

Игры для коммуникативного общения дошкольников

Август 2016

зам.зав. по УВР Богачева Р.Р.

Цель. Развивать у детей коммуникативные навыки.



Задачи.

- Учить общаться на вербальном и невербальном уровнях, определять эмоциональное состояние других людей, выразить свои чувства.
- Развивать умение понимать друг друга, вникать в суть получаемой информации.
- Развивать умение излагать свои мысли точно и лаконично.
- Воспитывать доверие друг к другу, чувство ответственности за другого.

Игры и упражнения на развитие речевого дыхания без участия речи. *Цель.* Развитие длительного, плавного выдоха, активизация мышц губ.

«Цветочек», «Одуванчик», «Свеча», «Погрей руки», «Бурлящая вода», «Пускание мыльных пузырей», «Кто забудёт больше голов?», «Физкультурные свистки».

Дыхательно-голосовые игры и упражнения на материале гласных звуков. *Цель.* Отработка удлиненного выдоха через рот с одновременным произношением гласных звуков.

«Эхо», «Вьюга», «В лесу», «Ауканье».

Дыхательно-голосовые игры и упражнения на материале согласных звуков. *Цель.* Отработка удлиненного выдоха через рот с одновременным произношением согласных звуков.

«Трубач», «Каша кипит», «Гуси шипят», «Шар лопнул», «Насос», «Лыжник».

Дыхательно-голосовые игры и упражнения на материале слогов. *Цель.* Тренировка удлиненного выдоха через рот с одновременным проговариванием слогов.

«Часики», «Паровозик», «Дровосек», «Лови мяч», «Партизаны», «Волшебная палочка».

Дыхательно-голосовые упражнения на материале слов. *Цель.* Тренировка удлиненного выдоха через рот с одновременным проговариванием слов с изменением силы и высоты голоса.

«Этажи», «Позовем животных», «Кто за кем или за чем следует?», «Счёт».

Дыхательно-голосовые упражнения на материале предложений, фраз. *Цель.* Тренировка удлиненного выдоха с одновременным произнесением фразы.

«Произнесение фразы с постепенным усложнением», «Ответы на вопросы».

Игра – как фактор развития диалога.



Такие игры, как инсценировки, режиссерские, дидактические и подвижные игры с готовыми диалогическими текстами, а так же игры, в ходе которых эти тексты создаются самими детьми, могут стать действенными методами обучения дошкольников диалогу.

Маковое зёрнышко (словесная игра) *Цель.* Учить детей участвовать в общем разговоре, поочередно задавать вопросы и отвечать на них, развивая его тему.

Лиски (подвижная игра) *Цель.* Учить детей задавать вопросы и отвечать на них, закреплять умение в диалогах развивать тему разговора.

Хлебцец (украинская народная подвижная игра) *Цель.* Закреплять умение реагировать на сообщения и вопросы.

Волк (подвижная игра) *Цель.* Закреплять умение выразить просьбу и отвечать на неё.

Кошка и мышка (подвижная игра) *Цель.* Учить задавать и отвечать на них.

Змея (подвижная игра) *Цель.* Учить с вежливой интонацией выразить побуждение и реагировать на него.

Стадо (подвижная игра) *Цель.* Учить с вежливой интонацией обращаться с просьбой, реагировать на побуждение.

Фанты (словесная игра) *Цель.* Развивать умение так ставить вопрос, чтобы добиться желаемого ответа, и осознанно отбирать слова, избегая «запретных».

«Да» и «нет» (словесная игра) *Цель.* Знакомить с вопросом как формой приобретения информации, знаний, активизации речи.

Сумей отказаться (словесная игра) *Цель.* Учить детей вежливо отклонять предложение (отказаться от выполнения в ответ на побуждение)

Угощайся пирожком (словесная игра) *Цель.* Учить предлагать угощение и вежливо отвечать на предложение, закреплять умение изменять существительные по падежам.

Похожи - не похожи (словесная игра) *Цель.* Учить терпеливо относиться к мнению или суждению собеседников, аргументировано доказывать свою точку зрения.

Кто кого запутает? (словесная игра) *Цель.* Учить высказывать свою точку зрения, вежливо отклонять мнение собеседника, доказывать свою правоту, проявляя терпение, развивать находчивость и сообразительность в выборе аргументов, закреплять знания детей о внешнем виде животных.

Учим слышать, понимать и подчиняться правилам



Зайчики и лиса Дети (зайчики) собираются у одной из стен, один ребёнок (в маске лисы) прячется за «кустом»(стул). Воспитатель стоит у противоположной стены и громко считает: «Раз, два, три, четыре, пять, вышли зайчики гулять». Дети выбегают на середину помещения и начинают весело прыгать. Через минуту-другую воспитатель продолжает: «Вдруг лисица выбегает, зайцев сереньких она поймаёт». Все зайчики разбегаются, лиса пытается кого-нибудь «поймать», но напрасно. Воспитатель добавляет: «В лапы лисьи не попали - зайки в лес все убежали».

Выбирают другую лису, игра повторяется.

Такая игра является элементарной формой инсценировок, к которым дети постепенно подводятся. Нужно следить за тем, чтобы они действовали в чётком соответствии со словесными указаниями воспитателя.

Совушка – сова Детям показывают сову (картинка, фотография), рассказывают о ней. Один ребёнок-сова, остальные - лесные птички. Сова сидит на дереве(стул, куб и т. д.), птички бегают вокруг неё, осторожно к ней приближаются.

Воспитатель: Совушка - сова, большая голова,

На дереве сидит, головой вертит,

Во все стороны глядит.

Вдруг она как полетит...

При последнем слове (не ранее) сова «слетает» с дерева и начинает ловить птичек. Пойманная птичка становится новой совой, и игра возобновляется.

В эту игру охотно играют даже малыши. Они пока не умеют ловить друг-друга, зато радостно бегают по залу, ждут сигнала (удар в ладоши, возглас «стоп»), по которому они должны остановиться.

Менялки Игра проводится в кругу. Участники выбирают водящего. Он встаёт и выносит свой стул за круг - стульев становится на один меньше, чем играющих. Воспитатель говорит: «Меняются местами те, у кого...(светлые волосы, красные носочки, косички и т. д.)». После этого имеющие названный признак должны быстро встать и поменяться местами: водящий в это время старается занять освободившееся место. Игрок, оставшийся без стула, становится водящим.

Игра в «тарелочку» Играющие садятся на пол по кругу. Один ребёнок выходит на середину круга, ставит тарелку на ребро, раскручивает её, называет имя какого-нибудь ребёнка, а сам возвращается в круг. Тот, кого он назвал, должен успеть дотронуться до тарелки, пока она крутится. Вновь раскручивает её и называет следующего игрока. Кто не успел добежать до тарелки и подхватить её, выбывает из игры.

Травинка Считалкой выбирают «наблюдателя», остальные дети-«травинки». Задача «наблюдателя»-выбрать самую лучшую «травинку», т. е. ребёнка, который внимательно слушает, правильно и точно выполняет задания воспитателя.

1. Поднимите руки медленно вверх через стороны.
2. Потянитесь, как травинка тянется навстречу солнечному теплу.
3. Глазами «нарисуйте» солнышко, которое греет травинку.
4. Покачайтесь, как травинка на ветру, сначала из стороны в сторону, а потом вперёд-назад.
5. Ветер усиливается и всё сильнее раскачивает травинки из стороны в сторону, вперёд-назад.
6. Затем ветер стихает - травинки замирают.
7. Ветер усиливается - травинки вновь сильно раскачиваются.
8. Ветер затихает - травинки тянутся, опустив руки.

«Наблюдатель» не только выбирает лучшую травинку, но и объясняет свой выбор. Ребенок, которого выбрали, становится «наблюдателем», и игра повторяется.

Учим общаться на вербальном и невербальном уровнях, определять эмоциональное состояние других людей, выразить свои чувства



Пантомимические этюды Детям предлагают пройтись так, как ходит маленькая девочка, мальчик в хорошем настроении, старик, ребёнок, который только учится ходить, уставший человек и др.

Сказки наизнанку Кукольный или настольный театр по известной сказке. Педагог предлагает детям придумать вариант сказки, характеры героев изменены (например, колобок злой, а лиса добрая), и показать с помощью настольного театра, что может произойти в такой сказке.

Азбука настроений Воспитатель готовит шесть карточек, передающих разные настроения нескольких персонажей (кошка, попугай, мышка, мужчина, женщина и т. д.): радость, горе, испуг (страх), злость (агрессия), самодовольство (гордость), недовольство. Детям предлагают выполнить такие задания, как «Определи настроение» (по карточкам), «Выбери героя» (с определённым настроением), расскажи, что с ним произошло, и объясни причину его эмоционального состояния.

Отражение чувств Дети объединяются в пары, договариваются, кто будет «говорящим», а кто «отражателем». Воспитатель шепчет на ухо «говорящему» фразу типа: «За мной пришла мама». Говорящий эмоционально повторяет её, а «отражатель» должен определить, какое чувство испытывал его друг в момент, когда произносил фразу.



Развиваем слуховое восприятие

Телефон С помощью считалки выбирается телефонист. Он задумывает слово и передаёт его первому игроку (на ухо, шёпотом), тот по цепочке следующему и т. д. Когда слово доходит до последнего игрока,

телефонист спрашивает его, какое слово он «получил по связи». Если слово названо неверно, телефонист проверяет каждого игрока и устанавливает, где нарушилась связь.

Цепочка слов Выбирается водящий. Он придумывает и называет три – пять слов, потом указывает на любого игрока, который должен повторить слова в той же последовательности. Если ребёнок справляется с заданием, он становится водящим.

Собери чемодан Детям предлагают отправиться в путешествие. Что для этого надо? Уложить вещи в чемодан: «Подумайте: что можно взять с собой в дорогу?». Первый путешественник называет один предмет, второй повторяет и называет свой предмет. Третий повторяет, что назвал второй путешественник, и называет свой и т. д. Условие: повторяться нельзя.

Игру можно усложнить: дети перечисляют все предметы, о которых говорили предыдущие игроки, и называют свой.

Эхо

- *1-й вариант.* Детям читают стихотворение, они повторяют последнее слово каждой строчки.
- *2-й вариант.* Дети делятся на две команды: «Эхо» и «Выдумщики».

«Выдумщики» договариваются, кто какое слово скажет по определённой теме, по очереди произносят загаданные слова и спрашивают игроков: «Какое слово сказал Коля? Саша и т. д.?»

Взаимное цитирование «Мы сыграем в такую игру. Я два раза постучу ладонями по коленям и дважды назову своё имя, затем похлопаю в ладоши в воздухе, назвав имя кого –нибудь из вас, например Ваня – Ваня. Ваня сначала два раза постучит по коленям, называя себя, а затем хлопнет в ладоши и назовёт кого-либо другого, например: Катя-Катя. Тогда Катя, переняв ход, сделает то же и т.д. Важно не смотреть на того участника, которого ты вызываешь, а произносить его имя в пространство, глядя, например, в другую сторону или в потолок».



Учим перефразировать сказанное (сохранив главный смысл)

Скажи по другому Взрослый говорит: «У одного мальчика было плохое настроение. Какими словами можно про него сказать? Какой мальчик? (Печальный, грустный). Да, печальный, грустный - это слова, близкие по значению, слова-друзья. Поэтому мы об этом мальчике можем сказать: «Один мальчик был очень грустный». Далее даются аналогичные задания: «Девочка торопится в школу. (Какая она?) Мама посмотрела на вымытую посуду. (Что о ней можно сказать?) Через окно видно, что идёт сильный дождь. (Как об этом сказать иначе?»).

О чём я сказала? Взрослый обращается к детям: «Послушайте, что я сейчас скажу. Бежит собака. Бежит ручеек. Бежит вода из крана. О чем я сказала?» Подводит детей к выводу: «Вы сказали, что собака, ручеек, вода из крана могут бежать».

Каждому ребенку дают по три предметные картинки. Перефразировать мысль педагога будет тот ребенок, про чьи картинки пойдет речь. Например, «Сложи вещи. Сложи руки. Сложи дрова. Плыет утка. Плыет человек. Плыет корабль. Летит самолет. Летит птица. Летит

облако. Ножка у стола. Ножка у гриба. Ножка у мебели. Ушко у куклы. Ушко у кошки. Ушко у иголки». И т.д.

Объясни Незнайке! Педагог говорит: «Незнайка не понимает того, о чем я ему говорю. Давайте ему поможем. Как можно сказать по другому? Труд кормит, а лень портит. Умея начать, умею окончить. Незнайка лежит, а Знайка далеко бежит». И т.д.

Слушай и повторяй Играть могут два ребенка и более. В первой игре роль ведущего воспитатель берет на себя. Когда дети усвоят правила игры, ведущим может стать любой желающий. Воспитатель с помощью считалки выбирает одного ребенка для передачи информации детям. Ребенок внимательно слушает, вникая в содержание сказанного. Затем ему предлагают передать детям суть сказанного ему, но другими словами. Например, «Я прочитаю интересный рассказ про путешественника муравьишку. – «Воспитатель (имя, отчество) прочитает нам рассказ о путешествиях муравья».

Усложнить игру можно, используя стихи, сказки, рассказы, небольшие по содержанию и объему.

Формируем умение выделять основную идею высказывания, подводить итог

Зеркало движений _ Один ребенок – «Зеркало», все остальные не на долго закрывают глаза или отворачиваются. Воспитатель молча показывает «зеркалу» какое либо упражнение или ряд действий. Дети открывают глаза, а «зеркало» подробно рассказывает какие действия должны быть выполнены (отражены). Если у более половины детей правильные действия не получаются, выбирают новое «зеркало».



Тайный смысл Взрослый называет несколько пословиц и просит выбрать одну из них, которая подходит к сюжетной картинке. Примеры пословиц: У страха глаза велики. Трусливому зайке и пенек – волк. Одна пчела много меда не носит. Как аукнется, так и откликнется.

Идет следствие С помощью считалки выбирают двух детей (детективов), все остальные свидетели. Они видят, как воспитатель незаметно для детективов вешает на доске какую –нибудь сюжетную картинку, к примеру «Пожар в высотном доме». Свидетели дают показания об этом, но не прямо, а косвенно, например: «Я чувствую запах дыма. Становится все жарче. Кто-то громко кричит. Слышны автомобильные сирены. Подъезжают машины красного цвета». И т.д. Свидетели, с одной стороны, должны давать показания так, что бы детективы не сразу поняли, что именно происходит; с другой – они не могут давать ложных показаний. Как только детектив решит, что он понял, в чем дело, он говорит: «У меня есть ответ». Однако, если он скажет, что это пожар, но не догадается, что это пожар в высотном доме, ответ не будет принят в качестве удовлетворительного. Каждый детектив имеет право трижды выдвигать свои версии. Детектив имеет право «расшевелить» группу, говоря: «Я хочу знать больше». По прошествии двух минут детективами становятся другие участники. Перечень повседневных ситуаций для игры: «У автомобиля проколота шина», «Она с удовольствием читает книгу». И т.д.

Поиск смысла Детей знакомят с баснями И.А. Крылова и предлагают пересказать их содержание, найти скрытый в них смысл, провести конкурсы на поиск смысла, инсценировать басню.

Плохое настроение Воспитатель объясняет, что у каждого из нас бывает плохое настроение. Мы должны научиться понимать истинную причину этого и правильно реагировать и на плохое поведение человека, и на его высказывания. Например. Один мальчик пришел в детский сад в плохом настроении и со злобой сказал своему другу: «Я не буду с тобой играть». Тот подумал немного и очень спокойно спросил: «Тебе хочется поиграть с другими детьми?» У мальчика сразу улучшилось настроение, потому что друг не стал с ним спорить, ругаться, не обиделся на него, а просто понял его. Затем воспитатель предлагает выбрать ребенка, который может показать «плохое настроение». Остальные дети должны попытаться правильно реагировать, начиная с фразы: «Ты имеешь в виду, что ...»

Учим использовать такой прием активного слушания, как развитие мыслей собеседника

Я начну, а вы продолжите Взрослый приносит незаконченные предложения из рассказа Н.Н. Носова «На горке». Ребенок должен закончить предложение, используя образные слова и выражения. Например, «Был ясный день, снег на солнце ... (сверкал, искрился, переливался, блестел). Миша сел на санки и помчался с горы... (пулей, вихрем, так что дух захватывало). Санки перевернулись и мальчик ... (шлепнулся, бухнулся в снег, полетел кубарем). Коле очень захотелось, чтобы гора получилась. Он трудился... (не покладая рук, без устали, в поте лица)».

Играем со сказкой Воспитатель знакомит детей со сказками Дж. Родари из цикла «Сказки, у которых три конца»: «Волшебный Баран», «Большая морковь», «Хитрый Буратино». Обращает их внимание на то, что каждая из них не окончена, но писатель придумал три разных финала, для того, чтобы дети смогли поиграть с ними. Предлагает послушать три варианта концовки и выбрать тот, который больше нравится, или придумать свой конец и нарисовать к нему иллюстрации. Можно предложить детям придумать веселую, печальную или поучительную концовку. Завершить игру можно выставкой рисунков.

Мое начало – твой конец Дети делятся на две команды: одна – придумывает начало истории про игрушку (собачка, мишка) по цепочке; другая – ее продолжение (так же по цепочке).

И это хорошо, и это плохо Воспитатель предлагает детям посмотреть на ручку с двумя колпачками. «Этот колпачок белый – он будет означать «хорошо», этот колпачок черный – он будет означать «плохо». Если ручка повернута белым колпачком кверху, нужно говорить «хорошо», если черным – «плохо». Выбирается тема, в которой дети способны выделить «хорошее» и «плохое» (время года, животные, бытовые приборы и т.д.). Например. Тема «Лес». Ручка повернута белым колпачком вверх («Лес – это хорошо, потому что он очищает воздух»). Передает ручку Ане, поворачивая ее черным колпачком вверх. Аня должна объяснить, почему лес – это плохо. Например, «Лес – это плохо, потому что в нем можно заблудиться» и т.д.



Для речевого развития используются все виды игровой деятельности.

В творческой ролевой игре, коммуникативной по своей природе, происходит дифференциация функций и форм речи. В ней совершенствуется

диалогическая речь, возникает потребность в связной монологической речи. Ролевая игра способствует становлению и развитию регулирующей и планирующей функций речи. Новые потребности общения и ведущей игровой деятельности с неизбежностью ведут к интенсивному овладению языком, его словарным составом и грамматическим строем, в результате чего речь становится более связной (Д. Б. Эльконин).

Но не всякая игра положительно влияет на детскую речь. Прежде всего, это должна быть содержательная игра. Однако ролевая игра хотя и активизирует речь, но не всегда способствует овладению значением слова и совершенствованию грамматической формы речи. А в случаях переучивания закрепляет неправильное словоупотребление, создает условия для возврата к старым неправильным формам. Это происходит потому, что в игре отражаются привычные для детей жизненные ситуации, в которых раньше складывались неправильные речевые стереотипы. Поведение детей в игре, анализ их высказываний позволяют сделать важные методические выводы: детская речь совершенствуется только под влиянием взрослого; в тех случаях, когда идет «переучивание», нужно сначала выработать прочный навык употребления правильного обозначения и только потом создавать условия для включения слова в самостоятельную игру детей.

Положительно влияют на речь детей участие педагога в детских играх, обсуждение замысла и хода игры, привлечение их внимания к слову, образец лаконичной и точной речи, беседы о проведенных и будущих играх.

Подвижные игры оказывают влияние на обогащение словаря, воспитание звуковой культуры. Игры-драматизации способствуют развитию речевой активности, вкуса и интереса к художественному слову, выразительности речи, художественно-речевой деятельности.

Дидактические и настольно-печатные игры используются для решения всех задач речевого развития. Они закрепляют и уточняют словарь, навыки быстрого выбора наиболее подходящего слова, изменения и образования слов, упражняют в составлении связных высказываний, развивают объяснительную речь.

Чтобы обеспечить полноценное развитие словаря, необходимо наряду со специальными занятиями, упражнениями, играми шире использовать моменты повседневной жизни, которые предоставляют большие возможности для закрепления речевых навыков. Необходимо регулярно разговаривать с детьми, побуждать их к самостоятельному речевому общению со взрослыми и сверстниками. Рекомендуется использовать такой прием, как поручение: показать товарищу, который был болен, книгу, прочитанную без него, и рассказать о ней; показать посадки или поделки и рассказать по порядку, как их делали.

Режимные процессы особенно благоприятны для формирования взаимопомощи, дружеских взаимоотношений, сотрудничества. Эти проявления внимания детей друг другу, естественно, должны отражаться и в речи ребёнка. Воспитателю надо помнить, что частота и разнообразие обращений ребёнка к окружающим зависит от разнообразия обращений взрослых к детям.

(по материалам открытых источников)