

## **Карточка №**

### **ЛЕСНЫЕ БРАТЯ**

Цель игры: развить коммуникативные, артистические способности, внимание. Игра способствует общению и взаимопониманию детей.

Необходимые материалы и наглядные пособия: негромкая, но веселая музыка.

#### Ход игры

В начале игры среди участников распределяются роли. Это могут быть определенные звери (заяц-именинник, обманщица-лиса, медведь-защитник и т. д.), характерные сказочные персонажи (Незнайка, Мальвина, Буратино, Знайка, Бармалей). Можно даже просто дать имена, отражающие их положительные и отрицательные человеческие качества (добрый, злой, общительный и т. д.).

Когда роли будут распределены, нужно подробно объяснить ребятам, что они должны в течение всей игры вести себя так, как вел бы себя в данной ситуации их персонаж. Если девочка играет роль Мальвины, она, как и ее героиня, на протяжении всей игры должна быть гостеприимной и доброжелательной (будет лучше, если такую роль получит скромная и незаметная девочка). Если мальчик играет роль Буратино, то он должен всем задавать вопросы, быть немного навязчивым. Подобным образом необходимо разобрать и проанализировать все роли.

Раздавать нужно роли тех персонажей, которые знакомы ребятам. Желательно, чтобы они были полной противоположностью характеру ребенка. Ведущий должен наблюдать за игрой, и, если у кого-то из ребят роль не получается, ее необходимо еще раз проанализировать или поменять.

В этой игре нет победителей и проигравших. Она идеально подходит для праздников, ее можно использовать как первую ознакомительную.

## **Карточка №**

### **Игра «Сотворение чуда»**

Цель: развитие коммуникативных навыков, эмпатийных способностей.

Необходимые приспособления: «волшебные палочки» — карандаши, веточки или любой другой предмет.

Описание игры: дети разбиваются на пары, у одного из них в руках «волшебная палочка». Дотрагиваясь до партнера, он спрашивает его: «Чем я могу тебе помочь? Что я могу для тебя сделать?». Тот отвечает: «Спой (станцуй, расскажи что-нибудь смешное, попрыгай на скакалке)», — или предлагает что-нибудь хорошее сделать позже (оговаривается время и место).

Комментарий: эгоцентризм — одна из характерологических особенностей детей-дошкольников. Им не свойственно сильно переживать по поводу чувств другого. Поэтому развитие эмпатий и децентрации, умения понять чувства другого, посочувствовать ему — одна из основных задач в воспитании дошкольников.

## **Карточка №**

### **Игра «Зоопарк»**

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

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.

## **Карточка №**

### **Игра «На мостике»**

Цель: развитие коммуникативных навыков, моторной ловкости.

Описание игры: взрослый предлагает детям 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 навстречу друг другу идти одновременно два человека, иначе он перевернется. Также важно не переступать 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 ребенка идут по «мостику», остальные за них активно «болеют».

Комментарий: приступив к игре, дети должны договориться о темпе движения, следить за синхронностью, а при встрече на середине мостика — поздороваться, сказать : «Разрешите пройти» или «Осторожнее, пожалуйста», аккуратно поменяться местами и дойти до конца.

## **Карточка №**

### **Игра «Дотронься...»**

Цель: развитие навыков общения, умения просить, снятие телесных зажимов.

Необходимые приспособления: игрушки.

Описание игры: дети становятся в круг, в центр складывают игрушки. Ведущий произносит: «дотронься до... (глаза, колеса, правой ноги, хвоста и т.д.)» – Кто не нашел необходимого предмета — водит.

Комментарий: игрушек должно быть меньше, чем детей. Если у детей коммуникативные навыки развиты плохо, на начальных этапах игры могут развиваться конфликты. Но в дальнейшем, при систематическом проведении бесед и обсуждении проблемных ситуаций с нравственным содержанием, с включением этой и подобных игр, дети научатся делиться, находить общий язык.

## **Карточка №**

### **Игра «Обзывалки»**

Цель: развитие коммуникативных навыков, снятие отрицательных эмоций.

Необходимые приспособления: мячик.

Описание игры: детям предлагается, передавая друг другу мячик, обзывать друг друга небудными словами, например названиями овощей или фруктов, при этом обязательно называть имя того, кому передается мячик: «А ты, Лешка — картошка», «А ты, Иришка — редиска», «А ты, Вовка — морковка» и т. д. Обязательно предупредить детей, что на эти обзывалки нельзя обижаться, ведь это игра. Завершать игру обязательно хорошими словами: «А ты, Маринка — картинка», «А ты, Антошка — солнышко», — и т. д.

Мячик передавать нужно быстро, нельзя долго задумываться.

Комментарий: перед началом игры можно провести с детьми беседу об обидных словах, о том, после чего люди обычно обижаются и начинают обзывать.

## **Карточка №**

### **Игра «Ладонь в ладонь»**

Цель: развитие коммуникативных навыков, получение опыта взаимодействия в парах, преодоление боязни тактильного контакта.

Необходимые приспособления: стол, стулья и т. д.

Описание игры: дети становятся попарно, прижимая правую ладонь к левой ладони и левую ладонь к правой ладони друга. Соединенные таким образом, они должны передвигаться по комнате, обходя различные препятствия: стол, стулья, кровать, гору (в виде кучи подушек), реку (в виде разложенного полотенца или детской железной дороги) и т. д.

Комментарий: в этой игре пару могут составлять взрослый и ребенок. Усложнить игру можно, если дать задание передвигаться прыжками, бегом, на корточках и т. д.

Играющим необходимо напомнить, что ладони разжимать нельзя.

Игра будет полезна детям, испытывающим трудности в процессе общения.

## **Карточка №**

### **Что случилось?**

**Цель:** учить задавать открытые и закрытые вопросы и отвечать на них; учить определять эмоциональное состояние

Оснащение: магнитная доска, магниты; картинки: веселый крокодил, грустный львенок, злой (сердитый) мышонок, испуганный слоненок, обиженный пингвин, удивленный филин .

Правила игры:

Один из детей - водящий, остальные - «наблюдатели» и «советчики».

Педагог предлагает водящему выбрать любую картинку, прикрепить ее к магнитной доске и ответить на вопросы:

Кто это?

Какое у него настроение?

Какие чувства (эмоции) он испытывает?

Почему? Что с ним случилось?

Что ты ему посоветуешь?

«Наблюдатели» и «советчики» слушают ответы на вопросы и высказывают свое мнение.

Затем водящий меняется, упражнение возобновляется.

## Карточка №

### Пантомимические этюды

Цель: учить определять эмоциональное состояние и отражать его с помощью выразительных движений и речи;

#### Описание упражнения

Педагог предлагает детям пройтись так, как в их представлении ходят:

маленькая девочка в хорошем настроении;

старик;

уставший человек;

смелый человек и т.д.

☐. Вначале дети выполняют каждое задание одновременно, затем поочередно.

## Карточка №

# Собери чемодан.

Цель: учить использовать прием активного слушания, развивать память, словарь

Описание упражнения.

Участники садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Воспитатель говорит:

- Представьте себе, что мы отправляемся в путешествие. Давайте собирать чемодан. Подумайте, что можно взять с собой в дорогу. Первый «путешественник» называет предмет, который он возьмет с собой, второй повторяет то, что сказал первый, а затем называет свой предмет. Третий припоминает, что взял второй «путешественник» и добавляет свой предмет и так далее. Помните, что повторяться нельзя.

☐ упражнение можно усложнить, попросив детей повторять название всех предметов, которые прозвучали до них.

## Карточка №

### Эхо.

**ЦЕЛЬ.** развивать слуховое восприятие и память;учить понимать смысл сообщений, выделять основную идею высказывания

Описание игры

Первый вариант.

Воспитатель читает детям любое стихотворение, а они повторяют последнее слово каждой строчки.

Второй вариант.

Воспитатель разделяет детей на две команды. Одна из команд – «выдумщики», другая – «эхо».

Команда «выдумщиков» советуется и решает, кто и какое слово назовет по определенной теме. Затем игроки этой команды поочередно произносят задуманные слова и спрашивают команду «эхо»: «Какое слово сказал Витя (Коля и т.д.)? Команда «эхо» должна дружно отвечать на вопросы команды –соперницы.

Затем команды меняются местами, игра возобновляется.

## **Карточка №**

### **Взаимное цитирование.**

Описание игры.

Играющие садятся на стульчики или на пол, образуя круг.

Воспитатель говорит:

- Давайте поиграем в такую игру. Я два раза стучу ладонями по коленям и дважды произношу свое имя «Лена – Лена», а затем хлопаю в ладоши над головой ,называя кого –нибудь другого, например: «Ваня-Ваня». Ваня, услышав свое имя, сначала стучит по коленям два раза, называя себя «Ваня – Ваня» а потом хлопает в ладоши и называет кого –нибудь другого, например,: «Катя-Катя». Теперь Катя перенимает ход и так далее. Постарайтесь не смотреть на того участника, которого вы называете. Произносите его имя ,например, глядя куда-то вверх.

## **Карточка №**

### **Почта.**

Цель. развивать вербальную и невербальную коммуникацию;  
учить определять эмоциональное состояние и отражать его с помощью выразительных движений.

Описание игры.

Ведущий игры – педагог. Между ним и участниками игры происходит следующий диалог:

Ведущий:        Динь – динь – динь.

Дети:            Кто там?

Ведущий:        Почта.

Дети:            Откуда?

Ведущий:        Из Рязани.

Дети:            А что там делают?

Ведущий:        Танцуют (поют, смеются, плавают, летают и т.д.)

## Карточка №

### Кто ты?

Цель. учить использовать прием активного слушания: дальнейшее развитие мыслей собеседника.

учить задавать вопросы и отвечать на них;

Описание игры.

Каждый участник придумывает себе какое-нибудь смешное прозвище (например, метла, пузырек, расческа, ручка, игрушка и др.) Затем с помощью считалки выбирается водящий. Он начинает задавать вопросы игрокам. Отвечая на них, игрок должен употреблять только придуманное им слово, при этом сохраняя серьезное выражение лица.

Например, водящий подходит к тому, кто назвал себя «метлой» и строго предупреждает :

- Кто ошибается,

Тот попадаетеся!

Кто засмеётся, тому плохо придется!

Далее следует диалог, например:

- Кто ты ?

- Метла.

- А что ты ел сегодня утром?

- Метлу.

- А на чем ты приехал в детский сад?

- На метле. И так далее.

Когда вопросы закончатся или же игрок ошибается (рассмеётся) ,водящий меняется.

## **Карточка №**

### **Что в сундучке?**

Цель. учить использовать прием активного слушания: дальнейшее развитие мыслей собеседника.

Оснащение: сундучок, различные предметы.

Описание игры.

Педагог ставит на стол сундучок, внутри которого находится какой – либо предмет.

С помощью считалки выбирается водящий. Он заглядывает в сундучок. Остальные участники задают вопросы водящему о цвете, форме, назначении предмета, лежащего в сундучке.

Водящему нужно отвечать на все вопросы словами «да» или «нет».

Ребенок, который первым назовет то, что находится в сундучке, становится водящим. Педагог кладет в сундучок другой предмет, игра возобновляется.

## **Карточка №**

### **Картинная галерея.**

**Цель.** учить использовать прием активного слушания: дальнейшее развитие мыслей собеседника.

Оснащение: картины, названия которых известны детям.

### **Описание игры.**

Играющие садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Воспитатель показывает им картины. Каждый участник загадывает одну из них, которая больше понравилась. Затем выбирается водящий. Он произносит

-Все картины хороши,

Но одна лучше!

Остальные участники с помощью вопросов пытаются угадать, какая картина понравилась водящему.

Ребенок, который первым назовет загаданную картину, становится водящим, игра возобновляется.

## Карточка №

### Интервью

Цель: развитие диалогической речи, умение задавать вопросы, отыграть грамотно, эмоционально.

Оснащение : микрофоны (по количеству пар участников)

Описание игры.

Педагог разделяет детей на две команды. Одна команда – «эксперты» ,другая –«журналисты»

Педагог говорит:

- Каждому «журналисту» нужно выбрать себе «эксперта» и взять у него интервью по знакомой нам теме, например : Город, в котором я живу»

Пожалуйста, играйте свои роли так, чтобы ваше поведение и речь были бы как у настоящих журналистов и экспертов. Кто начнет первым

Педагог выступает в роли наблюдателя.

Выигрывает пара, которая ,по мнению большинства детей ,наиболее удачно сыграла свои роли.

Оценивается степень внимания к партнеру, культура общения, артистизм.

## **Карточка №**

### **Пум –пум - пум**

Цель. Развитие умения задавать вопросы, отвечать полным предложением.

Описание игры.

Играющие садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Педагог говорит :

- Сейчас мы поиграем в игру «Пум – пум – пум» . «Пум – пум –пум» - так мы будем называть любой загадочный предмет.

Затем выбирается водящий, который загадывает предмет. Остальные участники задают ему вопросы.

Например :

- Почему ты загадал этот «Пум – пум – пум»?
- Для чего «Пум – пум –пум» нужен ?
- Этот «пум-пум-пум» большой или маленький?

И так далее.

Водящий должен отвечать на вопросы играющих полным предложением.

Ребенок, который первым назовет загадочный предмет, становится водящим, игра возобновляется.

## **Карточка №**

### **Скажи по –другому.**

Цель: учить перефразировать сказанное, уловив его главный смысл;

Формировать синонимический словарь.

Оснащение: фишки.

### **Описание игры.**

Играющие садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Педагог говорит:

- Я буду произносить предложения , в каждом из которых буду голосом выделять слово. Ваша задача заменить это слово другим, по значению словом.

Будьте внимательны – смысл предложения не должен измениться.

Примеры предложений:

- Девочка торопиться в школу:
- Мама смотрит в окно:
- Вчера Толя был грустным;
- Сегодня Толя весело хохочет. И так далее.

Ребенок, который первым дал верный ответ, получает фишку.

Выигрывает тот, кто к концу игры соберет больше фишек.

## **Карточка №**

### **Тайный смысл.**

Оснащение : магнитная доска, магниты.

Иллюстрации к пословицам:

- « без труда не вытащишь рыбку из пруда»;
- « яйца курицу не учат»;
- «каждый кулик свое болото хвалит»;
- « за двумя зайцами погонишься – ни одного не поймаешь»;
- «трус своей тени боится»;

Описание упражнения.

Один из детей – водящий, остальные – «наблюдатели» и «советчики» . Педагог прикрепляет к доске иллюстрацию к пословице. Водящему предлагается послушать несколько пословиц, выбрать подходящую «подпись» к картинке и обосновать свой выбор.

«Наблюдатели» и «советчики» выслушивают ответ водящего и высказывают свое мнение.

Затем водящий меняется, упражнение возобновляется.

## **Карточка №**

### **Идет следствие.**

Цель: учить задавать вопросы, анализировать сказанное.

Оснащение : магнитная доска, магниты ;

Сюжетные картинки : «Новогодний хоровод», «Хоккей», «Салют».

### **Описание игры.**

С помощью считалки выбираются двое водящих – «детективы»

Остальные участники игры – «свидетели». Педагог прикрепляет к доске сюжетную картинку так, чтобы её могли видеть только «свидетели». Затем «свидетели начинают давать показания» о том, что изображено на картинке. Их задача – описать сюжет не прямо , а косвенно, используя дополнительную информацию, чтобы «детективы» не сразу поняли, что именно происходит . Например, если используется картинка «Новогодний хоровод», дети могут описать её так :

- Я вижу улыбки на лицах.
- Я слышу смех и топот ног.
- Все держаться за руки.
- Я слышу веселую музыку.
- Я вижу подарки.
- Я чувствую запах елки.

Если «детективы» решат, что разгадали сюжет, они говорят : «У нас есть ответ». Версии ответов можно выдвигать три раза.

Затем водящие меняются, игра возобновляется.

## **Карточка №**

### **Плохое настроение.**

**Цель.** развивать вербальную и невербальную коммуникацию;  
учить определять эмоциональное состояние и отражать его с помощью выразительных движений и речи;

#### Описание упражнения.

Педагог объясняет детям, что у каждого человека может быть плохое настроение, и что окружающим нужно постараться понять его причину и научиться правильно реагировать на плохое поведение и высказывание человека.

Затем педагог говорит:

- Один мальчик пришел в детский сад в плохом настроении и сердито сказал своему другу:» Я не буду с тобой играть».

Его друг подумал немного и спросил:»Ты имеешь ввиду ,что тебе хочется поиграть с другими детьми ?»

У мальчика улучшилось настроение ,потому что друг не стал с ним спорить, ругаться, не обиделся, а просто постарался его понять.

После этого выбирается водящий, который будет изображать ребенка в плохом настроении. Остальные дети пытаются правильно реагировать ,начиная любое высказывание со слов:» Ты имеешь в виду, что ...»

## **Карточка №**

**Я начну, а вы продолжите.**

### **Через стекло.**

Цель. развивать умение работать с информацией через установление логических и причинно следственных связей, а также умозаключений;

Развивать невербальную сторону речи.

### **Описание упражнения.**

Участники разбиваются на пары. Педагог говорит:

- Представьте себе, что один из вас находится в поезде, а другой стоит на перроне, то есть вы отделены друг от друга стеклом, через которое не проникают звуки. Но вы можете видеть друг друга.

Участникам предлагается с помощью жестов передать друг другу содержание какого – либо сообщения.

Пример сообщений:

- Я тебе позвоню, когда приеду;
- Напиши мне письмо. И др.

Затем все обсуждают, насколько точно участники смогли передать содержание сообщений и легко ли им было понять друг друга.

## **Карточка №**

### **Магазин игрушек.**

**Цель.** развивать умение работать с информацией через установление логических и причинно следственных связей, а также умозаключений;

Развивать невербальную сторону речи.

Описание игры.

Педагог разделяет детей на две команды. Первая команда – «покупатели», вторая – «игрушки»

Каждый участник второй команды загадывает, какой игрушкой он будет, а затем принимает «застывшую» позу, изображая расставленный в магазине товар.

«Покупатель» подходит к какой – либо «игрушке» и спрашивает: «Кто ты?»

После этого вопроса участник второй команды начинает имитировать действия, характерные для загаданной им игрушки. «Покупателю» нужно отгадать и назвать игрушку, которую ему показывают.

## **Карточка №**

### **Пойми меня.**

**Цель.** развивать умение работать с информацией через установление логических и причинно следственных связей, а также умозаключений;

Развивать невербальную сторону речи.

Описание упражнения.

Участники садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Воспитатель шепотом сообщает задание (например: подойти к двери) сидящему рядом ребенку. Тот, при помощи жестов должен передать это сообщение следующему участнику так, чтобы он смог понять и выполнить задание.

Ребенок, выполнивший задание, дает инструкцию следующему участнику, игра возобновляется.

Примеры заданий:

- открыть дверь;
- подойти и посмотреть в окно;
- поставить два стульчика рядом. И др.

## Карточка №

### Путешествия Петрушки.

Цель. Развитие аналитических способностей, умения внимательно слушать, отвечать на вопросы.

Оснащение: кукла Петрушка, фишки.

#### Описание игры.

Участники садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Воспитатель показывает детям игрушку и говорит:

- Ребята, к нам в гости заглянул Петрушка. Он побывал во многих детских садах. Слушайте Петрушку и постарайтесь отгадать, в каких комнатах детского сада он побывал и когда (зимой, летом, утром, или вечером) это было.

Примеры:

- Зашел Петрушка в комнату, где дети :

засучивают рукава, намыливают руки, вытираются;

расстегивают пуговицы, снимают и складывают одежду,

потягиваются, успокаиваются, отдыхают, спят;

пляшут, поют, слушают, притопывают, кружатся, кланяются;

маршируют, приседают, пролезают, спрыгивают.

- Был Петрушка в детском саду, когда дети:

☐ приходят, здороваются, переобуваются, заходят в группу;

☐ одеваются, прощаются, уходят;

☐ купаются, загорают, ходят босиком;

☐ лепят снеговиков, катаются на санках, на лыжах;

Ребенок, который первым отгадал и дал верный ответ, получает фишку.

Выигрывает тот, кто к концу игры собрал больше фишек.

## **Карточка №**

### **Загаданное действие.**

Цель. Развивать аналитические способности, развивать вербальную и невербальную коммуникацию.

#### Описание игры.

С помощью считалки выбирается водящий. Он выходит из комнаты , а остальные участники обсуждают и загадывают, какое действие он должен будет выполнить. Например: почистить зубы, подмести пол, посмотреться в зеркало и т.д.

После обсуждения вызывают водящего и предлагают ему подсказку ,например : «Это ты делаешь каждое утро». Он пытается понять и изобразить загаданное действие.

Затем водящий меняется, игра повторяется.

## **Карточка №**

### **Что на что похоже.**

**Цель.** развивать умение понимать друг друга, вникать в суть полученной информации; развивать умение работать с информацией через установление логических и причинно следственных связей, а также умозаключений

### Описание игры.

Воспитатель договаривается с детьми о том, что они будут загадывать загадки ,используя для описания задуманного предмета или существа только сравнения (предмет может сравниваться со сходным по внешнему виду ,действиям и т.п.)

С помощью считалки выбирается водящий , который будет отгадывать загадки. Он выходит из комнаты и не возвращается до тех пор ,пока остальные участники не договорятся о слове.

Водящий должен отгадать, какое слово задумали дети.

Затем водящий меняется, игра повторяется.

## **Карточка №**

### **Я бросаю тебе мяч.**

**Цель.** Развитие диалогической речи, коммуникативных навыков.

Оснащение: мяч.

Описание игры.

Дети стоят в кругу и перебрасывают друг другу мяч, называя по имени того участника, кому хотят его бросить. При этом ребенок, бросающий мяч, говорит : «Я бросаю тебе конфетку (цветок, яблоко и т.д.)

Ребенок, получивший мяч, должен ответить ,сделав какой – либо вывод, например : «Спасибо, ты знаешь, я люблю сладкое».

## **Карточка №**

### **Бывает – не бывает.**

Цель. Развитие связной речи, воображения, чувства юмора.

Оснащение : любые предметные картинки, например :крокодил, тучка, цыпленок, луна и др.

#### Описание игры

С помощью считалки выбирается пара детей. Один из пары берет картинку и придумывает к ней какую – либо небылицу. Второй участник должен доказать, что так не бывает. Первый ребенок противоречит , доказывая ,что такое может случиться.

Варианты диалогов детей:

- Крокодил летает.
- Крокодил не летает, у него не крыльев.
- Нет летает, его везут в самолете.
- Тучка упала на землю.
- Тучка плывет по небу, она не может упасть.
- Нет, тучка упала дождем.

Затем выбирается другая пара, игра возобновляется.

## **Карточка №**

### **Но зато я.....**

Цель. Формирование навыков грамматического конструирования предложений, накопление знаний о себе и товарищах.

Оснащение: мяч.

Описание игры.

Участники становятся в круг и перебрасывают друг другу мяч.

Ребенок ,бросивший мяч ,говорит какую –либо фразу о себе, которая начинается словами: «Я не ...».

Ребенок, получивший мяч, должен ответить, начиная со слов: «Но зато я...».

Например :

\_ Я не забываю чистить зубы по вечерам.

- Но зато я мою руки перед едой.

## Карточка №

### Что было бы, если бы я ...

Цель. Развитие связного творческого высказывания, воображения.

Описание упражнения.

Участники садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Воспитатель говорит :

- Ребята, представьте , что вы встретились с Феей и она рассказала, что может превратить вас в кого бы вы ни пожелали , но только если вы объясните свой выбор.

Варианты ответов детей:

артистом, то сыграл бы роль...

художником, то нарисовал бы...

если бы я был воспитателем ,то...

цветком, то радовал бы....

## **Карточка №**

### **Художник слова.**

Цель. Развивать умение оценивать других с позиции доброжелательности, учитывая личностные особенности слушателя;  
Учить детей излагать свои мысли точно, кратко, без искажений смысла.

### Описание упражнения

Участники садятся на стульчики или на пол, образуя круг.

Выбирается водящий, который рисует словесный портрет кого –либо из группы, не называя имени этого ребенка. Остальные участники должны догадаться, о ком идет речь.

Затем водящий меняется, упражнение возобновляется.

учитывая уровень развития вербального воображения детей,

можно предложить им упражнение на ассоциативное восприятие, используя вопросы, например :

на какое животное похож ?

на какое растение? и т.д.

## **Карточка №**

### **Магазин.**

**Цель.** развитие диалогической речи, умение описывать предмет, называя его основные качества, учить узнавать слова по описанию.

Оснащение: различные предметы, игрушки, продукты.

#### Описание игры.

С помощью считалки выбирается водящий- «продавец», остальные дети – «покупатели».

На «прилавке магазина» раскладываются различные «товары».

Один из «покупателей» не называя предмет, описывает его и рассказывает ,для чего он ему нужен, что из него можно приготовить и т.д.

«Продавец» должен догадаться, какой именно «товар» нужен «покупателю»

Затем водящий меняется, игра повторяется.

## **Карточка №**

### **Опиши друга.**

Цель. Учить детей излагать свои мысли точно, кратко, без искажений смысла, развивать умение оценивать других с позиции доброжелательности, учитывая личностные особенности слушателя;

### **Описание игры.**

С помощью считалки выбирается пара детей. Они встают спиной друг другу и по очереди описывают прическу, одежду и лицо своего партнера.

После этого описание сравнивается с оригиналом и делается вывод о том, насколько был точен каждый игрок.

Затем выбирается другая пара, игра возобновляется.

## **Карточка №**

### **Библиотека.**

Цель. Научить детей устанавливать «обратную» связь при взаимодействии друг с другом, а также с другими людьми. Развивать связную речь, умение понимать друг друга.

Оснащение: книги, хорошо известные детям.

Описание игры.

С помощью считалки выбирается водящий. — «Библиотекарь», остальные дети — «читатели».

Один из «читателей» описывает содержание нужной книги, не называя её. По его описанию «библиотекарь» должен догадаться, о какой книге идет речь, и «выдать ее читателю»

## **Карточка №**

### **Снежная королева**

Цель. Развитие описательной стороны речи

Развитие умения оценивать других с позиции доброжелательности, учитывая личностные особенности слушателя.

Оборудование: картонные очки.

#### **Описание упражнения**

Участники садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Педагог просит детей вспомнить сказку «Снежная королева».

Дети вспоминают, что в этой сказке было зеркало, отражаясь в котором, все доброе и прекрасное превращалось в плохое и безобразное. Сколько бед натворили осколки этого зеркала, попав в глаза людям!

Педагог говорит:

- У этой сказки есть продолжение: когда Кай и Герда выросли, они сделали волшебные очки, через которые, в отличие от зеркала, можно было разглядеть то хорошее, что есть в каждом человеке.

Детям предлагается представить, что волшебные очки надеты, посмотреть больше хорошего, а затем рассказать об этом.

Педагог первым «надевает очки» и дает образец описания детей.

По окончании игры дети пытаются рассказать, какие трудности они испытали, что чувствовали, находясь в роли рассматривающих.

## **Карточка №**

### **Знакомство.**

Цель. Развитие описательной стороны речи, Развитие умения оценивать других с позиции доброжелательности, учитывая личностные особенности описываемого.

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.

## **Карточка №**

### **Угадай, кто это.**

Цель. Развитие описательной стороны речи

Развитие умения оценивать других с позиции доброжелательности, учитывая личностные особенности слушателя.

#### Описание игры.

Все встают в круг. С помощью считалки выбирается водящий-«рассказчик» Он проходит в центр круга и начинает описывать кого –либо из детей : внешность, одежду, характер, склонность к тем или иным занятиям и т.д. Остальные участники должны угадать, о ком идет речь.

Ребенок, который первым дал правильный ответ, выводит в круг загаданного участника ,и они вместе с «рассказчиком» взявшись за руки, шагают под песню ,исполняемую остальными детьми :

- Станьте ,дети,

Станьте в круг,

Станьте в круг,

Станьте в круг.

Я твой друг и ты мой друг,

Добрый , добрый друг !

Затем угадавший становится «рассказчиком» , игра возобновляется.

## Карточка №

### Упражнение «Нос к носу»

**Цель:** учить мирно взаимодействовать, способствовать стабилизации позитивного эмоционального фона у детей.

Дети свободно располагаются по комнате и двигаются в любом направлении. По команде взрослого, например, «Нос к носу» они становятся по парам и касаются друг друга носами. Команды могут быть разнообразными: «Ладонка к ладонке», «Коленка к коленке», «Ухо к уху» и т.д.

## **Карточка №**

### **Разминка «Ласковое приветствие»**

Цель: развитие речевого этикета, накопление словаря «добрых слов»

Ведущий предлагает, передавая «волшебную палочку» по кругу ласково здороваться со

своим соседом. Например, «Здравствуй

Сашенька» или «Привет котёнок»...При этом

ведущий напоминает детям о том, что когда

мы здороваемся с человеком, мы смотрим ему

в глаза.

## Карточка №

### Разминка «Паровозик»

**Цель:** формировать позитивное поведение детей,  
умение уступать, мирно взаимодействовать

Участники сидят в кругу. Ведущий двигается  
вокруг детей, имитируя движение паровозика.

Затем останавливается возле кого-нибудь и  
говорит: «Здравствуй,... Поехали со мной».

Ребёнок, которого выбрали, становится впереди.

игра продолжается до тех пор, пока в  
«паровозик»не соберутся все дети.

## Карточка №

### Игра « Дотронься до...»

**Цель:** учить детей тактильному взаимодействию, развивать умения оценивать других с позиции доброжелательности, учитывая личностные особенности.

Все играющие расходятся по команде.

Ведущий говорит: «Дотронься до того, у кого длинные волосы» или «Дотронься до того, кто самый маленький» ит.д. Все участники должны быстро сориентироваться, обнаружить у кого есть названный признак и нежно дотронуться.

## Карточка №

### Игра «Липучки»

**Цель:** формировать коммуникативные навыки, позитивное поведение детей, учить детей тактильному взаимодействию

Все дети передвигаются по комнате. Двое детей, держась за руки, пытаются поймать сверстников. При этом припевают (приговаривают): «Я - липучка – приставучка, я хочу тебя поймать». Каждого пойманного ребёнка «липучки» берут за руку, присоединяя его к своей «липучей» компании. Затем они вместе ловят других детей.

## Карточка №

### Игра «Змея»

**Цель:** формировать коммуникативные навыки, позитивное поведение детей, учить детей тактильному взаимодействию

Дети становятся в разных местах комнаты.

Ведущий начинает ходить и приговаривать: «Я змея, змея, змея, я ползу, ползу, ползу. Хочешь быть моим хвостом?» Если ребёнок соглашается, он должен проползти у ведущего между ног и стать сзади. Игра продолжается до тех пор, пока в «змею» не соберутся все желающие.

## **Карточка №**

### **Разминка «Дружба начинается с улыбки»**

Сидящие в кругу дети берут за руки друг друга, смотрят соседу в глаза и дарят ему молча самую добрую и ласковую улыбку.

### **Упражнение «Комплименты»**

Сидя в кругу дети берутся за руки. Глядя в глаза соседу нужно сказать ему несколько добрых слов, за что-то похвалить.

Принимающий комплимен ребенок, кивает головой и говорит: «Спасибо, мне очень приятно!». Затем он дарит комплимент своему соседу. Упражнение проводится по кругу.

## **Карточка №**

### **Игра «Поварята»**

**Цель:** накапливать словарь детей, формировать коммуникативные навыки

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.

## **Карточка №**

### **Игра « Ветер дует на...»**

Цель. Развитие описательной стороны речи

Развитие умения оценивать других с позиции доброжелательности, учитывая личностные особенности слушателя.

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» и так далее...