

Игры и проблемные ситуации, направленные на социально – коммуникативное развитие детей дошкольного возраста.

Игры на развитие эмоциональной сферы дошкольника.

Игра «Пиктограммы».

Детям предлагается набор карточек, на которых изображены различные эмоции.

На столе лежат пиктограммы различных эмоций. Каждый ребенок берет себе карточку, не показывая ее остальным. После этого дети по очереди пытаются показать эмоции, нарисованные на карточках. Зрители, они должны угадать, какую эмоцию им показывают и объяснить, как они определили, что это за эмоция. Воспитатель следит за тем, чтобы в игре участвовали все дети.

Эта игра поможет определить, насколько дети умеют правильно выражать свои эмоции и "видеть" эмоции других людей.

Игра «Я радуюсь, когда...»

Педагог: «Сейчас я назову по имени одного из вас, брошу ему мячик и попрошу, например, так: «Света, скажи нам, пожалуйста, когда ты радуешься?» Ребенок ловит мячик и говорит: «Я радуюсь, когда....», затем бросает мячик следующему ребенку и, назвав его по имени, «(имя ребенка, скажи нам, пожалуйста, когда ты радуешься?»

Эту игру можно разнообразить, предложив детям рассказать, когда они огорчаются, удивляются, боятся. Такие игры могут рассказать вам о внутреннем мире ребенка, о его взаимоотношениях как с родителями, так и со сверстниками.

Упражнение «Способы повышения настроения».

Предлагается обсудить с ребенком, как можно повеселить себе самому настроение, постараться придумать как можно больше таких способов (улыбнуться себе в зеркало, попробовать рассмеяться, вспомнить о чем-нибудь хорошем, сделать доброе дело другому, нарисовать себе картинку).

Игра «Лото настроений».

Для проведения этой игры необходимы наборы картинок, на которых изображены животные с различной мимикой (например, один набор: рыбка веселая, рыбка грустная, рыбка сердитая и т. д. следующий набор: белка веселая, белка грустная, белка сердитая и т. д.). Количество наборов соответствует числу детей.

Ведущий показывает детям схематическое изображение той или иной эмоции. Задача детей – отыскать в своем наборе животное с такой же эмоцией.

Игра «Испорченный телефон».

Все участники игры, кроме двоих, *«спят»*. Ведущий молча показывает первому участнику какую-либо эмоцию при помощи мимики или пантомимики. Первый участник, *«разбудив»* второго игрока, передает увиденную эмоцию, как он её понял, тоже без слов. Далее второй участник *«будит»* третьего и передает ему свою версию увиденного. И так до последнего участника игры.

После этого ведущий опрашивает всех участников игры, начиная с последнего и кончая первым, о том, какую эмоцию, по их мнению, им показывали. Так можно найти звено, где произошло искажение, или убедиться, что *«телефон»* был полностью исправен.

Игры на развитие коммуникативных способностей

Игра «Слепец и поводырь»

Цель: развить умение доверять, помогать и поддерживать товарищей по общению.

Дети разбиваются на пары: “слепец” и “поводырь”. Один закрывает глаза, а другой водит его по группе, даёт возможность коснуться различных предметов, помогает избежать различных столкновений с другими парами, даёт соответствующие пояснения относительно их передвижения. Команды следует отдавать стоя за спиной, на некотором отдалении. Затем участники меняются ролями. Каждый ребенок, таким образом, проходит определённую “школу доверия”.

По окончании игры воспитатель просит ребят ответить, кто чувствовал себя надёжно и уверенно, у кого было желание полностью довериться своему товарищу. Почему?

Игра «Вежливые слова»

Цель: развитие уважения в общении, привычка пользоваться вежливыми словами.

Игра проводится с мячом в кругу. Дети бросают друг другу мяч, называя вежливые слова. Назвать только слова приветствия (здравствуйте, добрый день, привет, мы рады вас видеть, рады встречи с вами); благодарности (*спасибо, благодарю, пожалуйста, будьте любезны*); извинения (*извините, простите, жаль, сожалею*); прощания (*до свидания, до встречи, спокойной ночи*).

Игра «Коврик примирения»

Цель: Развивать коммуникативные навыки и умение разрешать конфликты. Придя с прогулки, воспитатель сообщает детям, что два мальчика сегодня поссорились на улице. Приглашает противников присесть друг против друга на «Коврик примирения», чтобы выяснить причину раздора и найти путь мирного решения проблемы. Эта игра используется и при обсуждении «*Как поделить игрушку*».

Игра «Зеркало»

В эту игру можно играть вдвоем с ребенком или с несколькими детьми. Ребенок смотрится в «зеркало», которое повторяет все его движения, жесты, мимику. «Зеркалом» может быть родитель или другой ребенок. Можно изображать не себя, а кого-нибудь другого, «Зеркало» должно отгадать, потом поменяйтесь ролями. Игра помогает ребенку открыться, почувствовать себя более свободно, раскованно.

Игра «Веселая сороконожка»

Цель: развивать как коммуникативные способности, так и процессы наблюдательности, внимания.

Не забудьте включить детям веселую музыку!

В игру участвует, как минимум, шестеро детей – чем больше, тем лучше. Участники должны стоять друг за другом, положив руки на плечи ребенка впереди. Первый игрок, соответственно, оказывается ведущим, он направляет движение сороконожки. Взрослый регулирует движение сороконожки при помощи ритма и темпа музыки. Если дети успешно справились с этим этапом задания, его можно усложнить, попросив ребят усложнить свое движение разными замысловатыми движениями.

Игра «Поварята»

Все встают в круг - это кастрюля. Сейчас будем готовить компот. Каждый участник придумывает, каким фруктом он будет (*яблоко, вишня, груша*) Ведущий выкрикивает по очереди, что он хочет положить в кастрюлю. Узнавший себя встаёт в круг, следующий участник, вставший, берёт за руки предыдущего. Пока все компоненты не окажутся в круге, игра продолжается. В результате получается вкусный и красивый компот. Таким способом также можно сварить суп или сделать винегрет.

Игра «Ветер дует на...»

Ведущий начинает игру словами «*Ветер дует на...*». Чтобы участники игры побольше узнали друг о друге, вопросы могут быть следующими: «*Ветер дует на того, у кого светлые волосы*» - после этих слов все светловолосые собираются рядом в одном месте. «*Ветер дует на того, у кого есть...сестра*», «*кто любит сладкое*» итак далее.

Игра «Ау!»

Цель: развитие интереса к сверстникам, слухового восприятия.

Количество играющих: 5-6 человек.

Описание 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.

Комментарий: игра косвенно стимулирует интерес детей друг к другу через игровое правило. Эту игру хорошо использовать в процессе знакомства детей друг с другом. Ребенку, стоящему спиной ко всем остальным, легче преодолеть барьер в общении, побороть тревогу при знакомстве.

Игры на сплоченность, сотрудничество

Игра «Клубочек»

Материалы: клубок прочных ниток.

Воспитатель и дети стоят в кругу. Воспитатель запекает песенку, обматывает большой палец правой руки. Затем передает клубок следующему ребенку, называя его в песенке по имени и т. д.

Когда песенка заканчивается — все дети и воспитатель соединены ниточкой. Клубок должен вернуться к воспитателю, проделав полный круг.

Затем одновременно все аккуратно снимают ниточку с пальцев и кладут ее на стол.

Внимание детей обращается на то, что ниточка не порвалась и ребята в группе всегда будут так же крепко дружить. В заключение можно попросить детей вспомнить пословицы и поговорки о дружбе.

Игра «Паровозик»

Дети строятся друг за другом, держась за плечи. «Паровозик» везёт «вагончик», преодолевая различные препятствия: едет по мостику, через кочки.

Игра «Здравствуй друг»

Воспитатель предлагает детям найти себе пару и построить внутренний и внешний круг, каждая пара держится за руки. Со словами: «Здравствуй друг, как я рад хорошо, что ты пришел» дети стоят на месте и здороваются со своей парой. По окончании четверостишия внутренний круг стоит на месте, а внешний по часовой стрелке делает шаг в сторону и меняет себе партнера. Так ребёнок должен поздороваться со всеми ребятами, которые стоят во внутреннем круге.

Игра «Добрые волшебники»

Дети сидят в кругу. Взрослый рассказывает очередную сказку: "В одной стране жил злодей-грубиян. Он мог заколдовать любого ребенка, назвал его грубыми словами. Заколдованные дети не могли веселиться и быть добрыми. Расколдовать таких несчастных детей могли только добрые волшебники, назвав их ласковыми именами. Давайте посмотрим, есть ли у нас такие «заколдованные дети». Как правило, многие дошкольники охотно берут на себя роль «заколдованных». «А кто сможет стать добрым волшебником и расколдовать их, придумав добрые, ласковые имена?» Обычно дети с удовольствием вызываются быть добрыми волшебниками. Представляя себя добрыми волшебниками, они по очереди подходят к «заколдованному» другу и пытаются расколдовать, называя его ласковыми именами.

Игра «Аплодисменты по кругу»

Воспитатель. Ребята, кто из вас может представить, что чувствует артист после концерта или спектакля — стоя перед своей публикой и слушая гром аплодисментов? Возможно, он чувствует эти аплодисменты не только ушами. Быть может, он воспринимает овации всем своим телом и душой. У нас хорошая группа, и каждый из вас заслужил аплодисменты. Я хочу с вами поиграть в игру, в ходе которой аплодисменты сначала звучат тихонько, а затем становятся все сильнее и сильнее. Становитесь в общий круг, я начинаю.

Воспитатель подходит к кому-нибудь из детей. Смотрит ему в глаза и дарит свои аплодисменты, изо всех сил хлопая в ладоши. Затем вместе с этим ребенком воспитатель выбирает следующего, который также получает свою порцию аплодисментов, затем тройка выбирает следующего претендента на овации. Каждый раз тот, кому аплодировали, выбирает следующего, игра продолжается до тех пор, пока последний участник игры не получил аплодисменты всей группы.

Игры, направленные на обучение эффективным способам общения

Игра: «Знакомство»

Цель: Обучение вежливому приветствию.

Вступление: Как мы говорим: «*Здравствуйте?*» (Правильно сказать «*здравствуйте*» - это значит увидеть другого человека).

Ход игры: разыгрывается следующая ситуация в группу пришёл новенький ребёнок. Как вы его встретите, какие слова скажете?

Игра: «Разговор по телефону»

Цель: формирование культуры ведения диалога.

Ход игры: разыграть разговор с подругой (*другом*) по телефону, предварительно пригласив к трубке.

Игры, направленные на снятие конфликтности

Игра «Сладкая проблема»

Цель: научить детей решать небольшие проблемы путём переговоров, принимать совместные решения, оказываться от быстрого решения проблемы в свою пользу.

Ход игры: В этой игре каждому ребёнку понадобится по одному печенью, а каждой паре детей по одной салфетке.

Воспитатель: дети, садитесь в круг. Игра, в которую нам предстоит поиграть, связана со сладостями. Чтобы получить печенье, вам сначала надо выбрать партнёра и решить с ним одну проблему. Сядьте друг против друга и посмотрите друг другу в глаза. Между вами на салфетке будет лежать печенье, пожалуйста, пока не трогайте его. В этой игре есть одна проблема. Печенье может получить только тот, чей партнёр добровольно откажется от печенья и отдаст его вам. Это правило. Которое нельзя нарушать. Сейчас вы можете начать говорить, но без согласия партнёра печенье брать не имеете права. Если согласие получено, печенье можно взять.

Затем воспитатель ждёт, когда все пары примут решение и наблюдают, как они действуют. Одни могут сразу съесть печенье. Получив его от партнёра, а другие печенье разламывают и одну половину отдают своему партнёру.

Некоторые долго не могут решить проблему, кому же всё-таки достанется печенье.

Воспитатель: а теперь я дам каждой паре ещё по одному печенью. Обсудите, как вы поступите с печеньем на этот раз.

Он наблюдает, что и в этом случае дети действуют по-разному. Те дети, которые разделили первое печенье пополам, обычно повторяют эту *«стратегию справедливости»*. Большинство детей, отдавшие печенье партнёру в первой части игры, и не получившие ни кусочка, ожидают теперь, что партнёр отдаст печенье им. Есть дети, которые готовы отдать партнёру и второе печенье.

Вопросы для обсуждения:

Дети, кто отдал печенье своему товарищу? Скажите, как вы себя при этом чувствовали?

Кто хотел, чтобы печенье осталось у него? что вы при этом чувствовали?

Чего вы ожидаете, когда вежливо обращаетесь с кем-нибудь?

В этой игре с каждым обошлись по справедливости.

Кому меньше всего понадобилось времени, чтобы договориться?

Как вы при этом себя чувствовали?

Как иначе можно прийти к единому мнению со своим партнёром?

Какие доводы вы приводили, чтобы партнёр согласился

Игра «Коврик мира»

Цель: научить детей стратегии переговоров и дискуссий в разрешении конфликтов в группе. Само наличие *«коврика мира»* в группе побуждает детей отказаться от драк, споров и слёз, заменив их обсуждением проблемы друг с другом.

Ход игры: для игры необходим кусок тонкого пледа или ткани размером 90*150 см или мягкий коврик такого же размера, фломастеры, клей, блёстки, бисер, цветные пуговицы, всё, что может понадобиться для оформления декорации.

Воспитатель: ребята, расскажите мне, о чём вы спорите иногда друг с другом? С кем из ребят вы спорите чаще других? Как вы чувствуете себя после такого спора? Как вы думаете, что может произойти, если в споре сталкиваются различные мнения? Сегодня я принесла нам всем кусок ткани, который станет нашим *«ковриком мира»* Как только возникнет спор, *«противники»* могут сесть на него и поговорить друг с другом так, чтобы найти мирный путь решения своей проблемы. Давайте посмотрим, что из этого получится. (Воспитатель кладёт в центре комнаты ткань, а на неё красивую книжку с картинками и занятную игрушку.) представьте себе, что Катя и Света хотят взять эту игрушку и поиграть, но она - одна, а их - двое. Они обе сядут на *«коврик мира»*, а я присяду рядом, чтобы помочь им, когда они захотят обсудить и разрешить эту проблему. Никто из них пока не имеет права взять эту игрушку просто так. (*Дети занимают место на ковре*). Может, у кого-то из ребят есть предложение, как можно было бы разрешить эту ситуацию?

После нескольких минут дискуссии воспитатель предлагает детям украсить кусок ткани: «сейчас мы можем превратить этот кусок ткани в *«коврик*

мира» нашей группы. Я напишу на нём имена всех детей, а вы должны помочь мне его украсить».

Этот процесс имеет очень большое значение, т. к. благодаря ему дети символическим образом делают *«коврик мира»* частью своей жизни. Всякий раз, когда разгорится спор, они могут использовать его для разрешения возникшей проблемы, обсудить дети привыкнут к этому ритуалу, они начнут применять коврик мира без помощи воспитателя, и это очень важно, т. к. самостоятельное решение проблем и есть главная цель этой стратегии. *«Коврик мира»* придаст детям внутреннюю уверенность и покой, а также поможет им сконцентрировать свои силы на поиске взаимовыгодного решения проблем. Это прекрасный символ отказа от вербальной или физической агрессии.

Вопросы для обсуждения:

1. почему так важен для нас *«коврик мира»*?
2. что происходит, когда в споре побеждает более сильный?
3. почему недопустимо применение в споре насилия?
4. что вы понимаете под справедливостью?

Игра «Воробьиные драки» (снятие физической агрессии)

Дети выбирают себе пару и *«превращаются»* в драчливых *«воробьев»* (*приседают, обхватив колени руками*). *«Воробьи»* боком подпрыгивают друг к другу, толкаются. Кто из детей упадет или уберет руки со своих колен, тот выбывает из игры (*«лечат крылышки и лапки у доктора Айболита»*). *«Драки»* начинаются и заканчиваются по сигналу взрослого.

Игра «Злые—добрые кошки» (снятие общей агрессии)

Детям предлагается образовать большой круг, в центре которого на полу лежит физкультурный обруч. Это *«волшебный круг»*, в котором будут совершаться *«превращения»*.

Ребенок входит внутрь обруча и по сигналу ведущего (*хлопок в ладоши, звук колокольчика, звук свистка*) превращается в злощую-презлую кошку: шипит и царапается. При этом из *«волшебного круга»* выходить нельзя.

Дети, стоящие вокруг обруча, хором повторяют вслед за ведущим: *«Сильнее, сильнее, сильнее.»*, — и ребенок, изображающий кошку, делает все более и более *«злые»* движения.

По повторному сигналу ведущего *«превращение»* заканчивается, после чего в обруч входит другой ребенок и игра повторяется.

Когда все дети побывают в *«волшебном круге»*, обруч убирается, дети разбиваются на пары и опять превращаются в злых кошек по сигналу взрослого. (Если кому-то не хватило пары, то в игре может участвовать и сам ведущий.) Категорическое правило: не дотрагиваться друг до друга! Если оно

нарушается, игра мгновенно останавливается, ведущий показывает пример возможных действий, после чего продолжает игру.

По повторному сигналу «*кошки*» останавливаются и могут поменяться парами.

На заключительном этапе игры ведущий предлагает «*злым кошкам*» стать добрыми и ласковыми. По сигналу дети превращаются в добрых кошек, которые ласкаются друг к другу.

Игры по формированию доброжелательных отношений

Игра «Жизнь в лесу»

Воспитатель садится на ковер, рассаживая вокруг себя детей. Создает для детей ситуацию: «Представьте, что вы в лесу и говорите на разных языках. Но вам надо как-то общаться между собой. Как это сделать. 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 ласково гладим по голове (готовы? Тогда начинаем) Дальнейший ход игры педагог разворачивает произвольно, следя за тем, чтобы дети не разговаривали между собой.

Игра «Добрые эльфы»

Рассаживаем детей в круг. «Давным - давно люди, борясь за выживание, работали днем и ночью. Они очень уставали. Сжалились над ними эльфы и с наступлением ночи они стали прилетать к людям и нежно поглаживая их, ласково убаюкивали добрыми словами. И люди засыпали. А утром, полные сил приступали к работе. Сейчас мы с вами разыграем древних людей и эльфов». Разыгрывается бессловесное действие.

«Птенцы»

Рассаживаем детей в свободном порядке. Воспитатель рассказывает о том, как появляются птенцы на свет. Как они пробивают клювиком скорлупу, выходят наружу. Для них все ново и запах цветов, и травка, и цветы. Затем дети рассказанное показывают. Птенцы не умеют говорить, а только пищат.

«Ожившие игрушки»

Воспитатель рассаживает детей по кругу. Воспитатель: «Вы знаете, что когда приходит ночь, то все игрушки оживают. Закройте глаза и представьте свою любимую игрушку, вообразите, что она, проснувшись, делает ночью.

Представили? Тогда предлагаю вам исполнить роль любимой игрушки и познакомиться с остальными игрушками. Только молча, чтобы не разбудить старших. А после игры попробуем отгадать, кто какую игрушку изображал»