

# Игра как средство социально-коммуникативного развития детей 5-6 лет

## 1. Игра «Зоопарк»

*Цель:* развитие коммуникативных способностей, умение распознавать язык мимики и жестов, снятие телесных зажимов.

*Количество играющих:* две команды.

*Описание игры:* интереснее играть командами. Одна команда изображает разных животных, копируя их повадки, позы, походку. Вторая команда — зрители — они гуляют по «зверинцу», «фотографируют» животных, хвалят их и угадывают название. Когда все животные будут угаданы, команды меняются ролями.

*Комментарий:* нужно стимулировать детей к тому, чтобы они передавали повадки того или иного животного, а также по своему желанию наделяли его какими-либо чертами характера.

## 2. Игра «Живая картина»

*Цель:* развитие выразительности движений, произвольности, коммуникативных навыков.

*Количество играющих:* любое.

*Описание игры:* дети создают сюжетную сценку и замирают. Изменить позу они могут лишь после того, как водящий угадает название «картины».

*Комментарий:* несмотря на то, что основная цель игры — создание «живой картины», акцент в ней делается на развитие умения договариваться, находить общий язык. Эта игра будет особенно полезна детям, испытывающим трудности в общении (*конфликтным, агрессивным, застенчивым, замкнутым*). Взрослому лучше занимать позицию наблюдателя. Его вмешательство требуется только в случае ссоры детей.

## 3. Игра «Кинолента»

*Цель:* развитие невербальных средств общения, развитие памяти.

*Количество играющих:* группа (6-7 человек).

*Описание игры:* дети садятся в круг и создают кино «с первого слова». Первый ребенок придумывает слово, второй должен повторить его и добавить одно свое слово, третий - повторить первые два слова и сказать свое, четвертый — повторить первые три слова и сказать четвертое и т. д. Когда все дети проговорят желаемое, они должны показать фильм с помощью пластики и мимики.

*Комментарий:* вместо показа кино игра может закончиться сочинением сказки или рассказа с использованием предложенных слов. Если же взрослый ставит задачу мышечного раскрепощения детей, развития способности передавать свои чувства и переживания невербально (мимикой и пантомимой, тогда лучше использовать первый вариант окончания игры.

#### **4. Игра «Коробка добрых поступков»**

*Цель игры:* воспитание у детей доброжелательного отношения друг к другу, создание положительного эмоционального настроя в детском коллективе, воспитание в детях умения замечать и ценить положительные поступки, совершенные другими людьми.

*Описание игры:* педагог показывает детям коробку, наполненную кубиками, высыпает их и предлагает детям представить, что каждый кубик – это хороший поступок, совершенный кем-либо из детей. Игра продолжается в течение определенного промежутка времени, например, в течение одного дня. Каждый ребенок может положить в коробку кубик за любой хороший поступок, неважно, кто его совершил – этот ребенок или кто-то другой. О каждом положенном в коробку кубике дети сообщают педагогу, по окончании игры подводятся итоги. Педагог вместе с детьми подсчитывает количество кубиков, вспоминаются и анализируются добрые поступки, за которые были сложены в коробку кубики, поощряются и ставятся в пример дети, совершившие эти поступки. Один и тот же поступок не должен оцениваться дважды.

#### **5. Игра «Царевна-Несмеяна»**

*Цель:* развивать навыки общения, воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам.

*Описание игры:* игроки делятся на две команды. Участники первой команды “царевны Несмеяны” садятся на стулья и принимают серьезный или унылый вид. Участники другой команды - “смешители” по очереди или вместе должны рассмешить “Несмеян”. Каждая улыбнувшаяся “Несмеяна” выходит из игры или присоединяется к команде “смешителей”. Если за определённый промежуток времени удастся рассмешить всех “Несмеян”, выигравшей объявляется команда “смешителей”, если нет – команда “Несмеян”.

#### **6. Игра «Испорченный телефон»**

*Цель:* развивать коммуникативные способности, умение слышать друг друга.

*Описание игры:* дети по цепочке передают на ухо друг другу какое-нибудь слово. Последний должен назвать это слово вслух. Затем ребята выясняют, какое слово должны были передать, где “телефон” испортился.

#### **7. Игра «Веселый счет»**

*Цель:* снятие внутреннего напряжения участников, сплочение группы путем совместного и одновременного выполнения упражнения.

*Описание игры:* ведущий называет какое-либо число, не превышающее количество человек в группе. Названное количество участников встает. В выполнении упражнения необходимо добиться синхронности, участники не должны совещаться.

*Психологический смысл упражнения:* упражнение позволяет участникам почувствовать другого, понять его мысли с целью более эффективного выполнения задания.

*Обсуждение:* почему сначала не получалось выполнить задание? Что помогло в выполнении задания?

### **8. Игра «Дрозды»**

*Цель:* развивать навыки общения, воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам.

*Описание игры:* дети делятся на пары, повторяют за педагогом слова и действия:

Я дрозд. *(Показывают на себя.)*

И ты дрозд. *(Показывают на своего партнёра.)*

У меня нос. *(Дотрагиваются до своего носа.)*

У тебя нос. *(Дотрагиваются до носа своего партнёра.)*

У меня губки сладкие. *(Дотрагиваются до своих губ.)*

У тебя губки сладкие. *(Дотрагиваются до губ своего партнёра.)*

У меня щёчки гладкие. *(Гладят свои щёки.)*

У тебя щёчки гладкие. *(Гладят щёки своего партнёра.)*

### **9. Игра «Запрещённое движение»**

*Цель:* развивать умение играть с четкими правилами, которые организуют, дисциплинируют, сплачивают, развивают быстроту реакции и вызывают эмоциональный подъем.

*Описание игры:* дети стоят лицом к ведущему. Под музыку с началом каждого такта они повторяют движения, которые показывает ведущий. Затем выбирается движение, которое нельзя выполнять. Тот, кто нарушит этот запрет, выходит из игры. Вместо показа движения можно называть вслух цифры.

Участники игры повторяют хором все цифры, кроме одной запрещенной, например цифры 5. Когда дети ее услышат, они должны будут хлопнуть в ладоши *(или покружиться на месте)*.