

Игры, направленные на развитие 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 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?

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.

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.

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;

помиришься с товарищем;

попроси ребят принять тебя в игру;

посмеши ребят;

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

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 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.

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.

Дидактическая игра 1

« Кому что»

Дидактическая задача. Закрепление знакомства с профессиями. Развитие связной речи, мышления, самостоятельности.

Игровые правила. Подобрать инструменты к профессии, сказать, почему метла нужна дворнику, иглолка, нитки портнихе и т.д.

Игровое действие. Подбор соответствующих карточек.

Ход игры. Большие карты раздаются детям, а маленькие, с изображением инструмента, - у ведущего. Ведущий, показывая карточку, спрашивает, кому нужна эта карточка и почему? В паре используются: большие карты, на которых нарисованы люди разных профессий, на маленьких карточках – их инструменты.

В начале игры подбирать карты с хорошо знакомыми детям профессиям. Затем постепенно включают в игру карточки с менее знакомыми детям профессиями. Заставлять детей думать, вспоминать.

Дидактическая игра 2

« Чья одежда?» (Проводится индивидуально и по подгруппам)

Дидактическая задача. Воспитывать у детей интерес к людям разных профессий; уточнять знания о рабочей одежде; учить по рабочей одежде, отличать людей разных профессий

Игровые правила. По рабочей одежде определять профессию, находить нужную картинку и показывать её детям. За правильный ответ игрок получает фишку.

Игровое действие. Одевание кукол в рабочую одежду.

Ход игры. Прежде чем начать игру, воспитатель уточняет знания детей о рабочей одежде, выясняет, замечали ли они, что люди работают в особой одежде и что по их одежде можно узнать, кем они работают. Воспитатель показывает картинки, где изображены модели одежды людей разных профессий, а дети узнают.

Затем воспитатель предлагает одеть кукол в одежду, заранее сшитую и приготовленную для этой игры.

Дидактическая игра 3

« Подбери по контуру» (Проводится индивидуально и группами)

Дидактическая задача. Развитие внимания, зрительного восприятия, наглядно – образного и абстрактного мышления.

Игровые правила. Найти такое же животное у себя как у воспитателя, забрать себе и выложить на карточку.

Оборудование: карточки с изображением животных и пунктирных линий к ним.

Ход игры: детям раздается по одной карте. Затем взрослый по одной показывает маленькие карточки и спрашивает: « У кого есть такая же картинка?». Если у ребенка есть это животное на карточке, ребенок забирает эту картинку себе и выкладывает на своей карточке.

Дидактическая игра 4

«Четвертый лишний» (Проводится индивидуально)

Дидактическая задача. Учить находить сходства между тремя картинками и различие между четвертой. Развитие наглядно – образного мышления.

Игровые правила . Найди лишнюю картинку.

Оборудование: карточки с изображением животных жарких стран.

Ход игры: ребенку предъявляется картинка с изображением 4х животных, три из которых можно объединить обобщающим словом, а четвертое животное по отношению к ним окажется « лишним». Ребенок должен определить, какая картинка лишняя и все оставшиеся картинки назвать одним словом.

Дидактическая игра 5

« Сделай целое» (Проводится индивидуально и по подгруппам)

Дидактическая задача. Формировать представление о предмете в целом, учить соотносить образ представления с целостным образом реального предмета; действовать путем примеривания.

Игровые правила. Сложите картинку.

Оборудование: разрезные картинки комнатных растений из 8 -10 частей с равной конфигурацией разреза.

Ход игры: перед ребенком на столе лежит разрезная картинка с изображением комнатного растения. Ребенку предлагают сложить картинку так чтобы получилось целое. При этом растение не называется. Когда картинка будет сложена (любой результат), воспитатель выкладывает перед ребенком два предмета: один, изображенный на разрезной картинке, а другой посторонний, например, кубик. Ребенок должен выбрать тот предмет, который он сложил, и сравнить полученное изображение с предметом. Воспитатель помогает ему провести сравнение. Затем комнатное растение называется.

После этого ребенку дают другие разрезные картинки с изображением того же предмета (если на первой картинке мяч был разрезан пополам вдоль, то на второй – поперек, а на третьей по диагонали).

При повторном проведении игры ребенку предлагают составить более сложные картинки (рыба, неваляшка, домик).

При последующем проведении игры картинки имеют другие линии разреза.

Дидактическая игра 6

" Магазин цветов"

Цель игры. Обучить детей описывать предметы. Находить его существенные признаки, узнавать его по описанию.

Ход игры. Дети садятся полукругом перед столом и полочкой с различными растениями .Воспитатель, обращаясь к ним ,говорит: « У нас открылся новый магазин. Посмотрите сколько в нем красивых комнатных и полевых растений! Вы должны купить только комнатное растение. Но чтобы его купить нельзя его называть, нужно его описывать, при этом смотреть на растение нельзя. По вашему описанию продавец узнает его и продаст вам». Короткой считалочкой выбирают продавца. Первым покупает комнатное растение воспитатель, показывая, как надо выполнять правила игры. Воспитатель: « Товарищ продавец, я хочу купить комнатное растение. Оно зеленое, с длинным стеблем, на нем есть розовые цветы».Продавец подает покупателю комнатное растение. « Спасибо, какая красивая бегония!» говорит воспитатель и с комнатным растением садиться на стул.

Продавец называет имя любого из играющих. Тот подходит и описывает комнатное растение, которую он выбрал для покупки. Он описывает комнатное растение, которое выбрал. Продавец подает комнатное растение. Покупатель благодарит и с комнатным растением садиться на место.

Игра продолжается до тех пор, пока все играющие не купят себе комнатное растение.

В течение игры роль продавца могут выполнять несколько детей, поочередно.

Дидактическая игра 7

« Что сначала, что потом» (Проводится индивидуально и по подгруппам)

Дидактическая задача. Учить детей располагать картинки в порядке развития сюжета, пользуясь вспомогательным средством.

Материал. Наборы картинок, которые, если их расположить в определенной последовательности, передают развитие сюжета. Наборы состоят из двух – четырех картинок. Сверху к каждой картинке приклеены карточки, которые должны легко загибаться (прятаться) под картинку или отгибаться, занимая место над ней. На карточках нарисована расходящаяся стрела, острый конец которой начинается над первой картинкой, а расходящиеся её концы- над последней.

Руководство. Воспитатель вынимает картинки и показывает детям. Затем говорит, что если расположить их по порядку, то может получиться интересная история, а чтобы правильно положить, надо догадаться, что было сначала, что произошло потом и чем все закончилось. Воспитатель разъясняет, как следует раскладывать картинки (по порядку, слева направо, рядышком в длинную полоску).

Вначале детям предлагают сюжеты из двух картинок, затем из трех, четырех.

После выкладывания картинок воспитатель просит детей отогнуть приклеенные к ним сверху карточки. Если картинки расположены верно, то сверху на карточках можно увидеть правильно расходящуюся стрелку. Если стрелка получилась неровной, значит картинки расположены неправильно, и надо исправлять работу.

После выполнения задания детям можно предложить рассказать полученный сюжет.

Затем ребята меняются наборами картинок, и упражнение продолжается.

Дидактическая игра 8

« Четвертый лишний» (Проводится индивидуально)

Дидактическая задача. Развитие наглядно – образного мышления.

Игровые правила. Найти лишнюю картинку

Оборудование. Карточки с изображением военных.

Ход игры. Ребенку предлагается картинка с изображением военных, три из которых можно объединить обобщающим словом, а четвертый по отношению к ним окажется «лишним». Ребенок должен определить, какая картинка лишняя и все оставшиеся назвать одним словом.

Дидактическая игра 9

« Что сначала, что потом!»(Проводится индивидуально и по подгруппам)

Дидактическая задача. Учить детей располагать картинки в порядке развития сюжета.пользуясь вспомогательным средством.

Материал. Наборы картинок, которые, если их расположить в определенной последовательности, передают развитие сюжета. Наборы состоят из двух – четырех картинок. Сверху к каждой картинке приклеены карточки, которые должны легко загибаться (прятаться) под картинкой или отгибаться, занимая место над ней. На карточках нарисована расходящаяся стрела, острый конец которой начинается над первой картинкой, расходящиеся концы над последней .

Руководство. Воспитатель вынимает картинки и показывает их детям. Затем говорит, что если расположить их по порядку, то может получиться интересная картинка, а чтобы их правильно положить, надо догадаться что было сначала, что произошло потом и чем все закончилось. Воспитатель разъясняет как правильно расположить картинки (по порядку, слева направо, рядышком в длинную полоску).

Вначале детям предлагают сюжеты из двух картинок, затем из трех, четырех.

После выкладывания картинок воспитатель просит детей отогнуть приклеенные сверху к ним карточки. Если картинки расположены верно, то сверху на карточках можно увидеть правильно расходящуюся стрелку. Если стрелка получилось неправильной, значит картинки расположены неверно, и надо исправлять работу.

После выполнения задания можно предложить детям рассказать полученный сюжет. Затем ребята меняются наборами карточек и упражнение продолжается.

Дидактическая игра 10

« Четвертый лишний» (Проводится индивидуально)

Дидактическая задача. Развитие наглядно – образного мышления.

Игровые правила. Найти лишнюю картинку.

Оборудование. Карточки с изображением весны.

Ход игры. Ребенку предъявляются картинки с изображением 4х признаков погоды, три из которых можно объединить обобщающим словом, а четвертый по отношению к ним окажется « лишним». Ребенок должен, какая картинка лишняя, и все оставшиеся назвать одним словом.

Дидактическая игра 11

« Сделай целое» (Проводится индивидуально и по подгруппам)

Дидактическая задача. Формировать представление о предмете в целом, учить соотносить образ представления с целостным образом реального предмета; действовать путем примеривания.

Игровые правила. Сложите картинку.

Оборудование. Разрезные картинки перелетных птиц из 8-10 частей с разной конфигурацией разреза.

Ход игры. Перед ребенком на столе лежит разрезная картинка с изображением птицы. Ребенку предлагают сложить картинку так, чтобы получилось целое. При этом птица не называется. Когда картинка будет сложена (любой результат), воспитатель выкладывает перед ребенком два предмета: один, изображенный на картинке, другой посторонний, например, кубик. Ребенок должен выбрать тот предмет, который сложил, и сравнить полученное изображение с предметом. Воспитатель помогает ему провести сравнение. Затем птица называется.

Дидактическая игра 12

« Четвертый лишний» (Проводится индивидуально)

Дидактическая задача. Учить находить сходства между тремя картинками и различие между четвертой. Развитие наглядно – образного мышления.

Игровые правила. Найти лишнюю картинку.

Оборудование: карточки с изображением перелетных птиц.

Ход игры: ребенку предъявляется картинка с изображением 4х птиц, три из которых можно объединить обобщающим словом, а четвертое по отношению к ним окажется «лишним». Ребенок должен определить какая картинка лишняя и все оставшиеся назвать одним словом.

Дидактическая игра 13

« Найди свою игрушку» (Проводится индивидуально и по подгруппам)

Цель: продолжать учить разворачивать части предмета в представлении, соединяя их в целое, т.е оперировать образами в представлении с опорой на целостный образ предметов (изображения контурные), листу бумаги и простые карандаши или черные (коричневые) фломастеры по количеству детей, игрушки или предметы, соответствующие изображениям на разрезных картинках.

Ход игры. На столе у воспитателя игрушки и предметы, они накрыты салфеткой. Воспитатель раздает детям разрезные картинки, раскладывая их в случайном порядке. Дает каждому изображение. Воспитатель просит детей внимательно рассмотреть картинки, не складывая их, раздает бумагу и карандаши (фломастеры) и просит нарисовать целую картинку. По окончании рисования снимает салфетку с игрушек, находящихся на столе и предлагает каждому ребенку найти то, что он нарисовал. Дети находят игрушки, называют их, сравнивают со своим рисунком.

Дидактическая игра 14

« Нарисуй целое» (Проводится индивидуально)

Цель. Продолжать учить разворачивать части предмета в представлении, объединяя их в целое, т.е оперировать образами в представлении с опорой на целостный образ предмета.

Оборудование. Разрезные картинки с изображением хорошо знакомых детям предметов (с разной конфигурацией разреза), бумага, фломастеры или карандаши (черные или коричневые).

Ход игры. Воспитатель раскладывает перед ребенком разрезную картинку и просит нарисовать целую картинку, не складывая её. Ребенок рисует, а затем называет то, что нарисовал. После этого воспитатель просит его сложить картинку и снова нарисовать его.

Дидактическая игра 15

« На что это похоже?» (Проводится индивидуально и по подгруппам)

Дидактическая задача. Учить детей понимать схематическое изображение.

Материал. Набор из десяти карточек с различными фигурками. На каждой карточке нарисована фигурка, которая может восприниматься как деталь или контурное изображение какого либо предмета.

Руководство. Воспитатель предлагает детям поиграть в игру. Он им будет показывать картинку, а они придумывать, на что эта картинка похожа. Показывает первую картинку из набора и спрашивает одного из детей на что это похоже. Если ребенок затрудняется с ответом, можно спросить следующего ребенка по кругу. При показе второй картинки игра начинается со следующего ребенка, чтобы у каждого ребенка была возможность ответить первым. Игру можно повторять неоднократно, используя каждый раз новый материал.

Дидактическая игра 16

« Магазин»

Цель игры. Обучить детей описывать предметы, находить его существенные признаки, узнавать предмет по описанию, классифицировать их.

Ход игры. Дети садятся полукругом перед столом и полочкой с различными школьными предметами. Воспитатель обращаясь к ним говорит: « У нас открылся новый магазин. Посмотрите, сколько в нем школьных предметов и красивых игрушек. Но чтобы купить их ,не надо называть его, а описывать, при этом смотреть на предмет нельзя. По вашему описанию продавец узнает и продаст его вам».

Короткой считалочкой выбирают продавца. Первым покупает воспитатель, показывая как надо выполнять правила игры. Воспитатель: «Товарищ продавец, я хочу купить школьный предмет. Он большой, прямоугольный, в нем пишут .Продавец подает покупателю тетрадь . «Спасибо, какая красивая тетрадь!» говорит воспитатель и садиться на свое место.

Продавец называет имя любого из играющих. Тот подходит и описывает школьный предмет, который выбрал для покупки: «А мне продайте пожалуйста, такой школьный предмет: он большой, прямоугольный, в него складывают учебники». Продавец подает портфель и покупатель садится на свое место.

Игра продолжается до тех пор пока все играющие не купят школьные предметы. В течение игры роль продавца могут выполнять несколько детей поочередно.

Дидактическая игра 17

«Похож - не похож» (Проводится по подгруппам)

Дидактическая задача. Учить детей сравнивать картинки насекомых, замечать признаки сходства по цвету, форме, величине; развивать наблюдательность, мышление, речь.

Игровые правила. Находить на картинке различия, уметь доказывать их сходства. Отвечает тот, на кого укажет стрелочка.

Игровые действия. Поиск похожих насекомых.

Ход игры. Заранее подготавливают карточки насекомых.

Воспитатель напоминает детям о том, их окружает много насекомых, разных и одинаковых, похожих и непохожих.

- Сегодня мы будем находить насекомых, которые похожи друг на друга. Они могут быть похожими по цвету, форме, величине. Послушайте правила игры. Нужно пройти по комнате, выбрать две картинки насекомых похожих друг на друга и сесть на место.

Тот, на кого укажет стрелочка. Расскажет почему он взял эти две карточки, и в чем их сходства.

Дидактическая игра 18 (Проводится индивидуально)

«Исключение неподходящей картинки» (Проводится индивидуально)

Дидактическая задача. Учить классифицировать картинки. Развитие наглядно – образного мышления.

Игровые правила. Посмотри и разложи на группы: подходящие с подходящими.

Оборудование. Карточки с изображением насекомых и пауков.

Ход игры. Ребенку предъявляются картинки с изображением насекомых и пауков. Ребенок должен распределить эти картинки на две группы. В первую с насекомыми, вторую с пауками.

Таким образом, можно сделать заключение о том, что на основании результатов констатирующего эксперимента разработан и внедрен каталог дидактических игр по формированию наглядно - образного мышления.

Подобранный каталог дидактических игр можно применять на занятиях по формированию элементарных математических понятий, формированию целостной картины мира, развитию речи, в режимных моментах. Дидактические игры могут использоваться воспитателями, логопедом, психологом.