

«25 игр для развития коммуникативных способностей детей»

Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования предусматривает в первую очередь **развитие личности ребёнка**; поэтому образовательная область **социально-коммуникативное развитие** занимает ведущее первое место.

Социально-коммуникативное развитие, согласно ФГОС направлено на усвоение норм и ценностей, принятых в обществе, включая моральные и нравственные ценности; **развитие** общения и взаимодействия ребёнка со взрослыми и сверстниками; становление самостоятельности, целенаправленности и саморегуляции собственных действий; **развитие** социального и эмоционального интеллекта, эмоциональной отзывчивости, сопереживания, формирование готовности к совместной деятельности со сверстниками, формирование уважительного отношения и чувства принадлежности к своей семье и к сообществу **детей** и взрослых в Организации; формирование позитивных установок к различным видам труда и творчества; формирование основ безопасного поведения в быту, социуме, природе.

Одним условием социального становления ребенка, формирования у него социальной компетентности является игра. Я предлагаю комплекс игр и упражнений названный мною по количеству **развивающих игр** «25 игр на **развитие коммуникативных способностей детей**». Авторами игр и упражнений являются Т. А. Данилина, Л. В. Чернецкая, Я. Л. Коломинский, С. И. Семенака В. М. Минаева, Н.И. Кряжева, Е. К. Лютова, Г. Б. Моница, К. Фопель.

Данный комплекс игр и упражнений по формированию социальных компетенций у дошкольников апробирован в МДОУ детский сад №5 «Колосок». Игры проводились в утреннее время, использовались как физкульт минутки на занятиях, на прогулках, во второй половине дня, на праздниках и **развлечениях**. Ценность данного комплекса в том, что большинство предлагаемых **развивающих** игр непродолжительны по времени, легки для запоминания, доступны и интересны детям. Комплекс игр «25 игр» многофункционален, он не только **развивает коммуникативные способности детей**, но и служит отличным материалом для формирования произвольного поведения, **развития внимания**, воображения, речи и эмоциональной сферы **детей**.

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ КОММУНИКАТИВНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ

1. «ЗЕМЛЯ, ЛУНА, ВОЗДУХ»

Цель: развитие внимания, сплочение группы.

Ход игры:

Педагог. Когда я буду говорить «Земля», вы должны присесть, «Луна» - встать, руки вверх; «воздух» - встать, руки в стороны

2. «ПОВТОРИ ДВИЖЕНИЕ»

Цель: развитие внимания, сплочение группы.

Ход игры:

А. Взрослый (или ребенок) показывает различные движения, дети повторяют.

В. Педагог показывает детям карточки с изображением (реальным или схематическим) различных движений, дети повторяют.

3. «НАЙДИ ДРУГА»

Цель: развитие сплоченности группы.

Ход игры:

Одному ребенку завязывают глаза, остальные с закрытыми глазами сидят на ковре. Ведущий подводит водящего к участникам, он должен на ощупь угадать, кто перед ним.

4. «ДОЖДИК»

Цель: сплочение группы.

Ход игры:

Дети вместе с ведущим хлопают в ладоши во все убыстряющемся темпе. Темп меняется несколько раз.

5. «ТЕНЬ»

Цель: развитие сплоченности группы, наблюдательности.

Ход игры:

А. Ведущий ходит по помещению и делает разные движения, неожиданные повороты, приседания, нагибается в стороны, кивает головой, машет руками и т. д. Все остальные встают в линию за ним на небольшом расстоянии. Они его тень и должны быстро и четко повторять его движения. Затем ведущий меняется.

6. «СДЕЛАЙ ВСЁ НАОБОРОТ»

Цель: развитие внимания, сплочение группы.

Ход игры:

Дети идут по кругу, педагог говорит «Быстро» (надо идти медленно, «Высоко!» (надо идти приседая, «Тяжело!» надо идти легко, «Руки вперед» (руки назад, «Руки вверх» (руки вниз) и т. д.

7. «ДОРОГА»

Цель: создание и поддержание работоспособности, сплочение группы.

Ход игры:

Педагог. Взялись за руль, завели моторы: «р-р-р». Наша машина едет по гладкой дороге, но вот стал попадаться песок (*трут ладошку о ладошку*). На дороге появились камешки (*хлопки по коленям*). Теперь машину стало сильно трясти (*топают ногами*). Снова пошла гладкая дорога и т. д. несколько раз.

8. «ДРАКОН КУСАЕТ СВОЙ ХВОСТ»

Цель: помочь детям, испытывающим затруднения в общении, обрести уверенность и почувствовать себя частью коллектива.

Ход игры:

Один ребенок — «голова» (надевает шапочку, другой «хвост». Играющие становятся в линию, держась за плечи друг друга. Первый участник — «голова», последний — «хвост». «Голова» должна дотянуться до «хвоста» и дотронуться до него. «Тело» дракона неразрывно! Как только «голова» схватила «хвост», она становится «хвостом». Игра продолжается до тех пор, пока каждый участник не побывает в двух ролях,

9. «ШУМ РАСТЕТ»

Цель: развитие внимания, сплочение группы.

Ход игры:

Педагог. Представьте, что на свете жил-был маленький Шумок. Разговаривал он так: «Ш-ш-ш». Но Шумок постепенно рос, вырос и разговаривал уже по-другому: «Ж-ж-ж-ж!», и, наконец, Шумок превратился в настоящий Шум: «Ж-жжжж! Давайте все вместе покажем, как рос Шумок!

10. «НА ЛЕСНОЙ ПОЛЯНЕ»

Цель: создание и поддержание работоспособности. (*Желательно распределить роли, затем поменяться ролями*)

Ход игры:

Педагог предлагает детям представить, что они попали на залитую солнцем поляну. На нее со всех сторон сбежались и слетелись лесные жители — всевозможные букашки, таракашки. Звучит ритмичная, задорная музыка. Кузнечики высоко подпрыгивают, сгибают лапки, лягаются, весело - скачут по поляне. Бабочки порхают с цветка на цветок. Жучки жужжат и перелетают с травинки на травинку. Гусеницы ползают между стеблей. Задорные муравьишки - непоседы снуют туда-сюда.

11. «СЛЕПОЙ И ПОВОДЫРЬ»

Цель: развитие доверия друг другу.

Ход игры:

Дети становятся в пары. Один — «слепой», другой — его «поводырь», который должен провести «слепого» через различные препятствия. Препятствия созданы заранее. У «слепого» завязаны глаза. Цель «поводыря» — провести «слепого» так, чтобы тот не споткнулся, не упал, не ушибся. После прохождения маршрута участники меняются ролями. Для повышения интереса можно менять маршрут.

12 «БИП»

Цель: развитие слухового внимания, сплочение группы.

Ход игры:

Дети встают в круг, выбирают водящего. Он встает в центр круга, закрывает глаза. Один ребенок говорит «Бип», водящий старается узнать его по голосу

13. «ИГОЛКА И НИТКА»

Цель: создание и поддержание **работоспособности**

Ход игры

Под веселую музыку педагог играет роль иголки, остальные дети — роль нитки. «Иголка» бегает по комнате, «петляет», а «нитка» (группа **детей**, выстроившаяся друг за другом) — за ней.

14. «СТОП, ХЛОП, РАЗ»

Цель: **развитие внимания**, сплочение группы. Ход игры

Дети идут друг за другом. На сигнал «Стоп» все останавливаются, на сигнал «Хлоп» — подпрыгивают, а на сигнал «Раз» — поворачиваются кругом и идут в обратном направлении. Игра повторяется три раза,

15. «МОЛЕКУЛЫ И АТОМЫ»

Цель: **развитие взаимодействия детей в группе.**

Ход игры

Играющие на ограниченном пространстве хаотично движутся. По сигналу они должны как можно быстрее разбиться на группы с таким количеством, какое сказал ведущий. Затем дети опять расцепляются и продолжают ходить хаотично до следующего сигнала.

16. «ДОТРОНЬСЯ ДО.»

Цель: **развитие сплоченности группы.**

Ход игры

Педагог говорит: «Дотронься до. синего!» Все должны мгновенно сориентироваться, обнаружить у участников в одежде что-то синее и дотронуться до этого цвета.

Замечание: педагог следит, чтобы дотрагивались до каждого участника Можно усложнить задачу, поставив условие, что нельзя дотрагиваться до того, кто дотронулся до тебя.

17. «ШТОРМ»

Цель: **развитие внимания**, сплочение группы.

Ход игры

Когда педагог говорит «Солнечная, ясная погода», — все дети двигаются под музыку. Когда он говорит «Шторм», — дети должны встать в плотный круг.

18. «ВЕТЕР, ДОЖДЬ И ГРОМ»

Цель: **развитие внимания**, сплочение группы

-Ход игры:

Педагог. Сейчас каждый должен в точности повторить то, что я буду делать. Сначала я буду тереть ладони друг о друга — это ветер. Теперь я буду мягко хлопать по коленям — это дождь. Затем я буду попеременно стучать ногами по полу — это гром.

Затем педагог несколько раз в различной последовательности говорит «ветер», «дождь», «гром», а дети выполняют соответствующее движение. Затем дети меняются ролями.

19. «КТО Я?»

Цели **развитие способности** понимать и выражать эмоции.

Ход игры:

Педагог вызывает по одному ребенку, говорит ему тихо, какое животное ему изобразить (*или ребенок придумывает сам*): медведя, лису, волка, зайца. Остальные дети отгадывают, какое это животное. Условие — у животного определенное настроение: веселое, грустное и др.

20. «ЗАЙЧИКИ»

Цель: **развитие способности** понимать и выражать эмоции.

Ход игры:

Педагог. А тут живут зайчики! Один из них всех, боится. Покажите, как он трясется от страха. Другой — смелый заяц. Встаньте и смело скажите: «Я никого не боюсь!»

Каждый ребенок встает на стул и говорит эти слова.

21. «ЗАЙКИ НА ЛУЖАЙКЕ»

Цель: **развитие способности** понимать и выражать эмоции.

Ход игры:

Педагог. Я буду читать вам стихотворение, а вы **будете** изображать таких зайчиков, про которых говорится в стихотворении. Дети встают, изображают зайцев.

На цветной, лесной лужайке

Повстречались наши зайки.

Первый зайчик был веселый —

Он пойдет сегодня в школу (дети показывают,

А второй — тот загрустил:

Папа в школу не пустил (*дети показывают*). .

Третий зайчик удивился

И за голову схватился (*дети показывают*).

А четвертый — испугался:

Он ведь тоже в класс собрался (дети показывают!

Ну а пятый был спокоен (дети показывают,

Успокоил, как всегда:

«Вы немножко подрастете,

В школу все тогда **пойдете!**»

Все обрадовались зайки,

Скачут, пляшут на лужайке,
Подрасти хотят скорей,
Чтобы в школу побыстрей! (*Прыгают, хлопают, радуются.*)

22. «ПЕРЕДАЙ ПО КРУГУ»

Цель: развитие способности понимать и выражать эмоции.

Ход игры

Дети встают в круг, передают мяч, который ведущий называет по-разному: «горячая картошка», «льдинка», «бабочка», «цветочек», «пушинка» и т. п. Дети при этом должны выразить разные эмоции.

23. «СМЕЛЫЕ РЕБЯТА»

Цель: снятие эмоционального напряжения, страхов.

Ход игры

Дети выбирают водящего — он страшный дракон. Ребенок встает на стул и говорит грозным голосом: «Бойтесь меня, бойтесь!» Дети отвечают: «Не боимся мы тебя!» Так повторяется 2—3 раза. От слов детей дракон постепенно уменьшается (ребенок спрыгивает со стула, превращается в маленького воробышка, начинает чирикать, «летать» по комнате

24. «УГАДАЙ, КОГО НЕ СТАЛО»

Цель: развитие коммуникативных способностей.

Ход игры

Все закрывают глаза, педагог выводит одного ребенка из комнаты.

Дети должны догадаться, кто вышел, и описать его, назвать ласковым именем.

25. «ЭХО»

Цель: снятие эмоционального напряжения, развитие коммуникативных способностей.

Ход игры:

Педагог. Я называю ваши имена, а вы, как эхо, повторяете их.

Желаю успеха!