



---

*КАРТОТЕКА ИГР И  
УПРАЖНЕНИЙ ПО  
СОЦИАЛЬНО-  
КОММУНИКАТИВНОМУ  
РАЗВИТИЮ ДЕТЕЙ  
СТАРШЕГО  
ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА*

---



# Игры по социально-коммуникативному развитию старших дошкольников

## «Рассказ про школу»

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

Правила: 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.

Ход: Дети садятся в круг. Воспитатель начинает рассказ: “А что вы знаете о школе...” его подхватывает следующий ребёнок. Рассказ продолжается по кругу.

## «Вежливые слова»

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

Ход: 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) .

## «Позвони другу»

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

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

Ход: 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 быть, 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. Водящий может задавать уточняющие вопросы.

## «Знакомство»

Оснащение: картинки с изображением сказочных персонажей.

Описание игры: С помощью считалки выбирается водящий, который рассматривает картинку, не показывая её детям.

После этого водящий должен описать изображение, начиная со слов «Я хочу вас познакомить с моим лучшим другом...» Ребенок, который первым догадался, какой сказочный персонаж изображен на картинке, становится водящим, игра возобновляется.

### *Игры-ситуации*

Цель: 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 интересующую 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?

### **«Баба Яга»**

Цель: развитие эмоциональной сферы дошкольников.

В одном лесу стоит избушка (соединяем руки над головой – крыша)

Стоит задом наперед, (повороты вправо и влево)

А в избушке той старушка

Бабушка Яга живет (как будто повязываем платок)

Нос крючком (прикладываем руку к носу и выставляем палец, как крючок)

Глаза, как плоски (пальцы обеих рук складываем в колечки и прикладываем к глазам)

Словно угольки горят (не убирая рук, повороты вправо и влево)

И сердитая и злая (показываем злость, машем кулаком)  
Дыбом волосы стоят (растопыренные пальцы сделать на голову)  
И всего одна нога (стоим на одной ноге)  
Не простая, костяная  
Вот так Бабушка Яга! (Хлопаем по коленям. На слова Бабушка Яга разводим руки в стороны)

### «Веселые человечки»

Человечки в доме жили,  
Меж собой они дружили.  
Звали их совсем чудно —  
Хи-хи, Ха-ха, Хо-хо-хо.  
Удивлялись человечки: —  
Хо-хо, хо-хо, хо-хо-хо!  
Им собака шла навстречу  
И дышала глубоко.  
Засмеялись человечки:  
— Хи-хи-хи-хи-хи-хи-хи.  
Ты похожа на овечку.  
Прочитать тебе стихи?  
Разобиделась собака  
И ушами затрясла.  
Человечки же хохочут:  
— Ха-ха, ха-ха, ха-ха-ха!

### «Волшебные очки»

Цель: видеть и подчёркивать положительные качества и достоинства других детей.

Правила: Говорить только хорошие слова, доставляющие радость сверстнику

Ход: Воспитатель: «У меня есть волшебные очки, в которые можно разглядеть только хорошее, что есть в человеке, даже то, что человек иногда прячет от всех.

Пусть каждый из вас примерит эти очки, посмотрит на других ребят и постарается увидеть как можно больше хорошего в каждом, может быть, даже то, чего раньше не замечал».

### «Конкурс хвастунов»

Цель: видеть и подчёркивать положительные качества и достоинства других детей.

Правила: Говорить только хорошие слова, доставляющие радость сверстнику

Ход: Дети сидят в кругу. Воспитатель: «Сейчас мы с вами проведём конкурс хвастунов.

Выиграет тот, кто лучше похвастается. Хвастаться мы будем не собой, а своим соседом».

### «Волшебная нить»

Цель: видеть и подчёркивать положительные качества и достоинства других детей.

Правила: Говорить только хорошие слова, доставляющие радость сверстнику

Ход: Дети сидят в кругу, передавая друг другу клубок ниток так, чтобы все, кто уже держали клубок, взялись за нить. Передача клубка сопровождается высказыванием о том, что дети хотели бы пожелать другим. Начинает взрослый, показывая тем самым пример. Затем он обращается к детям, спрашивает, хотят ли они что-нибудь сказать. Когда клубок вернётся к ведущему, дети по просьбе воспитателя натягивают нить и закрывают глаза, представляя, что они составляют одно целое, что каждый из них важен и значим в этом целом.

### «Добрые волшебники»

Цель: Научить детей видеть и подчёркивать положительные качества и достоинства других детей.

Правила: Говорить только хорошие слова, доставляющие радость сверстнику

Ход: Дети сидят в кругу. Воспитатель рассказывает: «В одной стране жил злодей - грубиян. Он мог заколдовать любого ребёнка, обозвав его нехорошими словами. Заколдованные дети не могли веселиться и быть добрыми, пока добрые волшебники не расколдуют их, назвав ласковыми именами». Дети, представляя себя добрыми волшебниками, подходят друг к другу и пытаются расколдовать, называя ласковыми именами.

### «Комплименты»

Цель: видеть и подчёркивать положительные качества и достоинства других детей.

Правила: Говорить только хорошие слова, доставляющие радость сверстнику

Ход: Сидя в кругу, дети берутся за руки. Глядя в глаза соседу, надо сказать ему несколько добрых слов, за что-то похвалить. Принимающий комплименты кивает головой и говорит: «Спасибо, мне очень приятно!» Затем он дарит комплименты своему соседу. Упражнение проводится по кругу.

### «Кто сказал»

Цель: отвлечь детей от фиксированности на собственном Я и сосредоточенности на отношении к себе ровесников и обратить их внимание на сверстника самого по себе, вне контекста их взаимоотношений. Развитие способности увидеть другого, почувствовать общность, слитность с ним.

Правила: Быть максимально сосредоточенным.

Ход: Выбирается ведущий, который садится спиной к группе. Затем один из детей, на которого показал воспитатель, произносит: «Ты мой голос не узнаешь, кто сказал - не угадаешь». Ведущий должен узнать по голосу, кто из детей произнёс эту фразу. Следующим ведущим становится ребёнок, голос которого угадали. Игра продолжается до тех пор, пока каждый ребёнок не побывал в роли ведущего.

### «Радио»

Цель: отвлечь детей от фиксированности на собственном Я и сосредоточенности на отношении к себе ровесников и обратить их внимание на сверстника самого по себе, вне контекста их взаимоотношений. Развитие способности увидеть другого, почувствовать общность, слитность с ним.

Правила: Быть максимально сосредоточенным.

Ход: Дети сидят в кругу. Воспитатель садится спиной к группе и объявляет: «Внимание, внимание! Потерялась девочка (подробно описывает кого-нибудь из группы: цвет волос, глаз, рост, серёжки, какие-то характерные детали одежды). Пусть она подойдёт к диктору». Дети слушают и смотрят друг на друга. Они должны определить, о ком идёт речь, и назвать имя этого ребёнка. В роли диктора радио может побывать каждый желающий.

### «Ожившие игрушки»

Цель: переход к непосредственному общению, предполагающий отказ от привычных вербальных и предметных способов взаимодействия. Правила: запрещение разговора между детьми.

Ход: Собрав детей вокруг себя на полу, взрослый говорит: «Вы наверняка слышали о том, что ваши игрушки, с которыми вы играете днём, просыпаются и оживают ночью, когда вы ложитесь спать. Закройте глаза, представьте свою самую любимую игрушку (куклу, машинку, зайку, лошадку) и подумайте, что она делает ночью. Готовы? Теперь пусть каждый из вас побудет своей любимой игрушкой и, пока хозяин спит, познакомится с остальными игрушками. Только делать всё это нужно молча. А то проснётся хозяин. После игры мы попробуем угадать, какую игрушку изображал каждый из вас». Воспитатель изображает какую-нибудь игрушку (например, солдата, который бьёт в барабан, или неваляшку и пр., передвигается по комнате, подходит к каждому ребёнку, осматривает его с разных сторон, здоровается с ним за руку (или отдаёт честь, подводит детей друг к другу и знакомит их. После окончания игры взрослый вновь собирает детей вокруг себя и предлагаем им угадать, кто кого изображал. Если дети не могут угадать, воспитатель просит ребят по одному ещё раз показать свою игрушку, пройдясь по комнате.

Заканчивать игру нужно в тот момент, когда вы замечаете, что дети устали от неё, начинают разбредаться по группе, отступают от правил игры. Необходимо собрать детей вокруг себя и, сообщив, что игра закончена, предложить попрощаться.

### «Общий круг»

Цель: переход к непосредственному общению, предполагающий отказ от привычных вербальных и предметных способов взаимодействия.

Правила: запрещение разговора между детьми.

Ход: Воспитатель собирает детей вокруг себя. «Давайте сейчас сядем на пол, но так, чтобы каждый из вас видел всех других ребят и меня, и чтобы я могла видеть каждого из вас. (Единственным верным решением здесь является создание круга.) Когда дети рассаживаются в круг, взрослый говорит: «А теперь, чтобы убедиться, что никто не спрятался и я вижу всех, и все видят меня, пусть

каждый из вас поздороваётся глазами со всеми по кругу. Я начну первая, когда я поздороваюсь со всеми, начнёт здороваться мой сосед». (Взрослый заглядывает в глаза каждому ребёнку по кругу и слегка кивает головой; когда он «поздоровался» со всеми детьми, он дотрагивается до плеча своего соседа, предлагая ему поздороваться с ребятами).

### «Переходы»

Цель: отвлечь детей от фиксированности на собственном Я и сосредоточенности на отношении к себе ровесников и обратить их внимание на сверстника самого по себе, вне контекста их взаимоотношений. Развитие способности увидеть другого, почувствовать общность, слитность с ним.

Правила: Быть максимально сосредоточенным.

Ход: А) Дети сидят в кругу. Воспитатель просит детей внимательно посмотреть друг на друга: «У каждого из вас волосы отличаются по цвету. Теперь поменяйтесь местами так, чтобы крайним справа, вот на этом стуле, сидел тот, у кого самые светлые волосы, рядом с ним - у кого потемнее, а крайним с права, на этом стуле, сидел тот, у кого самые тёмные волосы. Никаких шумных обсуждений. Начали». Взрослый помогает детям, подходит к каждому из них, прикасается к их волосам, советуется с остальными, куда его посадить. Б) Задание то же, но дети должны поменяться по цвету глаз.

### «Зеркало»

Цель: отвлечь детей от фиксированности на собственном Я и сосредоточенности на отношении к себе ровесников и обратить их внимание на сверстника самого по себе, вне контекста их взаимоотношений. Развитие способности увидеть другого, почувствовать общность, слитность с ним.

Правила: Быть максимально сосредоточенным.

Ход: Взрослый, собрав детей вокруг себя, говорит: «Наверное, у каждого из вас дома есть зеркало. А иначе как же вы могли узнать, как вы сегодня выглядите, идёт ли вам новый костюм или платье? А что же делать, если зеркала под рукой не найдётся? Давайте сегодня поиграем в зеркала. Встаньте парами друг против друга (взрослый помогает детям разбиться на пары). Решите, кто из вас человек, а кто - зеркало. Потом вы поменяетесь ролями. Пусть человек делает то, что обыкновенно делают перед зеркалом: умывается, причёсывается, делает зарядку, танцует. Зеркало должно одновременно повторить все действия человека. Только нужно стараться делать это очень точно, ведь неточных зеркал не бывает! Готовы? Тогда давайте попробуем!» Воспитатель встаёт в пару с кем-нибудь из детей и копирует все его движения, показывая остальным пример. Затем предлагает детям играть самостоятельно. При этом он следит за ходом игры и подходит к парам, у которых что-то не получается.

### «Упрямое зеркало»

Цель: отвлечь детей от фиксированности на собственном Я и сосредоточенности на отношении к себе ровесников и обратить их внимание на сверстника самого

по себе, вне контекста их взаимоотношений. Развитие способности увидеть другого, почувствовать общность, слитность с ним.

Правила: Быть максимально сосредоточенным.

Ход: Собрав детей, воспитатель говорит: «Вы представляете, вы просыпаетесь утром, заходите в ванную, смотрите в зеркало, а оно повторяет ваши движения наоборот: вы поднимаете руку, а оно - опускает, вы поворачиваете голову налево, а оно - направо, вы закрываете один глаз, а оно - другой. Давайте поиграем в такие зеркала. Разбейтесь на пары. Пусть один из вас будет человеком, а другой - упрямым зеркалом. Потом вы поменяетесь ролями». Взрослый помогает детям разделиться на пары и распределить роли. Затем, выбрав одного ребёнка, воспитатель предлагает ему сделать что-нибудь, а сам повторяет все его движения наоборот. После этого дети играют самостоятельно под присмотром воспитателя, который помогает им в случае затруднений.

### «Запрещённое движение»

Цель: отвлечь детей от фиксированности на собственном Я и сосредоточенности на отношении к себе ровесников и обратить их внимание на сверстника самого по себе, вне контекста их взаимоотношений. Развитие способности увидеть другого, почувствовать общность, слитность с ним.

Правила: Быть максимально сосредоточенным.

Ход: Дети стоят полукругом. Воспитатель стоит в центре и говорит: «Следите за моими руками. Вы должны в точности повторять все мои движения, кроме одного: вниз. Как только мои руки будут опускаться вниз, вы должны поднять свои вверх. А все мои движения повторяйте за мной». Взрослый делает различные движения руками, периодически опуская их вниз, и следит за тем, чтобы дети в точности выполняли инструкцию. Если детям нравится игра, можно предложить любому желающим побыть вместо воспитателя в роли ведущего.

### «Царевна- Несмеяна»

Цель: видеть и подчёркивать положительные качества и достоинства других детей.

Правила: Говорить только хорошие слова, доставляющие радость сверстнику

Ход: Дети сидят в кругу. Воспитатель: «Пусть каждый подойдёт к Царевне- Несмеяне и постарается утешить её и рассмешить. Царевна изо всех сил будет стараться не рассмеяться. Выигрывает тот, кто сможет вызвать улыбку у царевны». Затем дети меняются ролями.

### «Если бы я был королём»

Цель: видеть и подчёркивать положительные качества и достоинства других детей.

Правила: Говорить только хорошие слова, доставляющие радость сверстнику

Ход: Дети сидят в кругу. «Вы знаете о том, что короли могут всё? Давайте представим себе, что бы мы подарили своему соседу, если бы мы были королями. Придумали? Тогда пусть каждый по кругу скажет, какой подарок он



бы сделал. Начинайте со слов: «Если бы я был королём, то подарил бы тебе.». Придумывайте такие подарки, которые могли бы по-настоящему обрадовать вашего соседа, ведь какой мальчишка будет рад, если ему подарить красивую куклу? - а вот если летающий корабль. Да, кстати, не забудьте поблагодарить короля за подарок, ведь только после этого вы сами сможете стать королём и подарить своему соседу ваш собственный подарок».

### «Слушай хлопки»

Цель. Развитие внимания, произвольности поведения.

Дети свободно передвигаются по комнате, но по хлопку ведущего они должны остановиться и превратиться в аиста (поднять одну ногу, руки в стороны), на два хлопка они должны отреагировать превращением в лягушку (присесть, пятки вместе, носки врозь, между носками руки). три хлопка разрешают снова двигаться свободно.

Комментарий: игра помогает в развитии произвольного внимания, умения быстро переключаться с одного вида действий на другой.

### «Волшебные превращения»

Цель. Развитие воображения, умения перевоплощаться.

Детям предлагают «превратиться» в ягоды, фрукты, паровозик, игрушку и т.д. Взрослый (или кто-то из детей) начинает игру словами: «Мы заходим в... (пауза – чтобы дети сконцентрировались) сад... (пауза – каждый ребенок должен решить, каким фруктом он будет). Раз, два, три!» После этой команды дети принимают вид задуманного фрукта.

Комментарий: взрослый (или ведущий - ребенок) должен творчески подойти к дальнейшему продолжению игры. Ему нужно придумать какую-нибудь историю с участием детей. Но для начала он должен, конечно, догадаться, кто в кого превратился.

### «Что слышно»

Цель: сосредотачиваться, соотносить звуки и действия.

Взрослый предлагает ребенку послушать и запомнить, что происходит за дверью. Потом ребенок должен рассказать, что он слышал. После этого так же обращают внимание за окно, затем снова на дверь. Впоследствии ребенок должен точно рассказать, что за чем происходило за окном и за дверью.

Комментарий: взрослый сам должен сосредоточиться на звуках, чтобы помочь детям в случае затруднения или исправить в случае ошибок.

Можно усложнить задачу, если предложить детям вести рассказ по очереди.

### «Четыре стихии»

Цель. Развитие внимания.

Дети садятся в круг. Ведущий предлагает им при слове «земля» опустить руки вниз, при слове «вода» – вытянуть вперед, при слове «воздух» – поднять вверх, при слове «огонь» – вращать кистями. Кто ошибся - выходит из игры.

Комментарии: взрослый принимает активное участие в игре. После того как дети освоили движения, взрослый может специально сбивать детей, допуская ошибки. Например, сказать: «Воздух!» – а показать движение «земли».

### «Горячий мяч»

Цель. Развитие внимания, скорости реакции, моторной ловкости.

Дети становятся в круг, очень близко друг к другу. Они передают мяч друг другу быстро, стараясь не уронить его. Тот, кто упустил мячик, выбывает из игры. Побеждают последние два оставшихся ребенка.

Комментарии: другие варианты игры строятся на изменении расположения детей.

Можно построить детей в колонну, а мяч передавать либо через голову вверх, либо, наклонившись, через ноги. Так же можно построить детей зигзагом.

### «Фигуры»

Цель. Развитие внимания, мелкой моторики, воображения.

Взрослый раскладывает счетные палочки в виде определенной фигуры. Ребенок должен сложить точно такую же фигуру. Сложность задания все время увеличивают: сначала показывают простые фигуры, затем более сложные; сначала ребенок составляет фигуры, глядя на образец, затем образец убирают, дав ребенку возможность запомнить фигуру.

Комментарии: счетные палочки можно заменить спичками с обрезанными головками.

Эту игру можно использовать наиболее эффективно в работе с детьми, испытывающими трудности при сосредоточении, характеризующимися расторможенностью.

### «Полет бабочки»

Цель. Развитие внимания, выразительности движений.

Детям предлагается запомнить несколько движений и точно повторить их. Для облегчения запоминания предварительно можно разучить блоки движений, дав им оригинальные названия, вроде: «полет бабочки», «кошачий шаг» и т.д.

Комментарии: необходимо оговорить движения с детьми с помощью вопроса «А как у нас ходит мишка (например)?» Когда все дети поймут принцип движений, тогда можно приступать непосредственно к игре.

Игра может нести и познавательную нагрузку, если ее включать в занятия по изучению видов профессий, животных, транспорта и т.д.; т.е. предлагать, например, имитировать только движения машины, самолета, паровоза и т.д.

Смена движения должна происходить либо по команде взрослого либо по звуковому сигналу. Выигрывает самый внимательный ребенок.

### «Зеркало»

Цель. Развитие внимания, скорости реакции, моторики.

Дети выбирают ведущего, он становится в центр, а остальные дети – полукругом вокруг ведущего, который показывает разнообразные позы, демонстрирует разные выражения лица. Дети должны повторить их.

Комментарии: смена поз и мимических этюдов должна быть быстрой. За темпом и правильностью должен следить взрослый.

“Мой необыкновенный фотоаппарат”

Цель. Развитие внимания, активного словаря.

Дети рассаживаются вокруг. Воспитатель передает им картинки через каждые 10 секунд. Картинки должны попасть к каждому ребенку 2-3 раза, после этого им задается вопрос: какая картинка была показана первой? Что на ней было нарисовано? Дети при ответе не должны закрывать глаза.

Комментарии: для детей 5 лет временной промежуток можно увеличить до 30 секунд, а потом постепенно его сокращать. Можно спросить детей о том, кто запомнил последовательность предлагаемых картинок. С помощью этой игры легко выявить детей с низким уровнем зрительной памяти.

### «Кто кем будет»

Цель. Развитие внимания, воображения, мышления, речи.

Дети садятся в кружок. Взрослый задает вопросы. Обращаясь по очереди к каждому ребенку: «Кем (чем) будет...(ученик, яйцо, утенок, желудь, мальчик, козленок, ягненок, щенок, котенок, личинка, семечко, икринка, теленок, поросенок, цыпленок, птенец, волчонок, тазик, моржонок, зайчонок, головастик, гусеница, тесто, луковица и т.д.?)»

Комментарии: вариантов ответа на каждое слово может быть несколько. Например, мальчик будет: мужчиной, слесарем, взрослым, учеником, хорошим человеком, отцом, братом и т.д. Луковица будет салатом, перьями, дудочкой, семенами, удобрением, украшением подоконника и т.д.

Детям так же можно предлагать предметы, объединенные одной тематикой (растения, животные и т.д.)

### «Кем был»

Цель. Развитие мышления, речи, воображения.

Дети садятся в кружок. Взрослый задает вопросы, обращаясь по очереди к каждому ребенку: «Кем (чем) был...(яблоня, буйвол, лошадь, курица, лягушка, собака, мастер, птица, овца, коза, бабочка, рыба, утка, заяц и т. д.)?»

Комментарии: игра проводится сразу после игры «Кто кем будет» или на следующий день. Это поможет детям взглянуть на обыденные предметы с различных временных точек, выстроить логические цепочки.

### «Танец шляпы»

Необходимые приспособления: шляпа, запись музыкального произведения.

Цель. Развитие внимания, моторной координации.

Дети садятся в круг, при первых же звуках музыки они начинают передавать шляпу, надевая ее на голову соседа. Когда музыка прервется, участник, на голове которого оказалась шляпа, должен показать какое-нибудь движение, а все остальные дети – повторить его. Затем игра продолжается.

Комментарии: в этой игре шляпа по сути является «отвлекающим маневром», т.к. дети с удовольствием стараются нарядить соседа, забывая про музыку. Если дети стесняются по одному выполнять движения, можно предложить ребенку на котором остановилась музыка, выбрать себе партнера и станцевать с ним.

### «Угадай и найди»

Необходимые приспособления: игрушки.

Цель. Развитие внимания, восприятия, памяти.

Взрослый рассказывает о какой-либо игрушке. Ребенок задает вопросы, если он еще не понял, о чем идет речь, а затем он должен найти игрушку в комнате.

Комментарии: игра может происходить по схеме «ребенок – ребенок», т.е. взрослый в игре может не участвовать. При описании той или иной игрушки начинать лучше со второстепенных деталей или косвенных признаков. Например, можно сказать. Что с этой игрушкой больше любят играть девочки, и т.д.

### «Золушка»

Необходимые приспособления: спичечные коробки, наполненные семенами: гречихи, овса, ржи, риса, различных цветов и др.

Цель. Развитие тактильной чувствительности и зрительной памяти, сосредоточенности, усидчивости, навыков счета.

Ребенку предлагается помочь Золушке: разобрать зерна, подарить по 2-3 разных зернышка сказочным героям, посадить поле. Задание можно усложнить, завязав ребенку глаза.

Комментарии: перед началом игры необходимо рассмотреть вместе с детьми зернышки каждого вида, определить их форму, отличия от других, четко обозначить название каждого. К игре можно приступать только тогда, когда ведущий убедится в том, что участники усвоили отличия.

### «На ощупь»

Необходимые приспособления: мешок, разнообразные мелкие предметы, повязка на глаза.

Цель. Развитие мелкой моторики рук, тактильной чувствительности

В мешок складывают до десяти небольших предметов. Ребенок, ощупывая мешок должен сказать, что в нем находится. На выполнение задания отводится 30 секунд. Выигрывает тот, кто назовет больше всех предметов.

Комментарии: детям младшего возраста предварительно показывают предметы, которые складывают в мешок.

Лучше приготовить несколько наборов предметов, чтобы дети не могли их запомнить.

Во время обследования мешка ребенок должен показать все обнаруженные предметы, чтобы другие участники убедились в правильности ответа.

### «Сложи сказку»

Необходимые приспособления: рисунки-иллюстрации к сказкам.

Цель. Развитие воображения, мышления.

1. Дети складывают несколько рисунков в таком порядке, в каком развивается сюжет.

2. Дети отбирают рисунки самостоятельно, а потом, объединив их какой-то темой, придумывают сюжет.

Комментарии: первый вариант игры подходит больше для детей 4-х лет, а второй лучше использовать в работе с более старшими детьми. в ходе игры дети способны сочинять самые невероятные истории и объединять абсолютно разных героев. Главное – дать им возможность оторваться от стереотипов.

### «Разговор с руками»

Необходимые приспособления: карандаши, лист бумаги.

Цель: проявление эмоций, развитие позитивного самовосприятия.

В эту игру играют, если ребенок склонен к дракам или разрушению. Взрослый предлагает ребенку обвести контур ладошек, а затем «оживить» их: нарисовать им лица (глазки, ротик, носик и т.д.), можно раскрасить пальчики цветными карандашами. Затем взрослый начинает разговор с пальчиками, расспрашивая их об их привычках и привязанностях, о том, что они любят и чего не любят. Отвечать может ребенок, но если он молчит, то взрослый сам отвечает за пальчики, рассказывая о том, какие они хорошие, как много они умеют. Потом взрослый говорит: «Но пальчики иногда не слушаются своего хозяина», - и предлагает заключить с непослушными пальчиками «договор», что они в течение 2-3 дней не будут никому причинять боль и не будут ничего ломать, будут делать только хорошее: здороваться, мастерить, играть, помогать хозяину одеваться и раздеваться. Для гиперактивных детей назначают меньший срок – 1-2 дня или даже несколько часов. Если ребенок вступает в эту игру, то через оговоренный промежуток времени можно повторить рисование с ним, похвалив пальчики и их хозяина, а также предложив больший срок действия «договора».

Комментарий: игра может не получиться с первого раза, так как расторможенные дети с трудом переносят приобретенные навыки в повседневную жизнь, испытывают трудности в контроле за своими порывами. В процессе самой игры взрослый косвенно должен убедить ребенка в том, что он подружится со своими пальчиками, сделает их добрыми. Так, с одной стороны, у ребенка развивается позитивное самовосприятие, а с другой стороны, он задумывается над проблемой.

# **Картотека игр, тренингов, упражнений на формирование коммуникативных навыков у детей старшего дошкольного возраста.**

Все без исключения хотят видеть детей счастливыми, улыбающимися, умеющими общаться с окружающими людьми.

Формирование коммуникативности - важное условие нормального психологического развития ребенка. А также, одна из основных задач подготовки его к дальнейшей жизни. Детям дошкольного возраста нужно понимать, что сказать и в какой форме выразить свою мысль, отдавать себе отчет в том, как другие будут воспринимать сказанное, умение слушать и слышать собеседника.

Коммуникативные навыки развиваются в повседневной деятельности, дидактических, подвижных, сюжетно-ролевых игр.

Картотека игр направленные на коррекцию эмоционально – волевой сферы и сплочение детского коллектива, развитие коммуникативных навыков. Эти игры направлены на развитие навыков конструктивного общения, умения получать радость от общения, умение слушать и слышать другого человека, эмоциональной сферы.

Цели и задачи:

- проявление чувства единства, сплоченности, умение действовать в коллективе, снятие телесных барьеров;
- умение устанавливать доброжелательные отношения, замечать положительные качества других и выражать это словами, делать комплименты;
- умение решать конфликтные ситуации и преодоление конфликтов в общении друг с другом;
- развитие не вербальных и предметных способов взаимодействия;
- создание благоприятной атмосферы непосредственного, свободного общения и эмоциональной близости.

## **1. Картотека игровых упражнений на формирование навыков общения «Твой друг плачет»**

Один ребёнок лежит на подушках, и делает вид, что плачет. Остальные дети по очереди подходят к нему и говорят утешительные слова. Упражнение делают все дети по очереди, воспитатель помогает подобрать как можно больше утешительных слов.

### **«Совет волшебников»**

Воспитатель рассказывает про мальчика, с которым никто не хотел играть. Однажды мальчик встретил доброго волшебника, и тот ему посоветовал... Каждый ребёнок придумывает и говорит, что посоветовал волшебник.

«Возьмите меня в игру»

Дети перебрасываются мечем, сидя на подушках. Один из детей подходит по очереди к каждому сидящему и громко просит: «Пожалуйста, примите меня в игру». Дети подвигаются, уступая место, ребёнок садится. Упражнение делают все дети по очереди.

## **2. Картотека игровых ситуаций на формирование навыков позитивного общения с взрослыми и сверстниками**

### Ролевые игры

«Представь себе, что ты доктор Айболит. Как ты будешь лечить зверюшек?». Воспитатель может читать сказку К.И.Чуковского «Айболит», а дети показывать.

«Представь себе, что ты оказался на необитаемом острове. Что ты будешь делать? Кого ты позовёшь на помощь?». Все дети по очереди представляют себя Робинзоном.

«Представь себе, что ты всемогущий волшебник. Давай придумаем тебе наряд. Давайте оденем волшебника. Какие чудеса ты умеешь делать? Расскажи и покажи». Конечно, детям следует объяснить, что чудес вроде «мешка конфет с неба этот волшебник пока делать не умеет и покажет то, чему хотел бы научиться».

### Кукольный театр

Воспитатель предлагает детям разыгрывать некоторые ситуации от имени кукол. Сам комментирует ситуацию, помогает детям моделировать конструктивные диалоги. Примеры ситуаций:

- Одна из кукол заблудилась в лесу, остальные помогают найти дорогу домой
- Одна из кукол не хочет ходить в детский сад, остальные перечисляют, что в детском саду хорошего, интересного.
- Одна из кукол боится делать прививки

### 3. Картотека игр на взаимодействие в парах, группах

#### Липучка

Цель: игра способствует развитию умения взаимодействовать со сверстниками, снятию мышечного напряжения, сплочению детской группы.

Описание игры: все дети двигаются, желательно под быструю музыку. Двое детей, держась за руки, пытаются поймать сверстников. При этом они приговаривают «Я, липучка – приставучка, я хочу тебя поймать». Каждого пойманного ребёнка «липучки» берут за руку, присоединяя его к своей компании. Затем они все вместе ловят в свои «сети» других.

Когда все дети становятся «липучками», они под спокойную музыку танцуют в кругу, держась за руки.

На мостике.

Цель: развитие коммуникативных навыков, моторной ловкости.

Возраст: 5-6 лет.

Количество играющих: две команды.

Описание игры: взрослый предлагает пройти по мостику через пропасть. Для этого на полу или на земле чертится мостик – полоска шириной 30-40 см. По условию, по «мостику» должны с двух сторон на встречу, друг другу идти одновременно два человека, иначе он перевернётся. Также важно не переступить через черту, иначе играющий считается свалившимся в пропасть и выбывает из игры. Вместе с ним выбывает и второй игрок (потому что, когда он остался

один, мостик перевернулся). Пока два ребёнка идут по «мостику», остальные за них активно «болеют».

Комментарии: приступив к игре, дети должны договориться о темпе движения, следить за синхронностью, а при встрече на середине мостика – аккуратно поменяться местами и дойти до конца.

### **Сороконожка**

Цель: научить детей взаимодействию со сверстниками, способствовать сплочению детского коллектива.

Описание игры: несколько детей (5-10 человек) встают друг за другом, держась за талию впереди стоящего. По команде ведущего Сороконожка начинает сначала просто двигаться вперёд, затем приседает, прыгает на одной ножке, проползает между препятствиями (это могут быть стулья, строительные блоки и т.д.) и выполняет другие задания. Главная задача играющих – не разорвать единую «цепь», сохранить Сороконожку в целости.

В процессе работы у детей формируются социально-коммуникативные умения и навыки, дружеские чувства, коллективные взаимоотношения, воспитывается отзывчивость, сочувствие, забота, доброта.

## **Дидактические и подвижные игры на проявления нравственно-патриотических чувств для дошкольников старшего возраста.**

### **Дидактическая игра «Назови пословицу»**

Цель: раскрыть значение пословиц о солдатах, военном долге, о Родине, воспитывать интерес к русскому фольклору.

Каждый ребенок, к которому в руки попадает мяч, вспоминает и проговаривает пословицу о смелости, силе, отваге, объясняет ее значение.

«Сам погибай, а товарища выручай»,

«С родной земли — умри, не сходи»,

«За край свой насмерть стой»,

«За правое дело стой смело»,

«Жить - Родине служить»,

«Счастье Родины - дороже жизни»,

«Не тот герой, кто награду ждет, а тот герой, кто за народ идет».

### **Дидактическая игра «Раньше и теперь»**



Цель: применить знания детей об истории России и укладе жизни наших предков; знакомить детей с предметами старины; находить аналог в современном мире; воспитывать интерес к прошлому нашей страны; развивать речь, логическое мышление дошкольников.

Оборудование: 10 карт формата А4 с изображением предметов старины и современного мира; Картонные кружочки диаметром 4 см двух цветов: синие и красные.

Играют от 2 до 10 игроков. У каждого игрока по одной большой карте с изображением предметов старины и предметов современного мира; картонные кружочки двух цветов. Роль ведущего выполняет воспитатель. Детям предлагается закрыть красными кружками картинки с изображением предметов современной жизни; синими кружками закрыть картинки с изображением предметов старины. Рассмотреть предметы современного мира, изображенные на открытых картинках; дать им правильное название и объяснить их назначение.

### Дидактическая игра «Защитники Отечества»

Цель: применять знания детей о разных родах войск Российской армии; закреплять знания об особенностях военной службы и необходимых условиях для ее успешного прохождения; воспитывать чувство гордости за защитников Отечества; развивать речь, умение классифицировать предметы.

Оборудование: 9 карт формата А3. В центре каждой карты изображение солдата различных родов войск (летчик, артиллерист, десантник, моряк, подводник, танкист, пограничник), а также ветеран Великой Отечественной войны. Свободное пространство вокруг воина разделено на 6 квадратов. Раздаточные карточки, на которых изображены различные предметы и события военной тематики (танк, пушка, автомат, бинокль, бескозырка, корабль, планшет, парад, Вечный огонь и т.д.).

В игре могут принимать участие от 1 до 9 детей. Ведущий (воспитатель или ребенок) раздает участникам игры большие карты, маленькие карточки перемешивает между собой и по одной показывает детям. Задача детей — определить принадлежность показываемого предмета или события представителю тех или иных родов войск, аргументировать свой ответ. Если ребенок ответит правильно, он получает маленькую карточку и закрывает ею пустой квадрат на большой карте. Игра продолжается до тех пор, пока все маленькие карточки не будут розданы.

### Дидактическая игра «Великие люди России»

Цель: закрепить знания детей о великих соотечественниках; подбирать к соответствующему портрету необходимые предметы, которые относятся к данному человеку, его виду деятельности; воспитывать интерес и уважение к историческому прошлому России, гордость за великих соотечественников и их достижения; развивать речь и логическое мышление дошкольников.

Оборудование: 11 карточек (25x20 см) разного цвета, на которых в центре изображены портреты: А.В. Суворова, М. И. Кутузова, И. Н. Кожедуба, А. П. Маресьева, А.М.Матросова. Под каждым портретом — по 3 свободных белых кружка.

В игре могут принимать участие до 11 детей. Воспитатель раздает большие карты, на которых изображены портреты великих людей. Показывает детям маленькие карточки-кружочки, где нарисованы предметы, характерные для того или иного вида деятельности. Воспитатель предлагает детям определить, какому из исторических персонажей, изображенных на портретах, подойдет этот предмет, и объяснить почему. Ребенок, который правильно ответил на вопрос, забирает карточку себе и закрывает ею кружок под портретом. Игра продолжается до тех пор, пока все кружки на картах не будут закрыты.

### **Подвижная игра «Кто быстрее?»**

На стульчиках, расставленных в несколько рядов, как в армии, лежат гимнастерка, комбинезон, плащ-накидка, буденовка, бескозырка. По команде дети должны как можно быстрее одеться или одеть кукол. Выигрывает тот, кто все действия проделает быстрее других и правильно. Победитель назначается командиром. Он распечатывает конверт и объявляет, в какой воинской части дети побывают в следующий раз.

### **Подвижная игра «Перетягушки»**

Дети обеих команд делятся по парам. Каждой паре дается гимнастическая палка. Участники одной команды стоят по одну сторону от обозначенной линии. По сигналу ведущего участники команд стараются перетянуть противника на свою сторону.

### **Подвижная игра «Саперы»**

Две команды перебираются с одной стороны на другую, наступая только на дощечки.