# Игры, направленные на развитие информационно - коммуникативных умений

### Рассказ по кругу

Цель: развить умения вступать в процесс общения и ориентироваться в партнёрах и ситуациях общения.

Эта игра проста в организации проведения, поскольку не требует особой подготовки. Однако она очень эффективна для развития речевых умений детей, их воображения, фантазий, умений быстро ориентироваться в партнёрах и неизвестных ситуациях общения.

Дети садятся в круг. Воспитатель начинает рассказ: “Сегодня выходной день и ...” его подхватывает следующий ребёнок. Рассказ продолжается по кругу.

### Волшебные водоросли

Цель: снятие телесных барьеров, развить умения добиваться цели приемлемыми способами общения.

Каждый участник (по очереди) пытается проникнуть в круг, образованного детьми. Водоросли понимают человеческую речь и чувствуют прикосновения и могут расслабиться и пропустить в круг, а могут и не пропустить его, если их плохо попросят.

### 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).

### Диалог-шутка

Цель: развить умение осознавать и творчески исполнять различные выразительные интонации.

Воспитатель предлагает поиграть в диалог: читает все вопросы (строгая интонация), а дети хором повторяют слово “забыл” (плаксивая интонация).

- Где жил?

- Забыл.

- Где был?

- Забыл

- Что ел?

- Забыл

- Что пил?

- Забыл.

Игру можно варьировать.

1. Девочки задают вопросы, а мальчики отвечают и наоборот. Интонации при этом предлагаются различные.

2. Вопросы задаются хором детьми, а один ребёнок отвечает.

Покажи:

1. Твои плечи говорят: “Я горжусь”.

2. Твоя спина говорит: “Я старый человек”.

3. Твой палец говорит: “Иди сюда”.

4. Твоя голова говорит: “Нет”.

5. Твой рот говорит: “М-м-м. Я люблю это печенье”.

**Игры-ситуации**

Цель: развить умение вступать в разговор, обмениваться чувствами, переживаниями, эмоционально и содержательно выражать свои мысли, используя мимику и пантомимику.

Детям предлагается разыграть ряд ситуаций

1. Два мальчика поссорились – помири их.

2. Тебе очень хочется поиграть в ту же игрушку, что и у одного из ребят твоей группы – попроси его.

3. Ты нашёл на улице слабого, замученного котёнка – пожалей его.

4. Ты очень обидел своего друга – попробуй попросить у него прощения, помириться с ним.

5. Ты пришёл в новую группу – познакомься с детьми и расскажи о себе.

6. Ты потерял свою машинку – подойди к детям и спроси, не видели ли они ее.

7. Ты пришёл в библиотеку – попроси интересующеюся тебя книгу у библиотекаря.

8. Ребята играют в интересную игру – попроси, чтобы ребята тебя приняли. Что ты будешь делать, если они тебя не захотят принять?

9. Дети играют, у одного ребёнка нет игрушки – поделись с ним.

10. Ребёнок плачет – успокой его.

11. У тебя не получается завязать шнурок на ботинке – попроси товарища помочь тебе.

12. К тебе пришли гости – познакомь их с родителями, покажи свою комнату и свои игрушки.

13. Ты пришёл с прогулки проголодавшийся – что ты скажешь маме или бабушке.

14. Дети завтракают. Витя взял кусочек хлеба, скатал из него шарик. Оглядевшись, чтобы никто не заметил, он кинул и попал Феде в глаз. Федя схватился за глаз и вскрикнул. – Что вы скажите о поведении Вити? Как нужно обращаться с хлебом? Можно ли сказать, что Витя пошутил?

**Подарки**

Цель: развить умение благодарить товарища, высказывать поздравление, определять мнение и отношение к себе товарищей по общению.

Детям предлагается разыграть ситуацию празднования дня рождения одного из своих товарищей. Поскольку на день рождения принято дарить подарки, воспитатель говорит ребятам, что каждый из них может подарить имениннику то, что могло бы его по-настоящему обрадовать и, так или иначе, охарактеризовать автора подарка. Выбирается “именинник”, ему даётся задание угадать автора подарка.

Затем “именинник” выходит за дверь. Остальные ребята говорят воспитателю о том, какой “подарок” каждый из них “подарит” имениннику на день рождения. Воспитатель составляет список “подарков”. Входит “именинник”. Воспитатель называет первый из списка подарков и спрашивает “именинника”, кто его может подарить. Далее называются по очереди все подарки.

**Пресс-конференция**

Цель: развить умение вежливо отвечать на вопросы собеседников, кратко и корректно формулировать ответ; формировать речевые умения.

Все дети группы участвуют в пресс-конференции на любую тему (например: “Твой выходной день”, “Экскурсия в зоопарк”, “День рождения друга”, “В цирке” и др.). Один из участников пресс-конференции “гость” (тот, кому будут заданы все вопросы) – садится в центр и отвечает на любые вопросы детей.

**Самый лучший**

Цель: развить умение действовать в соответствии с заданной целью, подбирать вербальные и невербальные средства для усиления коммуникативного воздействия, оценивать коммуникативные умения сверстника.

Детям предлагается соревнование на лучшего клоуна, лучшего друга, короля (королевы) вежливости, защитника животных. Звание присваивается по результатам разыгрывания ситуаций:

рассмеши царевну;

попроси игрушку у ребят;

уговори маму пойти в цирк;

помирись с товарищем;

попроси ребят принять тебя в игру;

посмеши ребят;

расскажи о щенке, живущем на улице так, чтобы хотелось его забрать домой.

**На балу у короля**

Цель: развить умения выражать приветствия, просьбы, приглашения; учить соотносить средства вербального и невербального общения.

Дети “приезжают” в сказочное королевство и попадают на бал к королю. Они должны придумать себе маскарадные костюмы и рассказать о них. Остальные гости должны отгадать придуманный ребёнком костюм.

**Позвони другу**

Цель: Развить умение вступать в процесс общения и ориентироваться в партнёрах и ситуациях общения.

Игровое правило: сообщение должно быть хорошим, звонивший должен соблюдать все правила “телефонного разговора”.

Дети стоят по кругу. В центре круга – водящий. Водящий стоит с закрытыми глазами с вытянутой рукой. Дети движутся по кругу со словами:

Позвони мне позвони
И что хочешь мне скажи.
Может быль, а может сказку
Можешь слово, можешь два –
Только, чтобы без подсказки
Понял все твои слова.

На кого покажет рука водящего, тот ему должен “позвонить” и передать сообщение.

**Колдун**

Цель: развить умения использовать невербальные средства общения.

“Колдун” заколдовывает детей так, что они “теряют” способность говорить. На все вопросы ребёнок отвечает жестами. С помощью вопросов он старается рассказать историю о том, как его заколдовали. Указательным пальцем он показывает направление и предметы, размер и форму предметов, используя жесты их характеризующие, показывает

настроение волшебника и своё настроение в момент колдовства. Дети рассказывают словами то, что он показывает.

**Изобрази пословицу**

Цель: развить умение использовать невербальные средства общения.

Детям предлагается изобразить с помощью жестов, мимики какую-либо пословицу:

“Слово не воробей – вылетит, не поймаешь”

“Скажи, кто твой друг и я скажу кто ты”

“Нет друга – ищи, а найдёшь – береги”

“Как аукнется, так и откликнется”

**Управляем роботом**

Цель: развить умение подбирать соответствующие вербальные средства (этические формулы) к различным ситуациям общения.

Вызывается ребёнок – “робот”. Дети по очереди дают ему задания. “Робот” выполняет инструкцию. Например: “Робот, попроси разрешения поиграть”, “Робот, извинись перед другом”, “Робот, узнай, как найти дорогу”. Предлагаются различные ситуации: обещание, совет, извинения, предложение, согласие, просьба, благодарность, уступка.

# Игры, ориентированные на развитие регуляционно-коммуникативных умений

**Клеевой ручеёк**

Цель: развить умение действовать совместно и осуществлять само- и взаимоконтроль за деятельностью; учить доверять и помогать тем, с кем общаешься.

Перед игрой воспитатель беседует с детьми о дружбе и взаимопомощи, о том, что сообща можно преодолеть любые препятствия.

Дети встают друг за другом и держатся за плечи впереди стоящего. В таком положении они преодолевают различные препятствия.

1. Подняться и сойти со стула.

2. Проползти под столом.

3. Обогнуть “широкое озеро”.

4. Пробраться через “дремучий лес”.

5. Спрятаться от диких животных.

Непременное условие для ребят: на протяжении всей игры они не должны отцепляться друг от друга.

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

**Магазин игрушек**

Цель: развить умение выполнять различные роли, учить оценивать эмоциональное поведение партнёров по общению.

Дети делятся на покупателей и игрушки. Дети-покупатели отходят в противоположный конец комнаты, дети-игрушки усаживаются в ряд на скамеечке, изображая товар, расставленный на полках в магазине. Продавец подходит к каждому ребёнку и спрашивает, какой игрушкой он будет. Покупатель должен отгадать игрушку, которую ему показывают. Кто не угадает, уходит без покупки.

**Ищем клад**

Цель: развить умение согласовывать свои действия, мнения, установки с потребностями товарищей; учить помогать и поддерживать тех, с кем общаешься; формировать умение применять свои индивидуальные способности в решении совместных задач.

Эта игра включает в себя две части. Первая часть способствует развитию доверия детей друг к другу и помогает им лучше осознать и понять себя и своих товарищей. Воспитатель просит детей разбиться на две команды несколько необычным способом, по цвету волос – тёмные и светлые.

Во второй части игры детям говорится о том , что сейчас каждая команда начнёт искать “клад”, спрятанный в комнате. Для этого детям предлагается план комнаты с отмеченным местом, где спрятан клад.

**Скульпторы**

Цель: развить умение согласовывать свои мнения, желания с партнёром по общению; учить применять свои индивидуальные способности в решении совместных задач.

Игра проводится на занятии по лепке.

Все дети “скульпторы”. Играют в парах. Каждый лепит из пластилина свою поделку. Затем дети меняются поделками, для того чтобы другой “скульптор” добавил свои элементы в поделку партнёра. Потом ребята рассказывают друг другу, правильно ли был понят их замысел и что каждый из них на самом деле хотел изобразить.

**Близнецы**

Цель: развить умение ориентироваться в собственных вкусах и желаниях, устанавливать сходство с различными партнёрами по тому или иному признаку.

Воспитатель предлагает нарисовать на маленьком листе бумаге то, что дети любят (из еды, из занятий, из игрушек и т.д.). По сигналу воспитателя дети бегают по группе, по сигналу “Найди друга” - ищут пару – того, с кем совпадают вкусы, интересы. Игра заканчивается тем, что пара (или группа) детей с помощью жестов показывает, что их объединяет.

**Пойми меня**

Цель: развить умение ориентироваться в ролевых позициях людей и коммуникативных ситуациях.

Ребёнок выходит вперёд и придумывает речь из 4-5 предложений, Дети должны догадаться, кто говорит (экскурсовод, журналист, воспитатель, литературный герой) и в какой ситуации возможны подобные слова. Например, “И вот все вышли на старт. 5,4,3,2,! – старт! (Ситуация – соревнование спортсменов, говорит спортивный комментатор).

**Скажи по-разному**

Цель: развить умения чувствовать друг друга, дифференцировать слуховое восприятие.

Детям предлагается по очереди повторить с различными чувствами, с различной интонацией различные фразы (зло, радостно, задумчиво, с обидой).

- пойдём гулять;

- дай мне игрушку и др.

**Разговор через стекло**

Цель: развить умение мимику и жесты.

Дети становятся напротив друг друга и выполняют игровое упражнение “Через стекло”. Им нужно представить, что между ними толстое стекло, оно не пропускает звука. Одной группе детей нужно будет показать (например, “Ты забыл надеть шапку”, “Мне холодно”, “Я хочу пить...”), а другой группе отгадывать то, что они увидели.

# Игры, ориентированные на развитие аффективно-коммуникативных умений

**Без маски**

Цель: развить умения делиться своими чувствами, переживаниями, настроением с товарищами.

Перед началом игры воспитатель говорит ребятам о том, как важно быть честным, открытым и откровенным по отношению к своим близким, товарищам.

Все участники садятся в круг. Дети без подготовки продолжают высказывание, начатое воспитателем.

Вот примерное содержание незаконченных предложений:

“Чего мне по-настоящему хочется, так это...”;

“ Особенно мне не нравится, когда...”;

“Однажды меня очень напугало то, что...”;

“Помню случай, когда мне стало невыносимо стыдно. Я...”.

**Игра с масками**

Цель: развить умения проявлять чуткость, отзывчивость, сопереживание.

Воспитатель предлагает детям по желанию надеть маску домашнего животного. Две маски могут построить диалог о том, как им живётся у своих хозяев, как они к ним относятся, а также, как они сами относятся к своим хозяевам.

В заключении делают вывод о необходимости бережного и ответственного отношения к своим питомцам.

**Как ты себя чувствуешь**

Цель: развить умения чувствовать настроение другого.

Игра проводится по кругу. Каждый ребёнок внимательно смотрит на соседа слева и пытается догадаться, как тот себя чувствует, рассказывает об этом. Ребёнок, состояние которого описывается, слушает и затем соглашается со сказанным или не соглашается.

**Моё настроение**

Цель: развить умение описывать своё настроение, распознавать настроение других.

Детям предлагается поведать остальным о своём настроении: его можно нарисовать, можно сравнить с каким-либо цветом, животным, состоянием, можно показать его в движении – всё зависит от фантазии и желания ребёнка.

**Подарок на всех**

Цель: развить умение дружить, делать правильный выбор, сотрудничать со сверстниками, чувства коллектива.

Детям даётся задание: “Если бы ты был волшебником и мог творить чудеса, то что бы ты подарил сейчас всем нам вместе?” или “Если бы у тебя был Цветик-Семицветик, какое бы желание ты загадал?”. Каждый ребёнок загадывает одно желание, оторвав от общего цветка один лепесток.

Лети, лети лепесток, через запад на восток,

Через север, через юг, возвращайся, сделав круг,

Лишь коснёшься ты земли, быть, по-моему, вели.

Вели, чтобы...

В конце можно провести конкурс на самое лучшее желание для всех.

**Руки знакомятся, руки ссорятся, руки мирятся**

Цель: развить умения выражать свои чувства и понимать чувства другого человека.

Игра выполняется в парах с закрытыми глазами, дети сидят напротив друг друга на расстоянии вытянутой руки. Воспитатель даёт задания

Закройте глаза, протяните руки навстречу друг другу, познакомьтесь руками, постарайтесь получше узнать своего соседа, опустите руки;

снова вытяните руки вперёд, найдите руки соседа, ваши руки ссорятся, опустите руки;

ваши руки снова ищут друг друга, они хотят помириться, ваши руки мирятся, они просят прощения, вы расстаётесь друзьями.

**Астрологи**

Цель: развить умение ориентироваться в окружающих людях и учитывать особенности поведения партнёра в различных коммуникативных ситуациях.

Игровое правило: называть товарища только после соответствующей характеристики.

Варианты: дети могут самостоятельно составить характеристики, описывая внешний вид, любимые занятия, как относятся к делу, к друзьям.

**Оживи маску**

Цель: развить умение понимать настроение другого человека, прогнозировать и предвидеть то или иное настроение.

Каждому ребёнку раздаются маски-настроения. Ребёнок должен рассказать, что вызвало то или иное настроение. Поощряются реальные и фантастические сюжеты.

Варианты игры: детям предлагается придумать ситуацию, которая вызвала бы противоположное настроение.

**Коммуникативная игра-перепиралка:**

**«Кто взял ключи от буфета»**
**старший дошкольный возраст**

**Вед:** Зум-зум-зум-зум, здесь спор и шум. Кто взял ключи от буфета на полке в котором лежали конфеты? И далее называю ребенка.
**Вед:** Катя взяла.
**Катя:** Кто, я? Я не брала.
**Вед:** А кто взял?
**Катя:** Лена, Паша, Надя и т.д. пока не пройдут все дети или игроки.
Последний игрок говорит: Кто я, я не брал(а), а нет здесь ключей от буфета, а мыши на полке доели конфеты.
**Вед:** Зум-зум-зум-зум, стих спор и шум.
**Для украшения игры можно использовать звучащие жесты (хлопки, шлепки, щелчки, топотушки)**