будет удержать только одной рукой у каждого игрока в паре.

### **«ЛЮБИМАЯ ИГРУШКА»**

Все встают в круг. В руках у ведущего игры мягкая игрушка. Он говорит о ней несколько слов – комплиментов: «Здравствуй, мышонок! Ты такой веселый. Мы очень любим с тобой играть. Поиграешь с нами?». Далее ведущий предлагает детям поиграть с игрушкой.

Игрушку передают в кругу, и каждый игрок, получивший ее, говорит об игрушке ласковые слова: «У тебя такая симпатичная мордочка», «Мне так нравится твой длинный хвостик», «Ты очень забавный», «У тебя такие красивые и мягкие ушки».

Игру можно проводить даже с маленькими детьми – предлагая им начало фразы, которую закончит малыш: «Ты очень...», «У тебя красивые...».

### **«ПРИВЕТСТВИЕ» («ХЛОПУШКА»).**

Я очень люблю разные ритуалы, придуманные с детьми. Нам, взрослым, очень часто кажется, что это мелочь, ерунда. Но как же важны они для детей!

Мы с детьми делаем при встрече «хлопушку». Все встают в круг, руки вытягиваем вперед. Я открываю ладонь, дети кладут на мою ладошку свои ладошки одна на другую (получается «горка» из наших ладошек). Затем мы поднимаем эту «горку» вверх и все вместе делаем по команде «хлопушку». Я говорю: «Раз, два, три» (на эти слова мы поднимаем руки и тянемся вверх – причем тянемся очень высоко как только можем достать, не разъединяя рук) . «Хлоп!» На слово «хлоп» наша общая хлопушка хлопает к всеобщей радости – руки быстро разводятся в стороны «фонтаном».

Если детей мало, то во время круга до хлопка мы приветствуем друг друга: «Здравствуй, Таня (Танины ладошки легли в нашу «хлопушку»), здравствуй, Саша» и так далее.

### **«ИГОЛОЧКА И НИТОЧКА» (НАРОДНАЯ ИГРА).**

Все игроки становятся друг за другом. Один игрок – иголка. Другие игроки – нитка. «Иголка» бегаёт, меняя направление движения – и прямо, и змейкой, и по кругу, с резкими поворотами и плавно. Остальные игроки должны не отставать и подстраиваться в своих действиях под свою команду.

### **«ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?»**

Игроки делятся на две группы. Одна группа будет загадывать, другая – отгадывать. Те, кто будет отгадывать, выходят из комнаты. Игроки, оставшиеся в комнате, вносят несколько изменений в свой внешний вид. Например, можно взять чужую сумочку себе на плечо или расстегнуть одну пуговицу на рубашке, завязать новую резиночку на косичку, поменяться местами, изменить причёску. Когда игроки готовы, они зовут товарищей в комнату. Другая команда должна угадать, что изменилось. Затем команды меняются местами. В игру можно играть не только командой, но и даже парой.

Хорошо, если в комнате, где будут происходить изменения, будет зеркало – это очень удобно. Но можно обойтись и без него и поиграть в эту игру даже в турпоходе. Получается очень весело. Припасите для этой игры реквизит (платочки на шею, ремешки, заколки и другие вещи, с помощью которых можно вносить изменения в свой внешний вид).

### **«КОМПЛИМЕНТЫ».**

Все игроки стоят в кругу и по очереди говорят друг другу комплименты. В комплиментах можно отметить и настроение, и внешний вид, и личные качества и многое другое.

Это очень приятная игра – попробуйте.

### **«УГАДАЙ»**

Все игроки сидят на ковре. Один игрок – водящий – поворачивается ко всем спиной. Игроки по очереди поглаживают его по спине. Задача водящего – отгадать, кто его сейчас погладил. Затем игроки меняются местами, чтобы каждый смог побыть в роли ведущего. Игру можно проводить не только на ковре, но и стоя (например, на прогулке). Аналогичную игру можно провести в другом варианте – позвать водящего по имени – получится игра «Угадай, кто позвал».

### **«НАЙДИ СВОЕГО РЕБЕНКА»**

Это игра для семейных групп и семейных праздников. Игра любимая, замечательная, веселая, уже много раз сыгранная нами. Очень ее люблю! Игроки делятся на две команды. В одной команде — родители, в другой – их дети. Родителям по очереди завязываются глаза, и им нужно найти своего ребенка среди всех других детей на ощупь. Детям запрещено при этом что-либо говорить и подсказывать. Наоборот, нужно запутать родителей – например, поменять кофту или снять бантик с волос, перебежать в другое место комнаты, присесть (чтобы не догадались по росту) и так далее. Как только родитель угадал своего малыша, он говорит: «Вот Аня!» (называет имя ребенка) и снимает повязку. Если родитель не угадал – то он получает фант, который отыгрывается в конце игры. Игра замечательная, всегда играем с удовольствием. Поиграйте с друзьями!

### **«ХРОМАЯ УТОЧКА»**

Уточка сломала лапку, и теперь плохо ходит. Ее роль выполняет один из детей. Ребенок, играя роль, уточки, старается показать, как ему больно, плохо и грустно. Все другие дети его утешают, гладят, говорят ласковые слова, обнимают, поддерживают. Можно играть так, чтобы дети сами выполняли роли, а можно использовать игрушки и говорить за них. В этой коммуникативной игре малыши учатся проявлять сочувствие.

### **«ИЩУ ДРУГА».**

В эту игру можно играть только в большой группе детей. Вам понадобится набор картинок или набор игрушек (2-3 мишки, 2-3 зайчика, 2-3 куклы, 2-3 уточки и так далее). Каждому ребенку выдается одна игрушка или одна картинка, у которой есть «друзья» — такие же картинки. Детям предлагается найти друзей для своей игрушки (найти парные игрушки, то есть для зайчика найти других зайчиков, для мишки – других мишек). Под музыку дети ищут друзей. Когда друзья для игрушки найдены, дети с игрушками дружно и весело танцуют под музыку. Это игра для маленьких детей, которые еще только учатся взаимодействовать друг с другом.

### **«ПОЙМАЙ ВЗГЛЯД»**

Эта игра развивает взаимопонимание. Ведет игру взрослый.

Игроки сидят на ковре или на стульях. Ведущий смотрит на игроков, а потом на ком-то из них останавливает взгляд на несколько мгновений, как бы подозвав его к себе. Тот, на ком остановился взгляд ведущего, должен встать. Задача игроков – по взгляду угадать, когда тебя вызывает ведущий игры.

Затем, когда игроки освоятся с правилами игры, водят дети и пытаются по взгляду понять друг друга.

В игру можно играть не только с группой детей, но и в семье.

### **«ПОМЕНИЙТЕСЬ МЕСТАМИ»**

Все мы разные, но у нас столько общего! В этом мы убедимся в ходе игры. Игроки либо стоят в кругу, либо сидят на стульях. Ведущий игры предлагает поменяться местами тем, кто .... (Далее идут задания: «Поменяйтесь местами те, кто любит конфеты», «Кто каждый день убирает свою постель», «У кого дома есть кошка» и так далее).

**Маленький секрет этой коммуникативной игры:** в эту игру можно играть и со взрослыми, причем с весьма серьезными целями. Задания могут быть такого типа: «Поменяйтесь местами те, кто работают по программе «Истоки». А теперь поменяйтесь местами те, кто работают по программе «Из детства – в отрочество». А теперь поменяйтесь местами те, кто считает себя молодым педагогом. А теперь поменяйтесь те, кто считает себя опытным педагогом в этой теме и готов поделиться своим опытом и находками с коллегами» и другие. Так, во время игры за несколько минут можно получить «портрет группы».

### **«Я ХОЧУ С ТОБОЙ ДРУЖИТЬ»**

Эта игра разработана О.В. Хухлаевой. Игра помогает наладить доброжелательную обстановку в группе взрослых и детей.

Водящий говорит: «Я хочу подружиться...» и далее описывает одного из участников группы. Участник, который догадался, что описывают именно его, быстро подбегает к водящему и жмет ему руку. И сам становится водящим в игре.

Очень приятная и доброжелательная игра.

### **«КОРОБКА С СЕКРЕТОМ»**

Эта коммуникативная игра также предложена и описана О.В. Хухлаевой. Вам понадобится достаточно большая картонная коробка (например, из-под компьютера или другой бытовой техники). Ее всегда можно найти у знакомых. В этой коробке Вам нужно будет прорезать большие отверстия – такие, чтобы в них свободно пролезла рука. Всего нужно сделать 4-6 отверстий. Играют соответственно 4-6 человек (сколько отверстий в коробке, столько и игроков может быть в Вашей игре). Игроки просовывают руку в коробку (ведущий в это время придерживает коробку на столе), там находят чью-то руку, с ней знакомятся и угадывают, кто это был, с чьей рукой они только что познакомились.

Очень веселая и озорная игра! Она интересна и взрослым тоже.

### **«ШАРИКИ»**

Игрокам нужно взяться за руки и образовать замкнутую фигуру любой формы. Если играют много людей, то нужно предварительно разделить их на команды. В команде может быть несколько игроков (4-6 человек).

Каждой команде выдается 3 воздушных разноцветных шарика. Задача команды — нужно, не расцепляя рук, удерживать свои шарики в воздухе как можно дольше (можно подкидывать шарики и плечом и даже коленом, дуть на них и использовать все способы, которые придут Вам в голову). Побеждает команда, которая дольше всех удержала шарики в воздухе.

Если играют взрослые – то в ходе игры можно добавить каждой команде еще по 2 шарика – это намного сложнее и интереснее!

Для самых маленьких детей нужно предложить 1 шарик, который удерживает в воздухе пара – тройка игроков. Играть с малышами можно не только с шариком, но и с пушинкой из ваты, на которую нужно дуть (русская народная старинная игра).

### **«ЗВЕРИНОЕ ПИАНИНО».**

Эта коммуникативная игра разработана О.В. Хухлаевой и развивает умение сотрудничать друг с другом. Дети садятся в одну линию (получается клавиатура фортепиано). Ведущий игры (взрослый) раздает каждому ребенку его голос – звукоподражание (мяу, хрю, гав, му, кококо, гага и другие). Ведущий, то есть «пианист», дотрагивается до голов детей («играет на клавишах»). А «клавиши» издают каждая свой звук.

Можно играть и на коленках – клавишах. Тогда можно ввести в игру еще и громкость звука. Если пианист легко дотронулся до клавиши – она звучит очень тихо, еле слышно, если сильнее – то громко. Если сильно – то «клавиша» говорить громко.

### **«СНЕЖНЫЙ КОМ».**

Эта игра хороша для знакомства, но может использовать и в других случаях. Играют так. Первый игрок называет свое имя. Следующий игрок называет имя первого игрока и свое имя. Третий игрок – имя первого и второго игрока и добавляет свое имя. И так по кругу. Заканчиваем тем, что первый игрок называет все имена. Имена очень легко запоминаются в этой игре.

Не обязательно в этой **игре** называть имена – можно называть, кто что любит или не любит, у кого какая мечта, кто откуда приехал (если играем с детьми в загородном лагере) или у кого какое домашнее животное (то есть что говорим можно выбирать и придумывать самим в зависимости от темы)

### **«РАССМЕШИ НЕСМЕЯНУ».**

Один игрок – это Несмеяна. Все другие пытаются рассмешить Несмеяну. Тот, кому это удастся – становится Несмеяной в следующей игре.

### **«КОНСПИРАТОР»**

Эта игра разработана В. Петрусинским. Все игроки встают в круг. Водящий находится в центре круга. У него завязаны глаза. Игроки водят хоровод вокруг водящего. Как только водящий говорит: «Стоп», хоровод останавливается. Задача водящего – узнать на ощупь игроков. Если водящий узнал игрока, то игрок выходит из игры. Задача – стать лучшим конспиратором, то есть сделать так, чтобы тебя совсем не узнали или узнали последним.

Очень веселая и занимательная игра. Что только не делают дети – встают на стул или ползут на четвереньках, маскируют свою прическу под кепкой и перевязывают бант платья наоборот (со спины, где он был, на живот). Попробуйте – Вам понравится!

### **«УШИ – НОС – ГЛАЗА».**

Все игроки стоят в кругу. Ведущий начинает говорить вслух и одновременно показывать на себе часть тела: «Уши-уши» (все показывают уши), «Плечи – плечи» (все показывают плечи), «Локти – локти» (все показывают локти). Затем водящий начинает специально путать игроков: показывает одну часть тела, а называет другую. Дети должны в случае ошибки водящего не повторять за ним движение. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся.

В эту игру с равным восторгом играют и малыши, и подростки. Она подходит также для изучения иностранных языков. Словарь игры (называемые части тела) зависит от возраста играющих детей. Самым маленьким достаточно назвать известные им части тела – нос, уши и другие. Для более старших – можно использовать более сложные слова – подбородок, локти, лоб, брови и другие.

### **«ДОРISУЙ РИСУНОК».**

Игра очень простая. В нее можно играть даже вдвоем. Один человек начинает рисовать – рисует на листе бумаге закорючку. Второй игрок пары продолжает рисунок и вновь передает бумагу и карандаш первому игроку. Первый игрок снова продолжает и так до тех пор, пока рисунок не будет закончен.

Если играть с группой, то игра проводится немного по-другому. Все игроки сидят в кругу. Они одновременно начинают рисовать рисунок на листе бумаги и по сигналу ведущего передают свой рисунок соседу слева. А сами получают рисунок от соседа справа. Каждый игрок дорисовывает полученную закорючку и по сигналу ведущего снова передает лист бумаги соседу слева. Так по кругу двигаются все рисунки до сигнала ведущего об окончании игры. Затем получившиеся рисунки рассматриваются. Обсуждаем, что было задумано первым игроком, который начинал рисовать, и что получилось.

Игра дает возможность проявить себя всем детям, здесь фантазия ничем не скована. В эту игру с удовольствием играют даже очень застенчивые дети.



### **«РАЗГОВОР ЧЕРЕЗ СТЕКЛО».**

Играют парой. Один игрок как будто находится в магазине. А второй – на улице. Но они забыли договориться о том, что нужно купить в магазине. Игрок «на улице» жестами передает игроку «в магазине», что ему нужно купить. Кричать бесполезно: стекло толстое, не услышат. Можно объясняться только жестами. В конце игры игроки обмениваются информацией – что нужно было купить, что понял покупатель из жестов своего товарища по игре.

Можно в эту игру играть и командами. Одна команда загадывает и ее представитель показывает жестами, что загадано. Другая команда отгадывает. Потом команды меняются ролями.

Игра интересна как детям, так и взрослым. «Ходить» можно в разные магазины – и в «детский мир», и в «зоомагазин», и в «супермаркет».

### **СКУЛЬПТОР И ГЛИНА.**

Для этой коммуникативной игры с дошкольниками Вам понадобятся картинки (фотографии) людей в различных позах. Их можно скопировать в Интернете и распечатать.

Играют парами. Один ребенок в паре – скульптор, другой – глина. Каждая пара получает картинку с изображением человека в определенной позе. Эту фигуру ребенку — «скульптору» нужно вылепить из своей «глины». Разговаривать нельзя, ведь глина не понимает слов, можно просто «лепить». Затем «скульптор» и «глина» меняются ролями.

С подростками и взрослыми можно использовать более сложные варианты игры: например, вылепить целую скульптурную группу из нескольких людей на заданную тему. А потом поменяться ролями.

### **СЛЕПОЙ И ПОВОДЫРЬ.**

В эту игру играют парой. Один игрок в паре – слепой. Ему завязывают глаза. Другой должен провести его от одного конца комнаты в другой ее конец. Заранее до начала игры в комнате создают препятствия – ставят коробки, игрушки, стулья и раскладывают другие предметы. Поводырю надо провести «слепого» так, чтобы он не споткнулся. После этого игроки меняются ролями.

### **«КОНКУРС ХВАСТУНОВ».**

Эта игра разработана Е. О. Смирновой (очень рекомендую педагогам ее книгу «Общение дошкольников со взрослыми и сверстниками», издательство Мозаика – Синтез, в которой Вы найдете систему замечательных игр с дошкольниками для развития общения).

Игроки сидят в кругу. Ведущий предлагает провести конкурс хвастунов. И выигрывает в нем тот, кто лучше всего похвастается... соседом справа! Нужно рассказать о своем соседе, что в нем хорошего, что он умеет, какие поступки совершил, чем он Вам нравится. Задача – найти в своем соседе как можно больше достоинств.

Дети могут называть любые достоинства (с точки зрения взрослых, это может быть и не достоинства – например, очень громкий голос — но нам важно мнение ребенка)!

Хотя эта коммуникативная игра предназначена для детей, в нее очень хорошо поиграть в коллективе сотрудников на работе. Мы играли, и все были очень довольны! Так приятно похвалить коллег и услышать слова их поддержки в свой адрес.

### **НАЗОВИ СЕБЯ**

Цель: Формировать умение представлять себя коллективу сверстников.

Ребенку предлагают представить себя, назвав свое имя так, как ему больше нравится, как бы он хотел, чтобы его называли в группе.

### **НАЗОВИ ЛАСКОВО**

Цель: воспитывать доброжелательное отношение детей друг к другу. Ребенку предлагают бросить мяч или передать игрушку любимому сверстнику (по желанию) ласково называя его по имени.

### **ВОЛШЕБНЫЙ СТУЛ**

Цель: воспитывать умение быть ласковым, активизировать в речи детей нежные, ласковые слова.

Один ребенок садится в центр на «волшебный стул», а остальные говорят о нем добрые, ласковые слова.

### **ВОЛШЕБНАЯ ПАЛОЧКА**

Цель: продолжать воспитывать умение быть ласковыми. Дети встают в круг. Один ребенок передает палочку рядом стоящему и ласково его называет.

### **ЗАМРИ**

Цель: развивать умение слушать, развивать организованность.

Смысл игры в простой команде воспитателя «Замри», которая может раздаться в моменты деятельности детей, в самых разных ситуациях.

### **РУЧЕЁК**

Цель: развивать умение действовать совместно и учить доверять и помогать тем, с кем общаешься.

Перед игрой воспитатель беседует с детьми о дружбе и взаимопомощи, о том как можно преодолеть любые препятствия. Дети встают друг за другом и держаться за плечи впереди стоящего. В таком положении преодолевают любые препятствия. Обогнуть озеро, пролезть под стол и т.д.

### **МАГАЗИН ВЕЖЛИВЫХ СЛОВ**

Цель: развивать доброжелательность, умение налаживать контакт со сверстниками.

Воспитатель: у меня в магазине на полке лежат вежливые слова: приветствия (здравствуйте, доброе утро, добрый день и т.д.); ласковые обращения (дорогая мамочка, милая мамочка и т.д.). Я буду предлагать вам различные ситуации, а вы покупаете у меня нужные слова.

Ситуация. Мама принесла из магазина яблоки. Тебе очень хочется, но мама сказала, что нужно дождаться обеда. Как ты ее попросишь, чтобы она все таки дала тебе яблоко?

### **КУЗОВОК**

Цель: продолжать закреплять вежливые слова.

Дети садятся вокруг стола, на котором стоит корзина. Воспитатель, обращается к ребенку: «Вот тебе кузовок, клади в него вежливое слово».

### **ЧУДЕСНЫЙ МЕШОЧЕК**

Цель: расширение объема словаря развитие тактильного восприятия и представлений о признаках предметов.

Дети поочередно узнают на ощупь предмет, называют его и достают из мешочка.

### **ДОБРЫЕ СЛОВА**

Цель: развивать умение употреблять в речи добрые слова.

Дети подбирают добрые слова. Показать детям картинку, где дети трудятся. Как можно назвать детей, которые трудятся? (Трудолюбивые, активные, добрые, благородные и т.д.)

### **КОВРИК ПРИМИРЕНИЯ**

Цель: развивать коммуникативные навыки и умение разрешать конфликты.

Придя с прогулки, воспитатель сообщает детям, что два мальчика поссорились из – за игрушки. Приглашает присесть друг против друга на «коврик примирения» выяснить причину раздора и найти путь мирного решения проблемы. Обсудить, как поделить игрушку.

### **КАК БЫТЬ, ЧТО ДЕЛАТЬ?**

Цель: пробудить инициативу, самостоятельность, сообразительность, отзывчивость детей, готовность искать правильное решение.

Создать ситуацию: отсутствуют краски отдельных цветов, не хватает пластилина для лепки. Дети самостоятельно ищут решения.

### **ПОСЫЛКА**

Цель: расширение объема словаря, развитие связной речи.

Ребенок получает посылку от Деда Мороза и начинает описывать свой подарок, не называя и не показывая его. Предмет предъявлен после того, как будет отгадан детьми.

### **ВОТ КАКОЙ ДЕД МОРОЗ**

Цель: развивать уважение, закреплять ласковые слова. Ребенок рассказывает, какие подарки приносил дед Мороз, как он его благодарил, как можно его ласково назвать.

### **БЕЗ МАСКИ**

Цель: развивать умение делиться своими чувствами, переживаниями, строить не законченные предложения.

Воспитатель говорит начало предложения, дети должны закончить. Чего мне по-настоящему хочется, так это ..... Особенно мне нравится, когда..... Однажды меня очень напугало то, что .....

### **ДЕНЬ НОЧЬ**

Цель: развивать умение сотрудничать, достигать желаемого результата.

После слов «День наступает - все оживает» Участники игры хаотично двигаются, прыгают. Когда воспитатель произносит: «Ночь наступает - все замирает», дети замирают в причудливых позах.

### **СЛУШАТЬ ЗА ОКНОМ, ЗА ДВЕРЬЮ**

Цель: развивать слуховое внимание.

По заданию воспитателя все дети сосредотачивают свое внимание на звуках и шорохах коридора. Затем по очереди перечисляют и объясняют, что они услышали.

### **КТО ЛУЧШЕ ПОХВАЛИТ**

Цель: уметь назвать признаки животных по образцу взрослого, развивать внимание, умение описывать.

Воспитатель берет себе медведя, а ребенку дает зайчика. И начинает: «У меня медведь» Ребенок: «А у меня заяц» и т.д.

### **ПРО КОГО Я ГОВОРЮ**

Цель: развивать наблюдательность, умение ориентироваться на основные признаки описываемого объекта.

Воспитатель описывает сидящего перед ним ребенка, называя его детали одежды и внешнего вида. Например: «Это девочка, на ней юбка и кофточка, волосы у нее светлые, бант красный. Она любит играть с куклой Таней»

### **ВОТ КАКОЙ ПАПА.**

Цель: развивать уважение к папе, закреплять ласковые слова.

Ребенок рассказывает, как зовут папу, как он с ним играет, как он его ласково называет.

### **ОПИШИ ДРУГА.**

Цель: развивать внимательность и умение описывать то, что видел.

Дети встают спиной друг к другу и по очереди описывают прическу, одежду, лицо своего партнера. Потом описание сравнивается с оригиналом и делается вывод о том, насколько ребенок был точен.

### **ВОТ КАКАЯ МАМА.**

Цель: развивать любовь к маме, закреплять ласковые слова.

Каждый ребенок по очереди рассказывает, как зовут его маму, как она заботится о нем, как ее можно ласково назвать.

### **ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?**

Цель: внимательности и наблюдательности, необходимых для эффективного общения.

Водящий выходит из группы. За время его отсутствия в группе производится несколько изменений (в прическе детей, в одежде, можно пересесть на другое место,) но не больше двух – трех изменений.

### **ПОДАРОК НА ВСЕХ**

Цель: развивать чувство коллектива, умение дружить, делать правильный выбор сотрудничать со сверстниками.

Детям дается задание: «Если бы ты был волшебником и мог творить чудеса, то что бы ты подарил сейчас всем нам вместе?».

### **ПОЧЕМУЧКА.**

Цель: развивать умение дружить, быть вежливым.

Например, если девочку обидеть, она заплачет. Если вы нечаянно толкнули, то..... Вам подарили игрушку, то.....

### **ОБЫГРАЙ ПРЕВРАЩЕНИЕ**

Цель: воспитывать доверие друг к другу, чувство ответственности за другого.

Воспитатель по кругу передает предмет (мяч, кубик), называя их условными именами. Дети действуют с ними так, как если бы это были названные взрослым объекты. Например, по кругу передают мячик. Ведущий называет его «Яблоко»- дети «моют», «едят», «нюхают» и т.д.

### **ОЖИВШИЕ ИГРУШКИ.**

Цель: формировать у детей культуру общения.

Воспитатель. 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. А мы попробуем отгадать, какую игрушку ты изображал.

### **СЪЕДОБНОЕ – НЕСЪЕДОБНОЕ**

Цель: развитие слухового внимания, развитие умения выделять существенные признаки предмета (съедобность, одушевленность).

Ведущий произносит слово и кидает одному из детей мяч и называет предмет. Если съедобный, игрок ловит мяч, а если несъедобное, уклоняется от мяча.

### **ВОЛШЕБНАЯ ПАЛОЧКА.**

Цель: формирование представлений о возможностях своих и сверстников, закрепить признаки весны.

Дети передают палочку и называют признаки весны.

### **ДАВАЙТЕ ПОЗДОРОВАЕМСЯ.**

Цель: создавать в группе психологически непринужденную обстановку.

Воспитатель и дети говорят о разных способах приветствия, реально существующих и шуточных. Детям предлагается поздороваться плечом, спиной, рукой, носом, щекой и придумать свой собственный способ приветствия.