

Дидактический материал

«Добавь словечко»

Как зовут меня, скажи –
Часто прячусь я во ржи,
Скромный полевой цветок,
Синеглазый (**василек**)

Чик- чирик! Не робей!
Я бывалый (**воробей**)

Окраской – сероватая,
Повадкой – вороватая,
Крикунья хрипловатая –
Известная персона –
Зовут ее (**ворона**)

Как залиvisto он ржет,
Весело и звонко
Улыбается народ,
Вида (**жеребенка**)

В этом доме этажи
Называют полками,
Тут белье мое лежит,
Кофточки с футболками,
Все всегда на месте в доме
Сарафан, футболка, шарф
Дом зовется этот (**шкаф**)

Фиолетовый кафтан
Заказал себе Иван
Лучше не было кафтана,
Чем кафтан у **(баклажана)**

Филиппок за окуньком
В речку лезет босиком
Очень хочет Филиппок
Окунька загнать в **(сочок)**

Он заметен среди веток
В ярких перьях всех расцветок
Если в клетке, приручен, -
Говорить умеет он.
С ним нетрудно подружиться-
Привыкает к людям птица
Эту птицу не пугай
Эта птица **(попугай)**

Домик круглый, домик белый,
Домик был сначала целый,
А как треснул наконец,
Так и выскочил жилец-
Очень худ и тонок
Маленький **(цыпленок)**

Через форточку в окошко
Кто там лезет? Наша **(кошка)**

Отец горяч и красен,
Бывает он опасен,

А сын взовьется птицей-
К отцу не возвратиться.
Где сын? Проститься с ним,
Ведь он – летучий **(дым)**

Очень – просто озорница,
Очень всем меняет лица.
Красным, желтым и зеленым
Очень выкрасила **(клёны)**

Красненькие крылышки,
Черные горошки
Кто это гуляет
По моей ладошке?
И о чем ты думаешь,
Черная головка?
Полети на небо **(божья коровка)**

Бегает быстро
И прыгает ловко,
Скачет то в белом, то в сером пальтишке,
Всех приглашает покушать морковки,
Этот ушастый, пугливый **(зайчишка)**

Длинный хвостик гол у крошки,
Пи-и-пищит при виде кошки,
В норке скрыт и домишко,
А зовут малютку **(мышка)**

Такие веселья как дети в пятнашки
Вот-вот заиграют со мною **(ромашки)**

В лесу зимой холодной
Ходит злой, голодный
Он зубами щелк!
Это серый **(волк)**

Взрослый читает стихотворение. Ребенок должен выбрать из слов, близких по звуковому составу, нужное в соответствии с данным определением понятия.

Я тебе задачу дам – все расставить по местам:
Что сказали мы зимой?
Что построили с тобой?
На крючок в реке попал?
Может все, хоть ростом мал?
(дом, ком, гном, сом.)

Я еще задачу дам – все расставить по местам:
Вот печать на простыне –
Зеленеет на окне...
Волейбольная висит...
Канарейка в ней сидит -...
(сетка, клетка, метка, ветка)

«Подобрать слово в рифму»

Портфель я выронил из рук,
Такой большой на ветке **(жук)**

Шел по лесу шустрый мишка,
На него свалилась **(шишка)**

Здесь в лесу есть злые звери,
Запирайтесь на ночь **(двери)**

Тише, Танечка, не плачь
Не утонет в речке **(мяч)**

Как – то вечером две мышки
Унесли у Пети **(книжки)**

Не ползет Влад на ель,
У него в руках **(портфель)**

«Я трудиться не привык!»
Отвечает **(грузовик)**

Мы собирали васильки,
На головах у нас **(венки)**

Пес козе принес букет,
Сытный будет ей **(обед)**

Ветер, ветер, ты могуч,
Ты гоняешь стаи **(туч)**

То назад, то вперед
Может плыть **(пароход)**

Не дрожи, Сережка,
Это ж наша **(кошка)**

Взрослый читает 2 стихотворные строки, выделяя голосом последнее слово в начальной строчке. Ребенок должен выбрать одно слово из трех предложенных, добиваясь рифмы в стихе.

Шепчет ночью мне на ушко
Сказки разные (**перина, подушка, рубашка**)

Ой, ребята, верь, **не верь** –
От меня сбежала (**кошка, дверь, стенка**)

Сказала дверь: «Мой **дорогой!**»
Не открывай меня...» (**плечом, коленом, ногой**)

От грязнули даже **стол**
Поздним вечером... (**сбежал, ушел, ускакал**)

Опустела **мостовая,**
И уехали... (**автобусы, трамваи, такси**)

Говорила мышка **мышке:**
- До чего люблю я (**сыр, мясо, книжки**)

Сел в машину верный **пес,**
У него в чернилах (**лапа, шея, нос**)

В выходной пошли **куда-то**
Мама, папа, и (**детишки, ребята, малыши**)

Катя Лену просит **дать**
Краски, карандаш, (**ручку, тетрадь, книгу**)

При трудностях поиска слова взрослый зачитывает двустипшие во всех трех вариантах, просит ребенка прислушаться и выбрать правильный вариант – тот, где слова самые похожие.

Задания для развития речи детям 4-6 лет

Дидактическая игра для детей

Что сначала, что потом?

Важный момент при развитии ребенка, его подготовки к школе, научиться определять последовательность событий. Для тренировки подойдет дидактическая игра "Логические цепочки". Карточки нужно распечатать, разрезать на квадратики и предложить малышу определить, что сначала, а что потом. Не торопите ребенка, пусть хорошо подумает, включит логику, объяснит свою точку зрения, а потом у него будет получаться все быстрее и легче. Для деток 6-7 лет можно предложить по расставленным в логическом порядке картинкам составить небольшой рассказ в качестве развития речи.

Что сначала? Что потом?

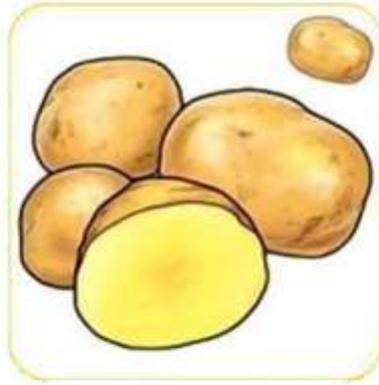
Цель. Учить детей связно выражать свои мысли, составлять сложные предложения, определять причину и следствие в предложенной ситуации. Учить строить предложения при помощи слов потому что, из-за того, что, поэтому. Развивать понимание простых причинно-следственных отношений. Набор включает серию картинок с изображением простых бытовых сюжетов. Ребёнок должен понять, что является причиной, а что – следствием изображенного на картинках. Материал может быть использован для усвоения предложно-падежных конструкций.

Задачи. Учить составлять рассказ, расширять словарный запас ребенка, развивать логическое мышление, связную речь; научиться систематизировать полученные знания.

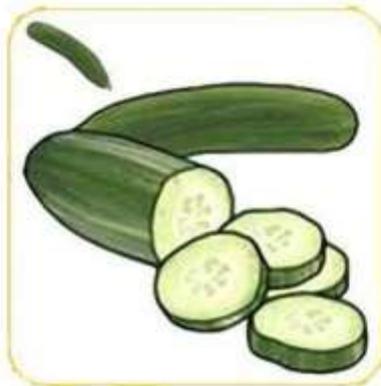
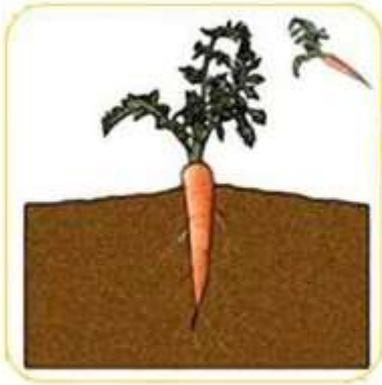
«Расскажи историю»

Цель. Развивать умение понимать подтекст изображенного на картинке сюжета, выделять неочевидные, но определяющие ситуацию признаки изображений. Развивать связную речь. Набор материалов включает серии сюжетных картинок, объединенных общим сюжетом. Ребёнок должен понять сюжет и изложить его на доступном ему уровне.

«Тема продукты питания»

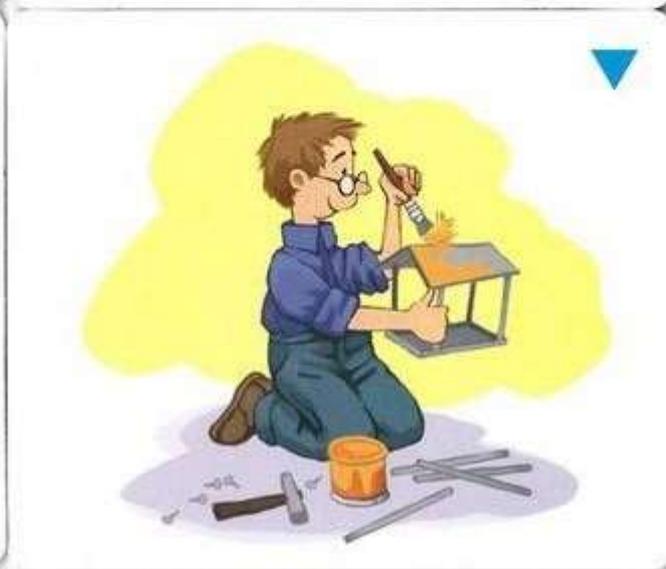




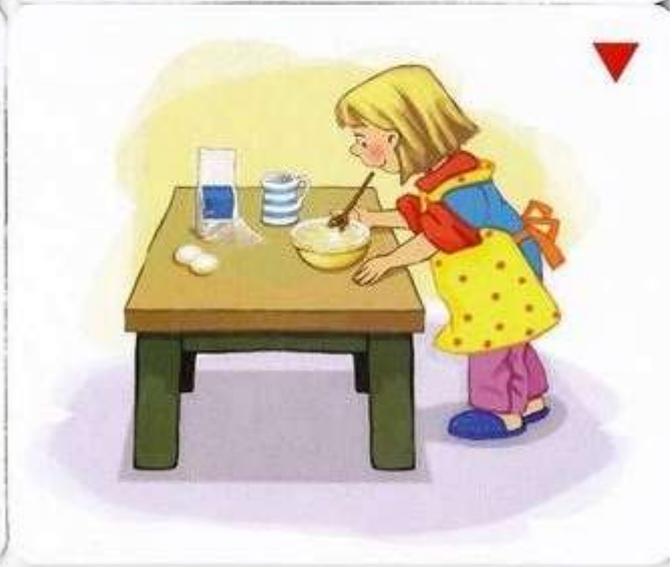


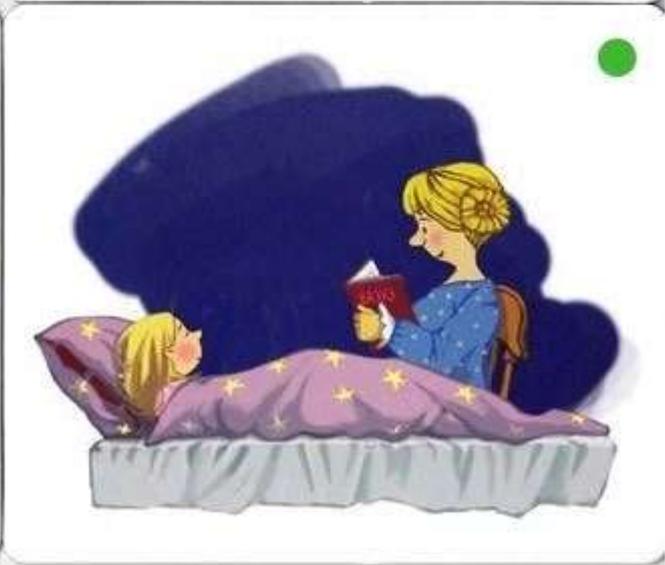


«Бытовые ситуации»

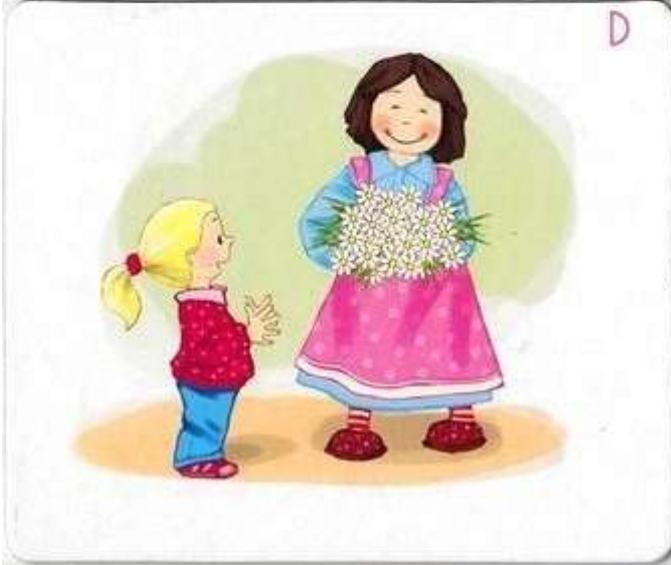








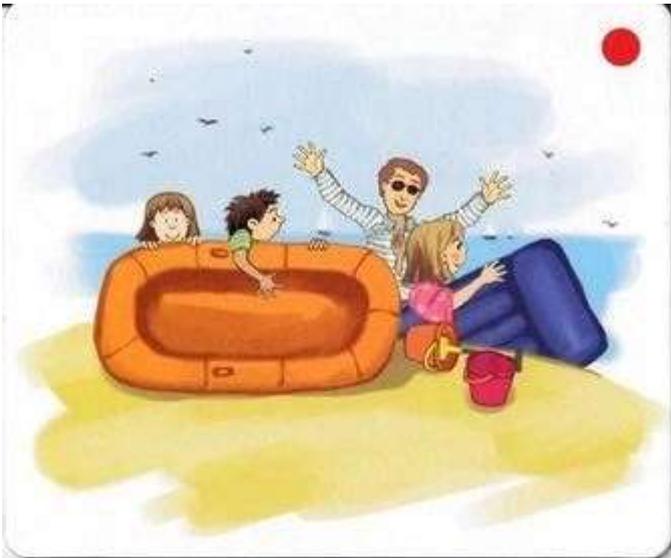




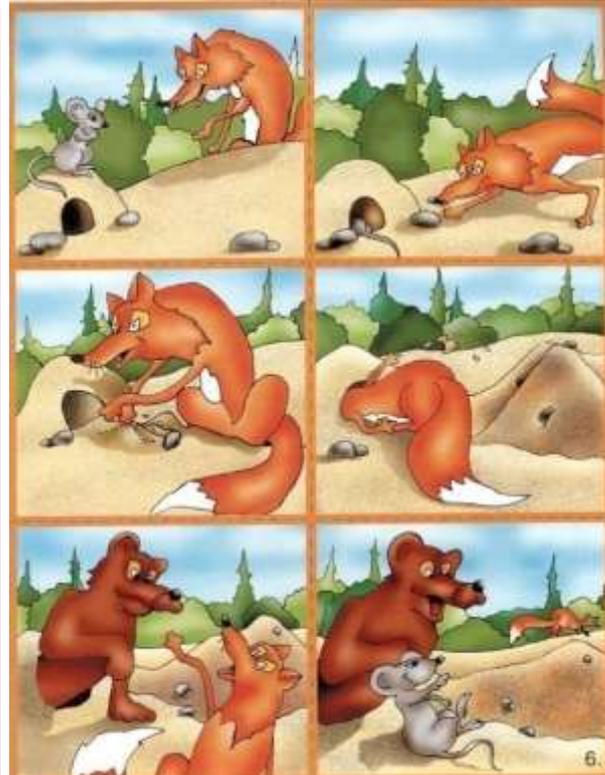
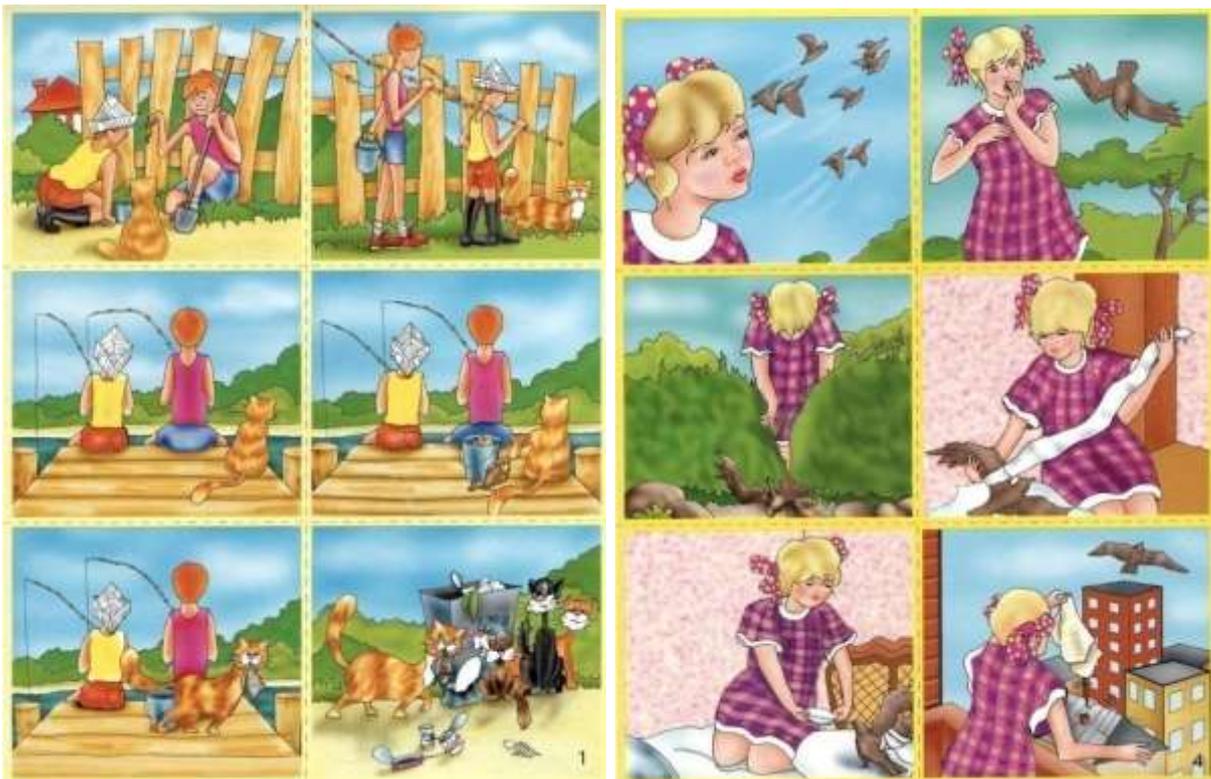


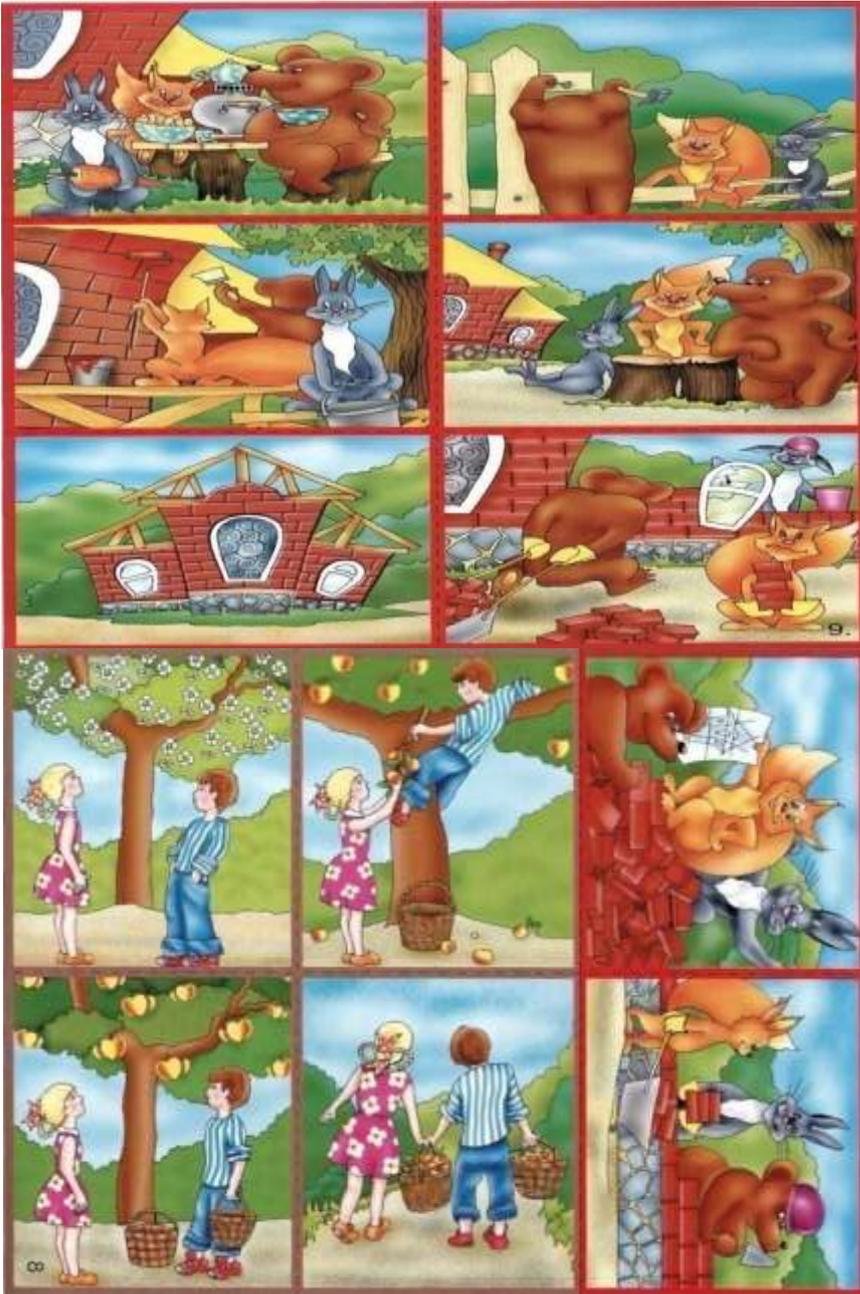


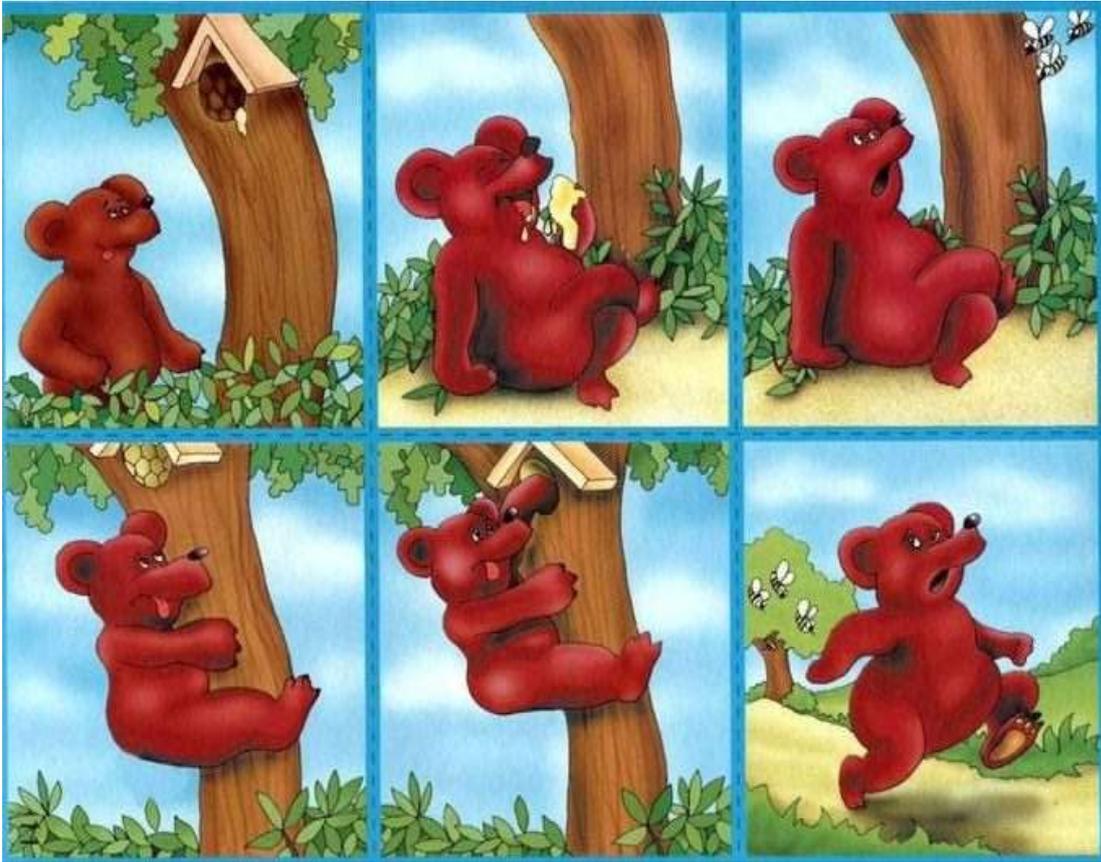




«Для дошкольников старшего возраста»







Игра «Что бывает круглым?»

Перебрасывая мяч детям различными способами, воспитатель задаёт вопрос, на который ребёнок, поймавший мяч, должен ответить.

Воспитатель:

1. Что бывает круглым?
2. Что бывает длинным?
3. Что бывает высоким?
4. Что бывает зелёным?
5. Что бывает холодным?
6. Что бывает гладким?
7. Что бывает сладким?
8. Что бывает шерстяным?
9. Что бывает колючим?
10. Что бывает острым?
11. Что бывает лёгким?
12. Что бывает глубоким?

Игра «Кто кем был?»

Воспитатель, бросая мяч кому-либо из детей, называет предмет или животное, а ребёнок, возвращая мяч, отвечает на вопрос, кем (чем) был раньше названный объект:

Цыплёнок – яйцом, лошадь – жеребёнком, корова – телёнком, дуб – жёлудем, рыба – икринкой, яблоня – семечком, лягушка – головастиком, бабочка – гусеницей, хлеб – мукой, шкаф – доской, велосипед – железом, рубашка – тканью, ботинки – кожей, дом – кирпичом, сильный – слабым и т. д.

Игра «Скажи ласково»

Воспитатель, бросая мяч ребёнку, называет первое слово, а ребёнок, возвращая мяч, называет второе.

Стол – столик, ключ – ключик.

Шапка – шапочка, белка – белочка.

Книга – книжечка, ложка – ложечка.

Голова – головка, картина – картинка.

Мыло – мыльце, зеркало – зеркальце.

Кукла – куколка, свекла – свеколка.

Коса – косичка, вода – водичка.

Жук – жучок, дуб – дубок.

Вишня – вишенка, башня – башенка.

Платье – платьице, кресло, креслице.

Перо – пёрышко, стекло – стёклышко.

Часы – часики, усы – усики.

Игра «Один — много», «Много – один»

Воспитатель, бросая мяч ребёнку, называет слово в единственном числе, а ребёнок – во множественном (и наоборот). Можно использовать существительные, прилагательные, глаголы.

Дом – дома Пеналы — пенал

Книга – книги Листья — лист

Дерево – деревья Торты — торт

Стол – столы Ёлки — ёлка

Стул – стулья Псы — пёс

Окно – окна Оконца — оконце

Сильный — сильные Деревца — деревцо

Телефон – телефоны Идут – идёт

Игра «Добавь слово»

Воспитатель бросает мяч ребёнку и просит его добавить слово в предложение, поставив его в соответствии с родительным, дательным, винительным, творительным, предложным падежом.

Наташа рисует зелёным (карандаш).

Белка прыгает по веткам (деревья).

Лодка плывёт по (река).

Около школы Витя увидел (Аня).

Ира сочинила сказку о (лисичка).

Игра «Подбери слово противоположное по смыслу»

Воспитатель, бросая мяч, просит назвать слово противоположное по смыслу данному. Можно использовать существительные, прилагательные, глаголы (в единственном и во множественном числе), наречия (также на материале словосочетаний).

Например, день – ночь, громко смеётся – тихо плачет, легко – тяжело, чёрное платье – белое платье и т. п.

Игра «Кто как передвигается?»

Воспитатель, бросая мяч ребёнку, задаёт вопрос, а ребёнок, возвращая мяч, должен на вопрос ответить.

Учитель: Дети:

Летают Птицы, бабочки, жуки, мухи...

Плавают Рыбы, дельфины, киты...

Ползают Змеи, гусеницы, черви...

Прыгают Зайцы, кузнечики, жабы...и т. д.

Игра «Кто, чем занимается?»

Бросая мяч ребёнку, воспитатель называет профессию, а ребёнок, возвращая мяч, должен назвать глагол, обозначающий, что делает человек названной профессии.

Учитель — ученик: строитель — строит, повар — варит, носильщик — носит, рабочий — работает, художник — рисует, фотограф — фотографирует, продавец — продаёт, охотник — охотится, парикмахер — стрижёт, маляр — красит, врач — лечит, учитель — учит, прачка — стирает, пианист — играет, пастух — пасёт и т.

Игра «Горячий — холодный»

Воспитатель, бросая мяч ребёнку, произносит одно прилагательное, а ребёнок, возвращая мяч, называет другое — с противоположным значением. Можно предложить детям составлять предложения со словами.

Игра «Животные и их детёныши»

Бросая мяч ребёнку, воспитатель называет какое-либо животное, а ребёнок, возвращая мяч воспитателю, называет детёныша этого животного.

у тигра — тигрёнок у медведя — медвежонок у коровы — телёнок
у льва — львёнок у верблюда — верблюжонок у лошади — жеребёнок
у слона — слонёнок у волка — волчонок у свиньи — поросёнок
у оленя — оленёнок у зайца — зайчонок у овцы — ягнёнок
у лося — лосёнок у кролика — крольчонок у курицы — цыплёнок
у лисы — лисёнок у белки — бельчонок у собаки — щенок

Игра «Кто как разговаривает»

Воспитатель поочерёдно бросает мяч детям, называя животных. Дети, возвращая мяч, должны ответить, как то или иное животное подаёт голос.

Воспитатель: Дети:

Корова мычит

Тигр рычит

Змея шипит

Комар пищит

Собака лает

Волк воет

Утка крикает и т. д.

Игра «Чей домик?»

Бросая мяч поочередно каждому ребёнку, воспитатель задаёт вопрос, а ребёнок, возвращая мяч, отвечает.

Воспитатель:

Кто живёт в дупле? Кто живёт в скворечнике? Кто живёт в гнезде? Кто живёт в будке? Кто живёт в улье? Кто живёт в норе? Кто живёт в логове? Кто живёт в берлоге?

Игра «Звуковая цепочка»

Воспитатель: Свяжем мы из слов цепочку. Мяч не даст поставить точку. Воспитатель называет первое слово и передаёт мяч ребёнку. Далее мяч передаётся от ребёнка к ребёнку. Конечный звук предыдущего слова – начало следующего.

Например: весна-автобус-слон...

Игра «Слог да слог – и будет слово – мы в игру сыграем снова»

Вариант 1. Воспитатель говорит детям: Я произнесу первую часть слова, а вы вторую:

са-хар, са-ни. Затем воспитатель поочередно бросает мяч детям и говорит первый

слог, дети ловят и бросают обратно, называя целое слово.

Игра «Мяч бросай и животных называй»

В зависимости от темы игры возможны варианты: назвать фрукты, овощи, ягоды и т. д.

Вариант 1.

Учитель называет обобщённое понятие и бросает мяч поочередно каждому ребёнку. Ребёнок, возвращая мяч учителю, должен назвать относящееся к этому обобщающему понятию предметы.

Обобщающие понятия: овощи, фрукты, ягоды, деревья, домашние животные, дикие животные, перелётные птицы, зимующие птицы, мебель, посуда, одежда, обувь, игрушки, инструменты, транспорт.

Вариант 2.

Учитель называет видовые понятия, а дети – обобщающие слова.

Учитель: огурец, лук, репа, а дети – овощи.

Игра «Поймай слово»

Взрослый называет ребёнку слова. Ребёнок должен

хлопнуть в ладоши, если слышит слово, отличающееся от остальных.

Дом, дом, дом, клад, дом.
Рот, рот, бутерброд, рот, рот.
Зима, зима, лето, зима, зима.
Снег, снег, снегопад, снег, снег.
Зайчонок, зайчонок, зайчонок, зайчонок,
волчонок.

Антонимы

день – ночь;
большой – маленький;
черный – белый;
хороший – плохой;
тяжелый – легкий;
веселый – грустный;
горький – сладкий;
горячий – холодный;
грязный – чистый;
здоровый – больной;
короткий – длинный;
говорить – молчать;
вспомнить – забыть;

Антонимы

мокрый – сухой;
новый – старый;
острый – тупой;
умный – глупый;
широкий – узкий;
близкий – далекий;
быстрый – медленный;
высокий – низкий;
полный – пустой;
тонкий – толстый;
открыть – закрыть
громко – тихо;
много – мал;
справа – слева; трудно – легко

Игра «Поймай слово»

Лист, лист, лист, свист, лист.

Море, море, море, горе, море.
Лицо, лицо, яйцо, лицо, лицо.

Рама, рама, лама, рама, рама, Рома.
Пух, пух, петух, пух, бух, пух, пух.
Шишка, шишка, мишка, шишка.

Коса, коса, коза, коса.
Челка, челка, щелка, челка.

Шелк, шелк, щелк, шелк.
Сток, сток, сток, стог, сток, сток.

АНТОНИМЫ

брат – сестра;
мальчик – девочка;
мама – папа;
мужчина – женщина;
дедушка – бабушка
вход – выход
горе – счастье
город – деревня
добро – зло
радость – печаль
над – под
начало – конец
улыбка – слезы
молодость – старость
правда – ложь
прямой – кривой
глубокий – мелкий
полезный – вредный

АНТОНИМЫ

слабый – сильный
смелый – трусливый
бросать – ловить
взять – отдать
ложиться – вставать
мерзнуть – греться
покупать – продавать
помогать – мешать

потерять – найти
сломать – построить
смеяться – лакать
внутри – снаружи
вперед – сзади
вверху – внизу
ласково – грубо
рано – поздно

АНТОНИМЫ

зима – лето
весна – осень
друг – враг
жара – холод
завтрак – ужин
мир – война
сын – дочь
утро – вечер
спуск – подъем
одинаковый – разный
сытый – голодный

АНТОНИМЫ

ребенок – взрослый
восток – запад
север – юг
рассвет — закат
свет — темнота
встреча – расставание
выезд – въезд
ленивый — трудолюбивый
аккуратный – неряшливый
ловкий – неуклюжий

АНТОНИМЫ

шершавый – гладкий
яркий – тусклый
тепло – прохлада
удаляться — приближаться
поднять – опустить

пасмурный – ясный
первый – последний
пресный – соленый
уродливый – красивый
хрупкий – прочный
частый – редкий

Скажи наоборот

Взять много – отдать мало;
Веселый дедушка – грустная бабушка;
Младший брат – старшая сестра;
раннее утро – поздний вечер;
шумный город – тихая деревня

Игра «Один — много»

дом – дома, стул – стулья,
брат – братья,
сын – сыновья,
стог – стога,
место – места,
море – моря
лес – леса,
луг – луга,
глаз – глаза,
кол – колья,
друг – друзья

Игра «Один — много»

Зайчонок – зайчата,
Медвежонок – медвежата,
Цыпленок – цыплята,
Утенок – утята,
Поросенок – поросята,
Ягненок – ягнята,
Жеребенок – жеребята,
Теленок — телята

Игра «Один — много»

Гнездо – гнезда,
Письмо – письма,
Кольцо – кольца,
День – дни,

Пень – пни,
Жилец – жильцы,
Гонец – гонцы,
Огурец – огурцы,
Ухо – уши,
Метро – метро,
Какао – какао,

Игра «Один — много»

Пальто – пальто,
Какаду – какаду,
Кофе – кофе,
Пианино – пианино,
Брюки – брюки,
Джинсы – джинсы,
Ножницы – ножницы,
Хлопья – хлопья,
Эскимо – эскимо,
Кафе – кафе,
Колье – колье

Игра «Много-один»

можно также играть в обратную игру: взрослый называет множественное число, а ребенок – единственное. Для ребенка очень полезно тренировать образование родительного падежа во множественном числе: «У нас был один заяц, а стало много – ...зайцев», «У нас было одно эскимо, стало много – ...эскимо» и т. п

Игра «Он, она, оно, они»

Правила игры: водящий бросает мяч ребенку, называя слово (существительное), ребенок возвращает мяч, называя местоимение, подходящее к этому слову: он, она, оно, они.

— Солнце

— Дом..

— Он.

— Кошка.

— Она.

— Оно.

— Машины.

— Они. Правила игры: водящий бросает мяч ребенку, называя слово (существительное), ребенок возвращает мяч, называя местоимение, подходящее к этому слову: он, она, оно, они.

— Пес

бежит.

— Он

бежит.

— Вишня спеет.

— Она спеет.

— Яйцо катится.

— Оно катится

Стулья стоят.

— Они стоят.

«Скажи ласково»

Дочь-доченька, дочурка

Сын – сынок, сыночек

Папа – папочка, папенька

Дед – дедушка, дедуля

Бабушка – бабулечка

Сестра – сестрёнка

Внук – внучок

Внучка – внученька

Брат – братишка

«Скажи ласково»

Ход игры: попросите ребенка дополнить предложения нужным по смыслу словом.

Начинайте фразу, а ребенок будет договаривать.

Тарелка чистая, а тарелочка —... (чистенькая).

Чайник красивый, а чайничек —... (красивенький).

Сковорода круглая, а сковородочка—... (кругленькая).

Нож острый, а ножичек —... (остренький).

Суп вкусный, а супчик —... (вкусненький).

Салат рыбный вкусный, а картофельный —... (вкуснее).

Суп томатный острый, а подливка —...(острее).

Тарелка красивая, а блюдо —... (красивее).

Игра «Подскажи словечко»

У сороки белые бока, поэтому ее называют... белобокая.

У синицы грудка жёлтая, ... желтогрудая.

У дятла длинный клюв, ... длинноклювый.

У снегиря грудка красная, ... красногрудый.

У воробья тонкие лапки, ... тонколапый.

Игра «Подскажи словечко»

Есть всего один ответ
Кто-то знает, кто-то нет
Соль лежит в (солонке)
Хлеб лежит в (хлебнице)
Сахар лежит в (сахарнице)
Масло лежит в (масленке)
Салат лежит в (салатнице)
Селедка лежит в (селедочнице)
И в столовой, и на кухне, в ресторане – и везде:
Если варят – то в кастрюле, жарят – на ... (сковороде).

Игра «Для чего они нужны?»

Ложка – чтобы есть суп;
Нож – ...
Тарелка – ...
Сковородка – ...
Вилка – ...
Чашка – ...
Кастрюля – ...
Чайник – ...

Дидактическая игра «Какой, какое?»

Цель: учить образовывать имена прилагательные от имен существительных.
Материал: мяч.
Сад и яблоко. Яблоневый сад.
Сад и груша. Грушевый сад.
Груша и варенье. Грушевое варенье.
Персик и сок. Персиковый сок.
Гранат и сок. Гранатовый сок.
Яблоко и пирог. Яблочный пирог.
Яблоко и пюре. Яблочное пюре.
Ананас и желе. Ананасное желе.

Дидактическая игра «Узнай по описанию»

Цель: учить составлять описательные загадки о ягодах, фруктах.
Попросить детей самостоятельно составить описательную загадку о ягодах или фруктах: «Овальный, твердый, желтый, кислый, кладут в чай» (Лимон).

Дидактическая игра «Мой любимый фрукт (ягода)»

Цель: учить составлять описательные рассказы о ягодах, фруктах.

Предложить детям составить описательные рассказы о фруктах и ягодах по плану:

Что это?

Где растёт?

Внешний вид.

Каков на вкус?

Что из него готовят?

Дидактическая игра «Закончи предложение»

Материал: текст стихотворения.

Как-то раннею порой вдруг полился дождь...грибной.

И из дома в тот же миг в лес отправился ... грибник.

Чтобы принести улов, взял корзину для... грибов.

Долго шёл он в глушь лесную — поляну там искал... грибную.

Вдруг под ёлочкой на кочке видит маленький... грибочек.

И обрадовался вмиг наш удачливый... грибник.

Как ему не веселиться, если здесь в земле... грибница!

Стал заглядывать под ёлки, под берёзы и дубы,

Собирать в свою корзину все съедобные...грибы.

А когда собрал их много, то отправился домой,

И мечтал он всю дорогу, как он сварит суп... грибной.

Много он собрал грибов, и грибочков, и грибов,

А тому, кто долго ищет, попадётся и... грибище!

(Т. Кулакова)

Дидактическая игра « Чей, чья, чье? »

Цель:: формировать умение образовывать притяжательные прилагательные.

След (чей?) – лисий, волчий

Уши (чь?) – лисьи, волчьи

Голова (чья?) – лисья, волчья

Дидактическая игра «Кто кем был»

Цель: расширять и активизировать словарный запас. Учить образовывать форму творительного падежа имен существительных. Закреплять название детенышей животных.

Материал: предметные картинки с изображением взрослых домашних

животных и их детенышей.
— Кем был бык? – Бык был теленком.
— Кем был пес? – Пес был щенком.
-Кем был козел?- Козел был козленком
И т. д.

Дидактическая игра «Отгадай, кто это?»

Цель: учить подбирать предмет к действию.
(Взрослый загадывает загадку, а ребенок её отгадывает.)

Сторожит, грызет, лает? —
Хрюкает, роет? —
Ржет, бегает, скачет? —
Мяукает, лакает, царапается? —
Мычит, жуёт, ходит? —
(Затем аналогичные загадки загадывает ребенок.)

Дидактическая игра «Образуй слова»

Материал: предметные картинки перелетных птиц, мяч. Взрослый кидает мяч и говорит слово.
Поет Поющая
Щебечет Щебечущая
Улетает Улетающая
Кормит Кормящая
Плывет Плывущая
Кричит Кричащая
Голодает Голодающая

Дидактическая игра «Родственные слова»

Материал: мяч.
Береза. Березонька, березка, березовый, подберезовик.
Осина. Осинка, осинковый, подосиновик.
Дуб. Дубок, дубовый, дубочек, дубина.
Рябина. Рябинка, рябинушка, рябиновый.
Клен. Кленовый, кленок.
Сосна. Сосенка, сосняк, сосновый.
Ель. Елка, елочка, ельник, еловый.

Дидактическая игра «Родственные слова»

Цель: упражнять в образовании относительных прилагательных.

Лес (какой?) – еловый, сосновый, кедровый
Шишка (какая?) – еловая
Иголки (какие?) – еловые

Дидактическая игра «Назови, какой»

Шкаф сделан из дерева, значит он деревянный.
Кровать сделана из железа,
Диван сделан из кожи,
Стул сделан из пластмассы,
Сапоги из резины – резиновые сапоги.
Шапка из шерсти – шерстяная шапка.
Перчатки из кожи – кожаные

Дидактическая игра «Какое это блюдо?»

Какой суп из ... (фасоли, гороха, рыбы, курицы, свеклы, грибов, овощей)?
Какая каша из ... (пшеница, геркулеса, манки ...)?
Какое варенье из ... (яблока, сливы, абрикоса, малины ...)?
Какой сок из ... (моркови, груши, апельсина ...)?
Какая посуда бывает ... (стеклянная, металлическая, керамическая, фарфоровая, глиняная, пластмассовая)? Привести примеры. Почему она так называется? (Стеклянная – сделана из стекла.)

Дидактическая игра «Подбери родственные слова»

Цель: упражнять в образовании родственных слов.
Снег – снежок, снежинка, снежный, Снегурочка, снеговик ...
Зима – зимушка, зимний, зимовать, зимовье
Мороз – морозный, морозить, замораживать
Лед – ледокол, льдина, ледовый, ледник, гололед

Дидактическая игра «Образуй слова»

Материал: мяч.
Гвоздь из железа. Железный гвоздь.
Доска из дерева. Деревянная доска.
Ножницы из металла. Металлические ножницы.
Сапоги из резины. Резиновые сапоги.
Перчатки из кожи. Кожаные перчатки.
Салфетка из бумаги. Бумажная салфетка.
Горшок из глины. Глиняный горшок.
Стакан из стекла. Стекло. Стекло. Стекло.
Бутылка из пластмассы. Пластмассовая бутылка.

Дидактическая игра «Закончи предложение»

Цель: закреплять умение детей составлять предложения, используя союз для того, чтобы. Развивать воображение.

Материал: сюжетная картинка «Праздник елки», мяч.

Мама достала коробку с елочными игрушками для того, чтобы ... (нарядить елку, украсить комнату).

Мы украсили елку для того, чтобы ...

Дед Мороз пришел на праздник для того, чтобы ...

Девочки надели костюмы снежинок для того, чтобы ...

К нам на праздник приходил Снеговик для того, чтобы ...

Дидактическая игра «Назови игрушку»

Цель: упражнять в образовании относительных прилагательных.

Игрушка из дерева (какая?) – деревянная (матрешка, дудка)

Игрушка из глины (какая?) – глиняная (свистулька)

Игрушка из керамики (какая?) – керамическая (куколка)

Дидактическая игра «Кому что нужно»

Цель: упражнять в употреблении дательного падежа имен существительных.

Клюшка нужна — хоккеисту

Коньки нужны — ...фигуристу

Санки нужны — ...саночнику

Лыжи нужны — ...лыжнику

Шайба нужна — хоккеисту

Дидактическая игра «Скажи одним словом»

Материал: мяч.

У сороки белые бока, поэтому ее называют ... (белобокая).

У синицы желтая грудь, поэтому ее называют ... (желтогрудая).

У снегиря красная грудь, поэтому его называют ... (...).

У дятла красная голова, поэтому его называют ... (...).

У вороны черные крылья, поэтому ее называют ... (...).

У дятла острый клюв, поэтому его называют ... (...).

У совы большая голова, поэтому ее называют ... (...).

У свистульки звонкий голос, поэтому ее называют ... (...).

У дятла длинный клюв, поэтому его называют ... (...).

У сороки длинный хвост, поэтому ее называют ... (...).

У совы большие крылья, поэтому ее называют ... (...).

Дидактическая игра «Добавь слово – неприятель»

Цель: упражнять детей в употреблении слов-антонимов. Способствовать пониманию и запоминанию пословиц.

Материал: мяч.

Родимая сторона – мать, а чужая ... (мачеха).

От Родины веет теплом, а от чужбины ... (холодом).

Собака лает на смелого, а кусает ... (трусливого).

Худой мир лучше доброй ... (ссоры).

Мир строит, а война ... (разрушает).

Человек от лени болеет, а от труда ... (здоровеет).

Дидактическая игра «Образуй слова»

Материал: мяч.

Солдат любит Родину. Любящий солдат.

Пограничник охраняет границу. Охраняющий пограничник.

Моряк сражается на море. Сражающийся моряк.

Пехотинец воюет за Родину. Воюющий пехотинец.

Танкист побеждает в бою. Побеждающий танкист.

Граждане живут в России. Живущие граждане.

Дидактическая игра «Закончи предложение»

Материал: мяч.

Пиджак из шерсти. Он (какой?) — Шерстяной.

Платье из шелка. Оно ...

Футболка из трикотажа. Она ...

Куртка из кожи. Она ...

Шуба из меха. Она ...

Пальто для бабушки. Оно ...

Одежда для улицы. Она...

Сапоги из резины. Они ...

Косынка из ситца. Она ...

Сарафан для лета. Он ...

Плащ для весны. Он ...

Майка для детей. Она ...

Брюки для Мужчин. Они...

Дидактическая игра «Чей, чья, чье, чьи?»

Голова (чья?) – львиная

Хвост (чей?) – львиный

Туловище (чье?) – львиное
Уши (чьи?) – львиные.

И т. д.

Дидактическая игра «Сосчитай животных»

Один морж, два моржа, ... пять моржей.
Один тюлень, ... пять тюленей.
Один дельфин, два дельфина... пять дельфинов и т. д.

Дидактическая игра «Образуй слова»

Материал: мяч.
Поле из васильков. – Васильковое поле.
Запах луга. – Луговой запах.
Масло из розы. – Розовое масло.
Семена мака. – Маковые семена.
Аромат цветов. – Цветочный аромат.
Букет из ландышей. – Ландышевый букет.

«У кого есть..»

У кого есть лапы? – У собаки, кошки.
У кого есть копыта? – У коровы, свиньи, козы, лошади.
У кого есть рога? У кого есть шерсть? У кого есть грива?
У кого есть пяточок? У кого есть вымя?

«Подскажи слово»

У детей веселые лица, им сейчас (как?)... (весело).
У них громкие голоса, они говорят (как?)... (громко).
У Кати звонкий смех, она смеется (как?)... (звонко).
У Маши быстрые ноги, она бежит (как?)... (быстро).
Санки тяжелые, их везти (как?)... (тяжело).
Валенки теплые, в них гулять (как?)... (тепло).

Картотека коммуникативных игр для детей 4-5 лет.

Игра «Измени голос»

Цель. Развивать внимание, наблюдательность, воображение детей.

Дети приветствуют друг друга от имени любого, придуманного ими сказочного персонажа (лисы, зайца, волка), надевают (по желанию) костюмы и рассказывают, на кого они стали похожи. Педагог помогает им изобразить выбранных героев через выразительные движения, мимику, голос.

Игра «Где мы были, мы не скажем»

Цель. Развивать внимание, память, образное мышление детей.

Водящий, которого выбирают дети, уходит за дверь, а оставшиеся ребята вместе с педагогом договариваются, кого или что они будут изображать. Затем входит водящий и говорит: «Расскажите, где вы были, что вы делали?». Дети отвечают: «Где мы были, мы не скажем, а что делали — покажем» (если они договорились изображать действие) или «Кого видели, покажем» (если они изображают животное) т.д. В процессе игры педагог помогает детям найти наиболее характерные особенности животных или предметов и выразительно их передать.

Игра «Воображаемое путешествие»

Цель. Развивать воображение, фантазию, память детей; умение общаться в предлагаемых обстоятельствах.

Педагог. Сейчас мы отправимся в путешествие. Я буду описывать место, где мы окажемся, а вы должны представить, увидеть его мысленно и делать то, что вам подскажет воображение. Итак, возьмите со стульчиков воображаемые рюкзаки, наденьте их, выйдите на середину комнаты. Перед вами поляна, полная полевых цветов и ягод. Рвите цветы для букетов. Собирайте ягоды. Но сначала определите для себя, какой это цветок или ягода, потому что я могу спросить у вас: «Что это?». Учтите, все ягоды растут в траве, а значит, их, не сразу можно увидеть — траву нужно осторожно раздвигать руками. Теперь мы идем дальше по дороге к лесу. Здесь течет ручей, через который перекинута доска. Идите по доске. Мы вошли в лес, где много грибов и ягод, — осмотритесь. Теперь мы отдохнем и перекусим. Достаньте из рюкзаков завтраки, которые вам дала в дорогу мама, и перекусите. А я буду угадывать, что вы «едите».

Игра «Дедушка Молчок»

Цель. Развивать выразительность жестов, мимики, голоса.

Дети сидят в творческом полукруге. Проводится игра «Дедушка Молчок». Педагог. Сегодня к нам в гости придет дедушка Молчок. Когда он появляется, становится тихо.

Дедушка очень добрый, он любит детей и знает много интересных игр.

Чики-чики-чики-чок,
Здравствуй, дедушка молчок!
Где ты? Мы хотим играть,
Много нового узнать.
Где ты, добрый старичок?
Тишина... Пришел Молчок. Не спугни его смотри,
Тс-с-с, ничего не говори.

Педагог просит детей очень тихо, на цыпочках, поискать дедушку, жестом призывая к соблюдению тишины. Далее педагог «находит» дедушку (надевает бороду и шапку) и действует от его имени: здоровается, говорит, что очень спешил к ребятам, потому что любит играть. Предлагает детям поиграть в игру «Узнай, кто говорит от другого имени». С помощью считалки выбирают водящего. Педагог от имени дедушки читает текст. Ребенок, на которого указывает молчок, отвечает на вопрос, изменив голос. Водящий угадывает, кто из детей говорит от другого имени.

Сидит кукушка на суку,
И слышится в ответ...
«Ку-ку», — отвечает ребенок, на которого указывает дедушка Молчок.
А вот котеночек в углу, мяукает он так... (Мяу! Мяу!)
Щенок прогавкает в ответ,
Услышим вот что мы вослед... (Гав! Гав!)
Корова тоже не смолчит,
А вслед нам громко замычит... (Му-у!)
А петушок, встретив зарю, нам пропоет... (Ку-ка-ре-ку!)
Паровоз, набравши ход, тоже весело поет... (У-у-у!)
Если праздник, детвора весело кричит... (Ура! Ура!)

Игра «Тень»

Цель. Учить детей согласовывать свои действия с другими детьми.

Дети разбиваются на пары. Один ребенок в паре — это человек, он «ходит по лесу»: собирает грибы, ягоды, ловит бабочек и т. д. Другой ребенок — его тень. Повторяя движения человека, тень должна действовать в том же ритме и выражать то же самочувствие. Педагог объясняет детям значения слов «темп» и «ритм»: «Темп — это скорость: быстро, медленно, совсем медленно. Ритм — это равномерное повторение определенных звуков: раз-два, тук- тук». Затем условия игры меняются. Один ребенок в паре — мышка, лягушка, зайчик, медведь, лиса, петушок, ежик (по вы-1-бору педагога), другой ребенок —его тень. Во время игры дети меняются ролями, а педагог подсказывает им, показывает! походку зверей.

Игра «Узнай по носу»

Цель. Развивать внимание, наблюдательность.

Водящий уходит за занавес. Участники игры поочередно, чуть приоткрывая занавес, показывают ему руку, ногу, волосы, нос и т. д. Если водящий узнает

товарища сразу, то получает фант. Игра повторяется несколько раз, водящие меняются.

Игра «Зеркало»

Цель. Учить детей распознавать эмоциональные состояния (радость, грусть, злость, страх) по мимике.

Педагог. Представьте, что вы готовитесь к спектаклю и гримируетесь перед зеркалом. Что такое грим? Это подкрашивание лица, искусство придания лицу (с помощью специальных красок, наклеивания усов, бороды и т. п.) внешности, необходимой актеру для данной роли. Встаньте парами лицом друг к другу. Один из вас артист, а другой — зеркало. «Зеркало» внимательно следит за движениями артиста и повторяет их зеркально. Старайтесь предугадать любой жест, любую мимику. Что может делать артист? (Надевать парик, маску; укладывать волосы, класть на лицо тон, подводить брови, красить ресницы и губы; улыбаться, смеяться, плакать, грустить и т. д.) Движения должны быть плавными и неторопливыми. Не смейтесь при этом! Когда у вас бывает радостное настроение? Какие настроения вы знаете?

Игра «Испорченный телефон»

Цель. Учить детей распознавать эмоциональные состояния (радость, грусть, злость, страх) по мимике.

Все участники игры, кроме водящего и одного из ребят, закрывают глаза — «спят». Водящий показывает ребенку, не закрывшему глаза, какую-либо эмоцию. Ребенок, «разбудив» другого участника игры, передает увиденную эмоцию так, как он ее понял, без слов. Второй участник передает свою версию увиденного третьему игроку и так до последнего игрока.

После игры педагог беседует с детьми о том, какие эмоции они изображали; по каким признакам они узнали именно эмоции.

Игра «Сам себе режиссер»

Цель. Дать детям возможность самостоятельно сочинить сценку про животных.

Педагог объясняет детям: «Режиссер — это руководитель, организатор номера или спектакля, или циркового выступления артистов». Один ребенок (по желанию) берет на себя роль режиссера. Он набирает артистов, придумывает сценку, использует реквизиты, костюмы. Остальные ребята, не занятые в сценке, придумывают свои сценки.

Игра «Угадай, кто я»

Цель. Развивать внимание, наблюдательность, память.

Игра проходит веселее, когда в ней принимает участие много ребят. С помощью считалки выбирают водящего. Ему завязывают глаза. Дети берутся

за руки и встают в круг вокруг водящего. Водящий хлопает в ладоши, а дети двигаются по кругу. Водящий хлопает еще раз — и круг замирает. Теперь водящий должен указать на какого-либо игрока и попытаться угадать, кто он. Если ему удастся сделать это с первой попытки, то игрок, угаданный им, становится водящим. Если же водящий с первой попытки не угадал, кто перед ним, он имеет право дотронуться до этого игрока и попробовать угадать второй раз. В случае правильной догадки водящим становится ребенок, которого опознали. Если же водящий так и не смог правильно догадаться, он водит по второму кругу.

Вариант игры. Можно ввести правило, по которому водящий может попросить игрока что-либо произнести, например, изобразить животное: прогавкать или мяукнуть. Если водящий не узнал игрока, он водит еще раз.

Игра «Горячий картофель»

Цель. Развивать быстроту реакции, координацию движений.

Традиционно в игре используется настоящий картофель, но его можно заменить теннисным мячиком или волейбольным мячом.

Дети садятся в круг, водящий находится в центре. Он бросает «картошку» кому-нибудь из игроков и тут же закрывает глаза. Дети перебрасывают «картошку» друг другу, желая, как можно быстрее от нее избавиться (как будто это настоящая горячая картошка). Вдруг ведущий произносит: «Горячий картофель!» Игрок, у которого оказалась в руках «горячая картошка», выбывает из игры. Когда в кругу остается один ребенок, игра прекращается, и этот игрок считается победившим.

Игра «Кто из нас самый наблюдательный?»

Цель. Развивать наблюдательность, память.

Эту игру любят все дети и охотно играют в нее. Выбирают водящего, который внимательно осматривает играющих: их одежду, обувь, кто где сидит или стоит, запоминает позы игроков. Водящий выходит из комнаты. Ребята меняются местами; изменяют позы, переобуваются; обмениваются кофточками, сумочками, ленточками, платочками, шарфиками. Входит водящий и ищет изменения. Чем больше изменений он находит, тем лучше, тем он наблюдательнее.

Игра «Представьте себе»

Цель. Развивать имитационные способности.

-Солнце нужно всем! Цветам, бабочкам, муравьям, лягушкам. А кому еще нужно солнце? (Дети перечисляют.)

Сейчас вы придумаете, в кого превратитесь, и под музыку изобразите того или то, что загадали, а я попытаюсь отгадать.

Включается грамзапись, дети имитируют движения задуманного персонажа. Это могут быть цветы, насекомые, животные, птицы, деревья и т.д. Педагог отгадывает, уточняет.

— Солнышко скрылось за тучку, пошел дождь. Скорее под зонт!

Игра «Ласковое слово»

Цель. Формировать у детей доброжелательное отношение друг к другу.

Педагог собирает детей в хоровод со словами:

В хоровод, в хоровод

Здесь собрался народ!

Раз, два, три — начинаешь ты!

Вслед за этим педагог надевает на себя колпачок и ласково обращаем к рядом стоящему ребенку.

Например,

— Сашенька, доброе утро!

Педагог уточняет, какие добрые и ласковые слова мы можем произносить, обращаясь к своим друзьям (Здравствуйте, как я рад(а) тебя видеть; какой красивый у тебя бантик; у тебя красивое платье и т.д.). После этого дети снова идут по кругу с песенкой. Педагог передает колпачок следующему ребенку, который должен, в свою очередь, ласково обратиться к стоящему с ним рядом малышу, и т.д.

Игра «Продолжи фразу и покажи»

Цель. Развивать логику, творческие способности; развивать имитационные навыки.

-Если холодно на улице, что вы надеваете? (Шубу, шапку, варежки...)

-Если вам подарят маленького котенка, что вы сделаете? (Погладим его, приласкаем).

-Если вы останетесь в лесу одни, что вы будете делать? (Громко кричать «Ау!».)

-Если мама отдыхает, как вы будете себя вести? (Ходить на цыпочках, не шуметь...)

-Если плачет ваш друг, что делать? (Утешить, погладить, заглянуть в глаза...).

-Если вам на глаза попались спички? (Ответы детей, которые педагог обобщает выводом: спички детям не игрушка!)

Игра «Доктор Айболит» (К. Чуковский)

Цель. Развивать логику, творческие способности; воспитывать доброжелательное отношение к окружающим; развивать имитационные навыки, артикуляционный аппарат

Добрый доктор Айболит! И жучок, и паучок,

Он под деревом сидит. И медведица!

Приходи к нему лечиться, Всех излечит, исцелит

И корова, и волчица, Добрый доктор Айболит!

Роль доктора берет на себя педагог. На нем белый халат, шапочка, в кармане трубка. Дети выбирают куклы пальчикового театра и подходят к доктору Айболиту. Голосом выбранного персонажа просят полечить лапку, носик, животик...

По ходу игры педагог (Айболит) задает вопросы, побуждая детей живо и эмоционально включаться в игру.

В конце дети устраивают концерт для доктора Айболита (игра «Оркестр»)

Игра «Бродячий цирк»

Цель. Развивать фантазию и способность к импровизации; побуждать детей к участию в театрализованной игре, поощрять творческую инициативу; расширять знания детей о цирке, обогащать словарный запас; воспитывать доброжелательные партнерские отношения.

Под ритмичную музыку (цирковой туш) педагог читает стихотворение, дети идут по кругу и приветственно машут рукой:

Для радости ребячьей приехал цирк бродячий.

В поющем и звенящем, в нем всё как в настоящем:

Гимнаст летит, и скачет конь, лисица прыгает в огонь,

Собачки учатся считать, выходят пони их катать.

Мартышка к зеркалу спешит, и клоун публику смешит.

Педагог объявляет номера:

— Первый номер нашей программы «Канатоходцы»! Воспитатель кладет на пол ленту. Под музыкальное сопровождение дети, подняв руки в стороны, проходят по ленте, представляя, что это канат, натянутый в воздухе. — Второй номер нашей программы — «Знаменитые силачи». Мальчики поднимают воображаемые гири, штанги. — Третий номер нашей программы — «Ученые собачки» под руководством знаменитой дрессировщицы... (Педагог называет имя девочки.) Дети-собачки садятся на корточки, дрессировщик дает задания: танцуют; решают задачи по картинкам; прыгают через кольцо; поют. Антракт. (Раздаём угощение)

Игра «Угадай, чей голосок»

Цель. Учить детей интонационно и выразительно произносить предложенную фразу.

Дети встают в шеренгу. К ним спиной встает водящий. Педагог молча указывает на любого ребенка, тот

произносит фразу: «Скок-скок-скок-скок, угадай, чей голосок!» Если водящий угадал, он встает в общую

шеренгу. Водящим становится тот, голос которого угадали. Игра проводится несколько раз. Дети меняют интонации и тембр голоса.

Игра с воображаемыми предметами

Цель. Развивать воображение и фантазию; побуждать детей к участию в общем театральном действии.

1. Педагог вместе с детьми произносит слова знакомого стихотворения «Мой веселый звонкий мяч», и все ударяют воображаемым мячом об пол.

2. Педагог бросает воображаемый мяч каждому ребенку, ребенок «ловит» мяч и «бросает» его обратно педагогу.

3. Дети встают в круг и передают друг другу воображаемый предмет. Игру начинает и комментирует педагог.

-----Посмотрите, у меня в руках большой мяч. Возьми его, Саша (Педагог передает «мяч» рядом стоящему ребенку).

—Ой, у тебя он стал маленький. Передавай его Насте.

—Настя, в твоих руках маленький мячик превратился в ежика. Его колючки колкие, смотри, не уколись и не урони ежа. Передай ежика Пете.

-----Петя, твой ежик превратился в большой воздушный шар. Держи его крепче за ниточку, чтобы не улетел.

Дальше импровизировать можно в зависимости от количества детей (шарик превратился в горячий блин, блин - в клубок ниток, нитки – в маленького котенка, его можно осторожно погладить, котенок превратился в румяного колобка).

Игра с воображаемым объектом

Цель. Формировать навыки работы с воображаемыми предметами; воспитывать гуманное отношение к животным.

Дети в кругу. Педагог складывает ладони перед собой: Ребята, посмотрите, у меня в руках

маленький котенок. Он совсем слабый и беспомощный. Я каждому из вас дам его подержать, а вы его

погладьте, приласкайте, только осторожно и скажите ему добрые слова.

Педагог передает воображаемого котенка. Наводящими вопросами помогает детям найти нужные

слова и движения.

Игра «И я тоже!»

Цель. Совершенствовать внимание, наблюдательность.

Педагог говорит, что он делает, а дети по сигналу громко отвечают: «И я тоже!»: Утром я встаю... (И я тоже!) Умываюсь...

Чищу зубы... Надеваю чистую одежду... Завтракаю... Выхожу на улицу... Сажусь в грязную лужу...»

Педагог. Кто это у нас поросенок, кто любит поваляться в лужах? Можно только пожалеть его мамочку. Давайте попробуем еще раз! Я люблю смотреть спектакль. (И я тоже!) Я в зале не разговариваю... Я самый аккуратный... Я на улице гуляю... Всех ребят я обижаю...

Педагог. Это кто же здесь у нас такой смелый —обижает ребят? Ребят обижать нехорошо! Но думаю, что сейчас никто не ошибется. Я люблю веселую музыку... (И я тоже!) Я танцую вместе с друзьями... (И я тоже!) А теперь покажите, как вы умеете танцевать.

Звучит музыка. Дети танцуют.

Игра «Веселые обезьянки»

Цель. Развивать внимание, наблюдательность, быстроту реакции, память.

Педагог. Представьте, что вы все обезьянки и сидите в клетке в зоопарке. Одного из вас мы

выбираем на роль посетителя зоопарка. Он будет стоять в центре, и делать различные движения и

жесты. «Обезьянки» передразнивают посетителя, точно повторяют его жесты и движения. С помощью

считалки выбирают «посетителя»:

Над лучами, над водой

Хлынул дождик проливной.

А потом повисло

В небе коромысло.

Ребятишек радует

Золотая радуга.

(М. Лопыгина. Радуга)

«Посетители» в течение игры меняются несколько раз.

Игра «Поварята»

Цель. Развивать внимание, наблюдательность, быстроту реакции, память.

Дети делятся на две команды (рассчитываются на первый-второй). Первая команда готовит первое блюдо, а вторая — салат. Каждый ребенок придумывает, каким продуктом он будет: луком, морковью, свеклой, капустой, петрушкой, перцем, солью и т. п. —для первого блюда; картофелем, огурцом, луком, горошком, яйцом, майонезом и т. п.—для салата. Затем все дети становятся в круг — получается «кастрюля» — и поют песню (импровизация):

Сварить можем быстро мы борщ или суп

И вкусную кашу из нескольких круп,

Нарезать салат и простой винегрет,

Компот приготовить —вот славный обед.

Дети останавливаются, а ведущий (педагог) по очереди называет, что он хочет положить в кастрюлю. Узнавший себя ребенок входит в круг. Когда все «компоненты» блюда окажутся в круге, ведущий предлагает приготовить другое блюдо.

Игра «Что мы делаем, не скажем, но зато покажем»

Цель. Способствовать развитию чувства правды и веры в вымысел; учить действовать на сцене согласованно.

Комната делится пополам шнуром. С одной стороны, находятся 6 ребят, выбранных с помощью считалки, — «дедушка и пятеро внучат». С другой стороны — остальные дети и педагог; они будут загадывать загадки. Договорившись, о чем будет загадка, дети идут к «дедушке» и «внучатам». Дети. Здравствуй, дедушка седой с длинной-длинной бородой!

Дедушка. Здравствуйте, внучата! Здравствуйте, ребята! Где вы побывали? Что вы повидали?

Дети. Побывали мы в лесу, там увидели лису. Что мы делали, не скажем, но зато мы вам покажем!

Дети показывают придуманную загадку. Если «дедушка» и «внучата» дают правильный ответ, дети возвращаются на свою половину и придумывают новую загадку. Если отгадка дана неправильно, дети называют верный ответ и после слов педагога: «Раз, два, три — догони!» бегут за шнур, в свою половину комнаты, а «дедушка» и «внуки» стараются догнать их, пока ребята не пересекли линию. После двух загадок выбираются новые «дедушка» и «внучата». В загадках дети показывают, как они, например, моют руки, стирают платочки, грызут орехи, собирают цветы, грибы или ягоды, играют в мяч, подметают веником пол, рубят топором дрова и т. п. Педагог хвалит детей за правильные действия с воображаемыми предметами, которые они! показывали в загадках.

Игра «День рождения»

Цель. Способствовать развитию чувства правды и веры в вымысел. Учить действовать на сцене согласованно.

С помощью считалки выбирается ребенок, который приглашает детей на «день рождения». Гости приходят по очереди и приносят воображаемые подарки. С помощью выразительных движений, условных игровых действий дети должны показать, что именно они дарят. Лучше, если гостей будет немного, а остальные ребята сначала побывают в роли зрителей, оценивающих достоверность показа. Потом дети могут поменяться ролями. Подарки могут быть самые разнообразные: коробка конфет, шоколад, шарфик, шапка, книжка, фломастеры и даже живой котенок.

Игра «Угадай, что я делаю?»

Цель. Развивать память, воображение детей.

Дети встают в круг. Каждый ребенок принимает определенную позу и оправдывает ее: - стоит с поднятой рукой (кладу книгу на полку, достаю конфету из вазы в шкафчике, вешаю куртку, украшаю елку и т. п.); - стоит на коленях, руки и корпус устремлены вперед (ищу под столом ложку,

наблюдаю за гусеницей, кормлю котенка, натираю пол и т. п.); - сидит на корточках (смотрю на разбитую чашку, рисую мелом и т. п.); - наклонился вперед (завязываю шнурки, поднимаю платок, срываю цветок и т.п.).

Игра «Угадай, что я делаю?» в движении.

Дети ходят свободно по залу под музыку. Как только музыка заканчивается, ребята останавливаются, принимают определенные позы, затем оправдывают их (собираю цветы, наклонился за грибом и т. д.).

Игра «Одно и то же по-разному»

Цель. Развивать воображение, фантазию детей.

Дети в творческом полукруге. Один ребенок придумывает свой вариант поведения, а дети должны догадаться, чем он занимается и где находится (человек идет, сидит, бежит, поднимает руку, слушает и т. д.). Одно и то же действие в разных условиях выглядит по-разному. Дети делятся на творческие группы, и каждая получает определенное задание.

I группа получает задание сидеть. Возможные варианты:

- сидеть у телевизора;
- сидеть в цирке;
- сидеть в кабинете врача;
- сидеть у шахматной доски;
- сидеть с удочкой на берегу реки и т. п.

II группа получает задание идти. Возможные варианты:

- идти по дороге;
- идти по горячему песку;
- идти по палубе корабля;
- идти по бревну или узкому мостику;
- идти по узкой горной тропинке и т. д.

III группа получает задание бежать. Возможные варианты:

- бежать, опаздывая в театр;
- бежать от злой собаки;
- бежать, попав под дождь;
- бежать, играя в жмурки, и т.д.

IV группа получает задание размахивать руками. Возможные варианты:

- отгонять комаров;
- подавать сигнал кораблю, чтобы заметили;
- сушить мокрые руки и т. д.

V группа получает задание ловить зверюшку. Возможные варианты:

- ловить кошку;
- ловить попугайчика;
- ловить кузнечиков и т.д.

Педагог и зрители отмечают, кто правильно выполнил задание.

Игра «Превращение предмета»

Цель. Развивать воображение, фантазию детей.

Сначала педагог объясняет детям: «В театре зритель верит в то, во что верит актер. Сценическое отношение — это умение с помощью веры, воображения и фантазии изменить свое отношение к предмету, месту действия или партнерам, меняя соответствующим образом свое поведение, оправдывая условное превращение».

Педагог берет какой-либо предмет и кладет его на стол! или передает по кругу от одного ребенка к другому. Каждый ребенок должен действовать с предметом по-своему, оправдывая его новое предназначение, чтобы была понятна суть превращения. Варианты превращения разных предметов:

- карандаш или палочка: ключ, отвертка, вилка, ложка, градусник, зубная щетка, кисточка для рисования, дудочка, I расческа и т.д.;
- маленький мячик: яблоко, ракушка, снежок, картошка, камень, ежик, колобок, цыпленок и т.д.;
- записная книжка: зеркальце, фонарик, мыло, шоколадка, обувная щетка, игра и т.д.

Можно превращать стул в пенек; в этом случае дети должны оправдывать условное название предмета.

Например, большой стул может быть превращен в королевский трон, памятник и др.

Игра «Кругосветное путешествие»

Цель. Развивать фантазию, умение оправдывать свое поведение.

Дети в творческом полукруге. Педагог предлагает им отправиться в кругосветное путешествие: «Ребята, перед вами стоит задача: придумать, где будет проходить ваш путь — по пустыне, по горной тропе, по болоту; через лес, джунгли, через океан на корабле». Дети предлагают маршрут кругосветного путешествия, используя декорации корабля, избушки. Итак, маршрут кругосветного путешествия составлен, и дети начинают играть. В игре используются музыка народов мира, шумовые эффекты — гром, дождь, шум бури, шторм, костюмы и маски.

Игра «Король»

Цель. Уметь действовать с воображаемыми предметами, на память физических действий (вариант народной игры).

Исполнителя роли Короля выбирают с помощью считалки:

Наша Маша рано встала,
Кукол всех пересчитала:
Две Матрешки на окошках,
Две Аринки на перинке,
Две Танюшки на подушке,
А Петрушка в колпачке

На дубовом сундучке.

(Е. Благинина. Считалка)

Считать помогают все дети; педагог медленно, четко произносит слова считалки, чтобы ребята могли лучше запомнить их.

Король сидит на «троне» с короной на голове. Дети делятся на несколько групп. Каждая группа представляет Королю свою профессию, действуя с воображаемыми предметами (повара, прачки, швеи и т.д.).

Первая группа подходит к Королю.

Работники. Здравствуй, Король!

Король. Здравствуйте!

Работники. Нужны вам работники?

Король. А что вы умеете делать?

Работники. А ты отгадай!

Король должен отгадать профессии работников. Если он отгадал верно, то дети разбегаются, а он догоняет убегающих детей. Первый пойманный ребенок становится Королем. В процессе игры педагог усложняет характер Короля — то он жадный, то злой. Если роль Короля играет девочка (Королева), то она может быть доброй, легкомысленной, сварливой и т.д. Главное в этой игре—действие с воображаемыми предметами.

Игра «Загадки без слов»

Цель. Привлекать детей к проигрыванию мини-сценок.

Педагог созывает детей: Сяду рядышком на лавку,

С вами вместе посижу.

Загадаю вам загадки,

Кто смышленей — погляжу.

Педагог вместе с первой подгруппой детей садятся и рассматривают иллюстрации к загадкам без слов.

Дети выбирают картинки, которые могут загадать, не произнося ни слова. Вторая подгруппа в это время располагается в другой части зала. Дети первой подгруппы без слов, с помощью мимики и жестов изображают, например, ветер, море, ручеек, чайник (если сложно, то: кошку, лающую собаку, мышь и т.д.). Дети второй подгруппы отгадывают. Затем загадывает вторая подгруппа, а отгадывает — первая.

«Дружная пара»

Дети делятся на пары. Одному из них завязывают глаза. На полу между стульев раскладываются крупные игрушки. Второму ребенку из пары необходимо провести партнёра от одного стула к другому так, чтобы ни одна игрушка не была сбита.

«Кто позвал?»

Мы немножко порезвились,

По местам все разместились.

Ты загадку отгадай,

Кто позвал тебя, узнай!

Дети встают в круг. В середине круга становится водящий с закрытыми глазами. Кто-либо называет его по имени, и водящий пытается узнать, кто это был. Затем водящий меняется, и игра продолжается.

Этюд «В саду».

Ведущий (воспитатель) читает рассказ, а дети изображают описываемые в нем действия жестами, движениями («немое кино»).

«Дети пошли в сад. там на деревьях растут яблоки. Они круглые, кисло-сладкие. Внутри у них маленькие зернышки. Иногда яблоки падают на землю. Дети их поднимают, кладут в корзинку и несут домой. Дети моют яблоки, режут их пополам и угощают ими папу и маму. Вкусные яблоки!»

Игра «Эхо»

Дети делятся на две команды. Ведущий говорит:

Мы в лес пойдём, грибов найдём.

Ребят мы громко позовём: «Ау-ау-ау!»

Никто не откликается, лишь эхо отзывается.

Другая группа повторяет: «Ау-ау-ау!»

Упражнение повторяется 3-4 раза. «Ау» произносится громко, тише, тихо, шёпотом.

Этюд «Лес»

Воспитатель говорит: «В нашем лесу растут березки, ёлочки, травинки, грибочки, ягодки, кустики. Выберите сами себе растение, которое вам нравится. По моей команде мы с вами «превратимся» в лес. Как ваше растение реагирует:

-на тихий, нежный ветерок;

-сильный, холодный ветер;

-мелкий грибной дождик;

-ливень;

-ласковое солнышко?»

Игра «Сапожки»

Нарядили ножки в новые сапожки,

Вы шагайте, ножки, прямо по дорожке.

Вы шагайте, топайте, по лужам не шлепайте,

В грязь не заходите, сапожки не рвите.

Дети встают друг за другом, держась за талию впереди стоящего ребёнка. По команде воспитателя дети должны пройти по дорожке. Главная задача играющих – не разорвать единую цепь, не наступить в осенние «лужицы», вырезанные из бумаги.

Игра «Ходим в шапках»

Воспитатель предлагает «надеть» детям осенние шапки (положить на голову мешочки с песком).

Дети передвигаются по группе на носках, пятках, на четвереньках и стараются не уронить шапки. Дыхание не задерживать и дышать через нос.

Игра «Дрозд»

Дети парами поворачиваются друг к другу и говорят:

«Я - дрозд, и ты – дрозд.

(Показывают сначала на себя, потом на товарища.)

У меня нос, и у тебя нос.

(Прикасаются к своему носу, затем к носу товарища.)

У меня гладкие, и у тебя гладкие.

(Круговыми движениями гладят сначала свои щёки, затем щёки товарища.)

У меня сладкие, и у тебя сладкие.

(Указательными пальцами прикасаются к уголкам своего рта, затем указывают на рот своего товарища.)

Я- друг, и ты- друг.

(Прикладывают обе руки к своей груди, затем к груди товарища.)

Нам хорошо!»

(Обнимаются.)

Игра «Мамины бусы»

Цель. Развивать внимание, наблюдательность, быстроту реакции, память.

Ведущий начинает игру, идёт и повторяет: «Я на ниточку насаживаю бусинку», беря желающих детей за руку, остальные подходят, берут за руку последнего ребёнка, образуя длинную цепь- «бусы». Ведущий медленно поёт:

Как мы бусинки лепили,

Как мы бусинки лепили,

Бусинки, бусинки.

Как мы бусами играли,

Как на нитку собирали

Бусинки, бусинки,

Красивые бусинки.

Как мы бусы завивали,

Как мы бусы завивали,

Бусинки, бусинки,

Красивые бусинки.

Останавливается и говорит: «играли, играли мы с бусами. А ниточка запуталась. Стали распутывать, она и порвалась. Все бусинки раскатились-

разбежались во все стороны: бах! Тарарах! (Дети разбегаются по группе.) Ой, далеко раскатились наши бусинки! Надо опять все бусы на ниточку собирать.

Игра «Обзывалки»

Цель: развитие коммуникативных навыков, снятие отрицательных эмоций.

Возраст: 4-5 лет.

Количество играющих: не менее двух человек.

Необходимые приспособления: мячик.

Описание игры: детям предлагается, передавая друг другу мячик, обзывать друг друга неблизкими 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 обзываться.

Игра «Охота на тигров»

Цель: развитие коммуникативных навыков.

Возраст: 4-5 лет.

Количество играющих: не менее 4 человек.

Необходимые приспособления: маленькая игрушка (тигр).

Описание игры: дети встают в круг, водящий отворачивается к стене и громко считает до 10. Пока водящий считает, дети передают друг другу игрушку. Когда ведущий заканчивает считать, ребенок, у которого оказалась игрушка, закрывает тигра ладошками и вытягивает вперед руки. Остальные дети делают точно так же. Водящий должен найти тигра. Если он угадал, то водящим становится тот, у кого была игрушка.

Комментарий: трудности могут возникнуть во время игры у аутичных детей, потому им можно разрешить сначала присмотреться к тому, как играют другие дети.

Можно потренировать детей в умении сдерживать эмоции, не проявлять их внешне. Это достаточно трудно для детей-дошкольников. Но в игровой форме этому можно научить (игры, подобные «Море волнуется ...», «Царевна-Несмеяна»).

Игра «Клубочек»

Цель: развитие коммуникативных навыков.

Возраст: от 4 лет.

Количество играющих: группа детей.

Необходимые приспособления: клубок ниток.

Описание игры: дети садятся в полукруг. Взрослый становится в центре и, намотав на палец нитку, бросает ребенку клубочек, спрашивая при этом о чем-нибудь (как тебя зовут, что ты любишь, чего ты боишься). Ребенок ловит клубочек, наматывает нитку на палец, отвечает на вопрос и задает вопрос, передавая клубок следующему игроку. Если ребенок затрудняется с ответом, он возвращает клубок ведущему.

Комментарий: эта игра помогает детям увидеть общие связи между ними, а взрослому помогает определить, у кого из детей есть трудности в общении. Она будет полезна малообщительным детям, также ее можно использовать в группах малознакомых участников.

Ведущим может быть выбран и ребенок.

Когда все участники соединились ниточкой, взрослый должен зафиксировать их внимание на том, что все люди чем-то похожи и это сходство найти достаточно легко. И всегда веселее, когда есть друзья.

Игра «Поварята»

Цель: развитие коммуникативных навыков, чувства принадлежности к группе.

Возраст: старше 4 лет.

Количество играющих: группа детей.

Описание игры: все дети встают в круг — это «кастрюля» или «миска». Затем дети договариваются, что они будут «готовить» — суп, компот, салат и т. д. Каждый придумывает, чем он будет: картошкой, мясом, морковкой или чем-нибудь еще. Ведущий — взрослый, он выкрикивает названия ингредиентов. Названный впрыгивает в круг, следующий компонент берет за руку его и т. д. Когда все дети окажутся снова в одном круге, игра заканчивается, можно приступить к приготовлению нового «блюда».

Комментарий: хорошо, если ведущий будет выполнять какие-либо действия с «продуктами»: резать, крошить, солить, поливать и т. д. Можно имитировать закипание, перемешивание.

Эта игра помогает снять мышечные зажимы, скованность через легкий имитационный массаж.

Игра «Газета»

Цель: развитие коммуникативных навыков, преодоление тактильных барьеров.

Возраст: 4-5 лет.

Количество играющих: четверо, или кратное четырем.

Необходимые приспособления: газета.

Описание игры: на пол кладут развернутую газету, на которую встают четыре ребенка. Затем газету складывают пополам, все дети должны снова встать на нее. Газету складывают до тех пор, пока кто-то из участников не сможет встать на газету. В процессе игры дети должны понять, что для победы им нужно обняться — тогда расстояние между ними максимально сократится.

Комментарий: эта игра помогает детям преодолеть робость перед телесным контактом, снимает «мышечный панцирь», делает их более открытыми. Особенно это важно для замкнутых и робких детей, а также для детей, перенесших какие-то травмы.

Игра будет проходить интереснее, если дети будут действовать по команде. Другими словами, на газету они должны стать после определенного сигнала, а между ними они могут свободно двигаться по комнате. После того как дети станут на газету, взрослый должен зафиксировать их расположение, дать детям возможность почувствовать поддержку соседа.

Игра «Ладонь в ладонь»

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

Возраст: любой.

Количество играющих: 2 или больше человек.

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.

Развитие эмоций и чувств у детей дошкольного возраста

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.

Игра «Дотронься...»

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

Возраст: 4-5 лет.

Количество играющих: 6-8 человек.

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.

Игра «Мышка»

Цель: развитие тактильных ощущений, формирование выдержки, терпимого отношения к физическому контакту с другими людьми.

Возраст: 4-5 лет.

Количество играющих: 3-6 человек.

Необходимые приспособления: мышка, бубен, платок.

Описание игры: двое детей садятся на стулья друг напротив друга. Одному завязывают глаза, а другому в руки дают бубен. Когда второй играющий начинает играть, третий человек принимается водить мышкой по телу первого ребенка. Мышка бегает, кувыркается, карабкается в соответствии с темпом звучания музыки. Первый участник игры сидит спокойно, он не должен пытаться поймать мышку руками, его задача — сконцентрироваться на своих ощущениях.

Можно использовать несколько инструментов, под звуки которых мышка двигается по-разному: под гармошку она ползет, а под бой барабана — прыгает; или под звуки бубна она ходит по рукам, а под дудочку — взбирается на шею и т. д.

Комментарий: с детьми можно провести беседу о том, что звуки, как и люди, также имеют свой характер, свое настроение. В зависимости от темпа музыки меняются движения, поэтому под одни звуки хочется двигаться плавно и медленно, а под другие хочется попрыгать.

После игры с первым участником нужно поговорить о его ощущениях, что ему понравилось, когда было приятно, а когда нет. Это поможет лучшему осознанию ребенком его чувств и переживаний.

Игра «Падающая башня»

Цель: отработка негативных эмоций, развитие целеустремленности, снятие агрессивности.

Возраст: 4-5 лет.

Количество играющих: 2 и более, до 5 человек.

Необходимые приспособления: подушки.

Описание игры: дети из подушек строят высокую башню, а затем пытаются взять ее штурмом, взбираясь на самый верх. Победитель — тот, кто первым взберется на башню, не разрушив ее.

Комментарий: важно обезопасить детей от травм, заранее убрать опасные предметы.

Строительство башни доставляет детям не меньшее удовольствие, чем ее покорение. Тем более, что это будет оказывать еще и терапевтический эффект, даст возможность ощутить не только радость освобождения от негативных эмоций, но и радость созидания.

Игра «Радость и грусть»

Цель: развитие эмоциональной сферы, умения дифференцировать эмоции и чувства других людей.

Возраст: 4-5 лет.

Количество играющих: любое.

Необходимые приспособления: рисунки.

Описание игры: дети внимательно рассматривают рисунки, а потом раскладывают их в два ряда — радость и грусть — в зависимости от цветовой гаммы.

Комментарий: основная задача взрослого — помочь детям рассказать о своих чувствах, возникших по поводу того или иного рисунка, объяснить, почему один рисунок они считают веселым, а другой — грустным.

Игра «Крокодил»

Цель: развитие ловкости, наблюдательности, снятие страхов.

Возраст: 4-5 лет.

Количество играющих: 8-10 человек.

Описание игры: дети выбирают «крокодила». Выбранный вытягивает руки вперед одна над другой — это пасть крокодила — и ходит по комнате (площадке), напевая песенки, пританцовывая, подпрыгивая. Тем временем дети в пасть кладут руки. В какой-то момент «крокодил» смыкает пасть. Кто не успел выдернуть руку, становится «крокодилом».

Комментарий: в роли «крокодила» должно побывать как можно большее количество детей, чтобы почувствовать на себе смену ролевых ощущений.

Игра «Разговор с руками»

Цель: отработка эмоций, развитие позитивного само восприятия.

Возраст: 4-5 лет.

Количество играющих: взрослый и ребенок.

Необходимые приспособления: карандаши, лист бумаги.

Описание игры: в нее 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 что нет. 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 ничего ломать, а 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 само восприятие, а с другой стороны, он задумывается над своим состоянием и причинами, его вызвавшими.

Игра «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).

«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.

Игра «Тень»

Цель: развитие внимания к чувствам другого.

Ход: дети разбиваются на пары: один – человек, другой – тень. Человек делает движения, тень повторяет.

Игра «Я чувствую»

Цель: развитие внимания к эмоциональным состояниям других.

Ход: детям раздаются карточки, ребенок называет настроение, и рассказывает, когда он его испытывает.

Коммуникативные игры для детей 5 – 7 лет

Игра «Клеевой ручейк»

Цель: развить умение действовать совместно и осуществлять само - и взаимоконтроль за деятельностью; учить доверять и помогать тем, с кем общаешься.

Содержание. Перед игрой воспитатель беседует с детьми о дружбе и взаимопомощи, о том, что сообща можно преодолеть любые препятствия.

Дети встают друг за другом и держатся за плечи впереди стоящего. В таком положении они преодолевают различные препятствия.

1. Подняться и сойти со стула.
2. Проползти под столом.
3. Обогнуть “широкое озеро”.
4. Пробраться через “дремучий лес”.
5. Спрятаться от диких животных.

Непременное условие для ребят: на протяжении всей игры они не должны отцепляться друг от друга.

Игра «Нос к носу»

Цель: игра для создания положительного настроения и внимательного отношения друг к другу.

Содержание. Дети двигаются под музыку по всему периметру комнаты. По команде взрослого, например, «нос к носу» они становятся по парам и касаются друг друга носами. Опять звучит музыка, дети двигаются до следующей команды воспитателя.

«Ладонка к ладонке», «Коленка к коленке», «Ухо к уху» и т.д.

Игра «Руки знакомятся, руки ссорятся, руки мирятся»

Цель: развить умения выражать свои чувства и понимать чувства другого человека.

Содержание. Игра выполняется в парах с закрытыми глазами, дети сидят напротив друг друга на расстоянии вытянутой руки. Воспитатель даёт задания

Закройте глаза, протяните руки навстречу друг другу, познакомьтесь руками, постарайтесь получше узнать своего соседа, опустите руки;

снова вытяните руки вперёд, найдите руки соседа, ваши руки ссорятся, опустите руки;

ваши руки снова ищут друг друга, они хотят помириться, ваши руки мирятся, они просят прощения, вы расстаётесь друзьями.

Игра «Слепец и поводырь»

Цель: развить умение доверять, помогать и поддерживать товарищей по общению.

Содержание. Дети разбиваются на пары: «слепец» и «поводырь». Один закрывает глаза, а другой водит его по группе, даёт возможность коснуться различных предметов, помогает избежать различных столкновений с другими парами, даёт соответствующие пояснения относительно их передвижения. Команды следует отдавать стоя за спиной, на некотором отдалении. Затем участники меняются ролями. Каждый ребенок, таким образом, проходит определённую «школу доверия».

По окончании игры воспитатель просит ребят ответить, кто чувствовал себя надёжно и уверенно, у кого было желание полностью довериться своему товарищу. Почему?

Игра «Волшебные водоросли»

Цель: снятие телесных барьеров, развитие умения добиваться цели приемлемыми способами общения.

Содержание. 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.

Игра «Вежливые слова»

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

Содержание. 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, спокойно).

Игра «Подарок на всех»

Цель: развить умение дружить, делать правильный выбор, сотрудничать со сверстниками, чувства коллектива.

Содержание. Детям даётся задание: “Если бы ты был волшебником и мог творить чудеса, то что бы ты подарил сейчас всем нам вместе?” или “Если бы у тебя был Цветик- Семи цветик, какое бы желание ты загадал?”. Каждый ребёнок загадывает одно желание, оторвав от общего цветка один лепесток.

Лети, лети лепесток, через запад на восток,

Через север, через юг, возвращайся, сделав круг,

Лишь коснёшься ты земли, быть, по-моему, вели.

Вели, чтобы...

В конце можно провести конкурс на самое лучшее желание для всех.

Игра «Волшебный букет цветов»

Цель: Учить проявлять внимание к окружающим, устанавливать доброжелательные отношения, замечать положительные качества других и выражать это словами, делать комплименты.

Оборудование: Зеленая ткань или картон, вырезанные лепесточки для каждого ребенка.

Содержание. *Воспитатель* (показывает на лежащий на полу кусок ткани). Это зеленая полянка. Какое у вас настроение, когда вы смотрите на эту полянку? (Грустное, печальное, скучное)

Воспитатель. Как вы думаете, чего на ней не хватает? (Цветов)

Воспитатель. Не веселая жизнь на такой полянке. Вот так и между людьми: жизнь без уважения и внимания получается мрачной, серой и печальной. А хотели бы сейчас порадовать друг друга? Давайте поиграем в «Комплименты».

Дети по очереди берут по одному лепесточку, говорят комплименты любому ровеснику и выкладывают его на полянке. Добрые слова должны быть сказаны каждому ребенку.

Воспитатель. Посмотрите ребята, какие красивые цветы выросли от ваших слов на этой полянке. А сейчас какое у вас настроение?

Дети. Веселое, счастливое.

Воспитатель таким образом, подводит к мысли, что нужно внимательней относиться друг к другу и говорить хорошие слова.

Игра «Изобрази пословицу»

Цель: развить умение использовать невербальные средства общения.

Содержание. 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”

Игра «Разговор через стекло»

Цель: развить умение мимику и жесты.

Содержание. Дети становятся напротив друг друга и выполняют игровое упражнение “Через стекло”. Им нужно представить, что между ними толстое стекло, оно не пропускает звука. Одной группе детей нужно будет показать (например, “Ты забыл надеть шапку”, “Мне холодно”, “Я хочу пить...”), а другой группе отгадывать то, что они увидели.

Игра «Закорючка»

Цель: Развивать уважение в общении. Учитывать интересы других детей.

Воспитатель предлагает детям волшебный фломастер, который превращает простые закорючки в разные предметы, животных, растения. Первый игрок берет фломастер и рисует на листе небольшую закорючку. Затем предлагает этот лист следующему игроку, который дополнит закорючку так, чтобы получился какой-нибудь предмет, или животное, или растение. Потом второй игрок рисует для следующего игрока новую закорючку и т.д. В конце определяют победителя игры.

Игра «Пресс-конференция»

Цель: развить умение вежливо отвечать на вопросы собеседников, кратко и корректно формулировать ответ; формировать речевые умения.

Содержание. 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.

Игра «Пойми меня»

Цель: развить умение ориентироваться в ролевых позициях людей и коммуникативных ситуациях.

Содержание. Ребёнок выходит вперёд и придумывает речь из 4-5 предложений, Дети должны догадаться, кто говорит (экскурсовод, журналист, воспитатель, литературный герой) и в какой ситуации возможны подобные слова. Например, “И вот все вышли на старт. 5,4,3,2! – старт! (Ситуация – соревнование спортсменов, говорит спортивный комментатор).

Игра «Без маски»

Цель: развить умения делиться своими чувствами, переживаниями, настроением с товарищами.

Содержание. Перед началом игры воспитатель говорит ребятам о том, как важно быть честным, открытым и откровенным по отношению к своим близким, товарищам.

Все участники садятся в круг. Дети без подготовки продолжают высказывание, начатое воспитателем. Вот примерное содержание незаконченных предложений:

«Чего мне по-настоящему хочется, так это...»;

«Особенно мне не нравится, когда...»;

«Однажды меня очень напугало то, что...»;

«Помню случай, когда мне стало стыдно. Я...»

Игра «Сбрось усталость»

Цель: снижение мышечного и эмоционального напряжения.

Подготовка: чтобы игра стала своеобразным ритуалом, помогающим детям снять усталость, напряжение, необходимо поговорить с ними о том, что такое усталость.

Содержание: Дети стоят, широко расставив ноги, немного согнув их в коленях. Тело согнуто, руки свободно опущены, голова склонилась к груди, рот приоткрыт. Дети слегка покачиваются в стороны, вперёд, назад. По сигналу взрослого надо резко тряхнуть головой, руками, ногами, телом.

Взрослый говорит: «Ты стряхнул свою усталость, чуть-чуть осталось, повтори ещё».

Игра «Бабушка Маланья»

Цель: игра, направленная на формирование уверенного поведения, повышения самооценки.

Содержание: в этой игре водящий должен придумать какое-нибудь оригинальное движение, а все остальные — его повторить. На ребёнка, изображающего «Маланью» можно надеть платочек или фартучек, он становится в круг. Дети начинают петь песню, сопровождая её выразительными движениями.

У Маланьи, у старушки жили в маленькой избушке семь сыновей (движения за руки по кругу). Все без бровей. Вот с такими ушами, вот с такими носами, вот с такими усами, вот с такой бородой, вот с такой головой (движения: останавливаются и с помощью жестов и мимики изображают то, о чём говорится в тексте: закрывают брови руками, делают круглые глаза, большой нос и уши, показывают усы).

Ничего не ели, целый день сидели (присаживаются на корточки).

На неё глядели и делали вот так... (повторяют за «Маланьей» любое смешное движение).

Движения могут быть самые разнообразные: можно сделать рожки, попрыгать, поплясать, сделать руками длинный нос и т. д. Движение должно повторяться несколько раз, чтобы дети могли войти в образ и получить удовольствие от игры.

Игра «Маленькое привидение»

Цель: игра, направленная на формирование навыка выражать негативные эмоции приемлемым способом.

Содержание: Взрослый говорит: «Ребята сейчас мы будем играть роль маленьких добрых привидений. Нам захотелось немного похулиганить, и слегка напугать друг друга. По моему хлопку вы будете руками делать вот такое движение (взрослый приподнимает согнутые в локтях руки, пальцы растопырены) и произносит страшным голосом звук «У». Если я буду тихо хлопать, вы будете тихо произносить звук «У», если я буду громко хлопать, вы будете пугать громко. Но помните, что мы добрые привидения и хотим только слегка пошутить. Затем взрослый хлопает в ладоши.

Игра «Замри»

Цель: игра на развитие навыков волевой регуляции, умение подчиняться правилам.

Содержание: Дети прыгают в такт музыки (ноги вместе – в стороны, сопровождая прыжки хлопками над головой и по бёдрам) Внезапно музыка обрывается. Играющие должны застыть в позе, в которой их застала пауза. Если кому-то из участников не удалось, он выбывает из игры. Играют до тех пор, пока останется лишь один участник.

Игра «Хор животных»

Цель: игра направлена на взаимодействие отдельных объединений детей, сплочиванию детских коллективов.

Содержание: Детям предлагается исполнение песенки «В лесу родилась ёлочка» не словами. А звуками животных, изображённых на картинках. Начинают уточки: «Кря-кря-кря-кря! Продолжают коровки: «Му-Му-Му-Му!». Затем можно подключится ведущему и гостям (родители, педагоги) поющими как котята: «Мяу-мяу-мяу!» Ведущий по очереди показывает на каждую из групп, она продолжает пение. Потом говорит: «Поём все вместе» и общий хор животных заканчивает песню.

Игра «Радио»

Цель: игра для создания положительного настроения и внимательного отношения друг к другу.

Содержание: Дети садятся в круг. Ведущий садится спиной к группе и объявляет: «Внимание, внимание! Потерялся ребёнок (подробно описывает кого-нибудь из группы участников - цвет волос, глаз, рост, одежду...) пусть он подойдёт к диктору». Дети внимательно смотрят друг на друга. Они должны определить, о ком идёт речь, и назвать имя этого ребёнка. В роли диктора радио может побыть каждый желающий.

Игра «Цифры»

Цель: игра направлена на развитие чувства единства, сплоченности, умение действовать в коллективе, снятие телесных барьеров.

Содержание: Дети свободно двигаются под весёлую музыку в разных направлениях. Ведущий громко называет цифру, дети должны объединиться между собой, соответственно названной цифре: 2- парами, 3-тройками, 4-четвёрками. В конце игры ведущий произносит: «Все!». Дети встают в общий круг и берутся за руки.

Игра «Передай сигнал»

Цель: игра для преодоления защитных барьеров, отгораживающих сверстников друг от друга.

Содержание: Дети берутся за руки. Ведущий посылает сигнал стоящему рядом с ним ребёнку через пожатие руки, сигнал можно передавать влево и

вправо, разговаривать нельзя. Когда сигнал придёт снова к ведущему, он поднимает руку и сообщает о том, что сигнал получен. Затем предлагает детям передать сигнал с закрытыми глазами. Игра проводится 3-4 раза. Главное условие-общение без слов.

Игра «Картинная галерея»

Цель: развитие внимания, умение анализировать полученную информацию.

Оснащение: картины, названия которых известны детям.

Содержание. Играющие садятся на пол или 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.

Игра «Солнышко»

Цель: формирование ощущения причастности к группе.

Содержание: Ведущий (взрослый) поднимает вверх правую руку и предлагает всем опустить ладошку на его руку по кругу и громко сказать: «Здравствуйте!». Этот ритуал помогает настроить участников на игру и без особого труда построить их в круг.

Игра «Комплименты»

Цель: создание благоприятной атмосферы непосредственного, свободного общения и эмоциональной близости.

Содержание: Правило не повторяться. Дети, глядя в глаза друг друга, желают соседу что-то хорошее, хвалят, обещают, восхищаются и передают фонарик (сердечко, солнышко, цветок) из рук в руки. Принимающий, кивает головой и говорит: «Спасибо. Мне очень приятно».

Игра «Зайчик и лиса»

Цель: учить слышать, понимать и соблюдать правила игры.

Оснащение: маска лисы.

Содержание. С помощью считалки выбирается водящий – «лиса». «Лиса» садится за куст. Остальные дети «зайчики» собираются около одной из стен комнаты. Педагог произносит:

Раз, два, три, четыре, пять!

Вышли зайчики гулять.

«Зайчики» выбегают на середину комнаты и прыгают. Педагог, выдержав паузу говорит:

Вдруг лисица выбегает,

Зайку серого хватает.

На последнем слове «лиса» выбегает и пытается поймать «зайца», который не успел вернуться к стене. Пойманный ребенок становится водящим, а игра возобновляется.

Игра «Травинка»

Цель: развивать контроль за движениями и умение работать по инструкции.

Содержание. С помощью считалки выбирается «наблюдатель». Остальные дети «травинки». Задача наблюдателя выбрать лучшую травинку (ребенка, который будет внимательно слушать, правильно и точно выполнять задания).

Педагог, с небольшими остановками, дает задания:

- Медленно поднимите руки через стороны вверх.
- Потянитесь, как травинка тянется к солнечному свету.
- Опустите руки, глазами нарисуйте солнышко, которое греет травинку.
- Поднимите руки, покачайтесь, как травинка на ветру из стороны в сторону, взад и вперед.
- Ветер усиливается и все сильнее раскачивает травинку.
- Затем ветер стихает, а травинка замирает.

«Наблюдатель» выбирает лучшую «травинку». Выбранный ребенок становится «наблюдателем», игра повторяется.

Игра «Горная тропинка»

Цель: воспитывать доверительные отношения друг к другу, развивать ответственность за другого человека.

Оснащение: веревка или мел.

Содержание. Педагог предлагает детям, послушав басню С. Маршака «Два барана», ответить на вопросы:

- Как вы думаете, почему произошло несчастье с баранами?
- Какие качества погубили баранов?
- Подумайте и скажите, был ли выход из создавшейся ситуации?
- Как, на ваш взгляд, следовало бы поступить баранам?

Затем с помощью мела или веревок ограничивается «пропасть» шириной 2 м, «мостик» и «тропинка» шириной 25-30 см.

Педагог разделяет детей на пары и говорит:

- *Представьте, что мы высоко в горах. Впереди – пропасть, через которую вам предстоит перебраться.*

Вы пойдете навстречу друг другу по узкой тропинке и встретитесь на очень узком мостике. Помните, что главное - не свалиться в пропасть самому и не дать упасть своему другу.

По команде педагога пары участников поочередно выполняют задание.

Выигрывает пара, которая, по мнению большинства детей, наиболее удачно преодолела препятствие. Учитывается и оценивается активность детей, степень внимания к своему партнеру, взаимопомощь, а также время выполнения задания.

Игра Морская фигура – «замри»

Цель: развить умение действовать совместно и осуществлять само- и взаимоконтроль за деятельностью.

Оснащение: «волшебная палочка».

Содержание. С помощью считалки выбирается водящий - «морской царь». Он будет следить за неподвижностью «морских фигур» и касанием «волшебной палочки» удалять (предлагать сесть на пол) тех, кто пошевелится.

Дети бегают по комнате, изображая руками движения волн.

Педагог или водящий произносит: - *Море волнуется - раз. Море волнуется - два. Море волнуется - три. Морская фигура на месте замри!*

Дети останавливаются и замирают в любой позе, которую стараются удержать до тех пор, пока педагог не скажет: «*Отомри!*»

«Морской царь» выбирает нового водящего, игра возобновляется.

Игра «Поступки»

Цель: развивать умение выражать словами отношение к поступкам других, находить оптимальные выходы из сложных ситуаций. Учить задавать открытые и закрытые вопросы и отвечать на них.

Оснащение: магнитная доска, магниты, мел; пары сюжетных картинок с изображением приемлемых и неприемлемых взаимоотношений в системах:

Взрослый – ребенок,

Ребенок – ребенок,

Ребенок – природа.

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

Педагог вертикальной линией разделяет доску пополам. В левой части доски пишет знак «-», в правой «+». Водящему предлагается найти картинку с изображением плохого поступка, прикрепить её под знаком «-» и обосновать свой выбор, далее водящему необходимо подобрать парную картинку, на которой изображен хороший поступок и прикрепить его под знаком «+» и пояснить своё решение. «Наблюдатели» и «советчики» следят за ходом работы и высказывают своё мнение.

Игра «Звери на болоте»

Цель: воспитывать доверительные отношения друг к другу, развивать ответственность за другого человека.

Оснащение: листы бумаги.

Содержание. Педагог делит детей на пары, в каждой из которых один участник получает три листочка, а другой один.

Педагог говорит:

- Представьте, что все превратились в зверей и оказались в болоте. Выбраться из него можно только парами и только с помощью листочков. Тот, у кого листочков больше, помогает товарищу выбраться из болота.

По команде педагога пары участников поочередно выполняют задание. Педагог оценивает взаимопомощь и взаимовыручку во время прохождения «болота».

Игра «Что случилось?»

Цель: учить определять эмоциональное состояние и отражать его с помощью речи.

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

Содержание: 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.

Игра «Пантомимические этюды»

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

Содержание. 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.

Игра «Собери чемодан»

Цель: развивать слуховое восприятие и память, проявлять внимание к собеседнику.

Содержание. 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.*

Игра «Эхо»

Цель: развивать слуховое восприятие и память.

Содержание. 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.

Игра «Взаимное цитирование»

Цель: создание благоприятной атмосферы непосредственного, свободного общения и эмоциональной близости, внимание, слуховую память.

Содержание.

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.

Игра «Кто ты?»

Цель: учить слышать, понимать и соблюдать правила игры.

Содержание. 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 попадается!*
- *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.

Игра «Что в сундучке?»

Цель: развитие внимания, умение анализировать полученную информацию.

Оснащение: сундучок, различные предметы.

Содержание. 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.

Игра «Азбука почемучек»

Цель: развивать умение работать с информацией через установление логических и причинно-следственных связей.

Оснащение: алфавит.

Содержание. Играющие садятся на пол или стульчики, образуя круг. Педагог говорит:

- Вам нужно задать вопрос так, чтобы первое слово вашего вопроса начиналось с одной из букв алфавита. Задавать вопросы будем по очереди. Участник, который собьется или забудет последовательность букв в алфавите, выбывает из игры. Например,

А: абрикос – это фрукт или овощ?

Б: банан, какого цвета? И т.д.

Игра «Интервью»

Цель: развитие умения принимать на себя роль, выполнять её в соответствии с характеристикой героя.

Оснащение: микрофоны (по количеству пар участников)

Содержание. 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.

Игра «Пум – пум – пум»

Цель: развитие внимания, умение анализировать полученную информацию.

Содержание. Играющие садятся на пол или 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.

Игра «Скажи по – другому»

Цель: учить слышать, понимать и соблюдать правила игры.

Оснащение: фишки.

Содержание. Играющие садятся на пол или 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 торопится 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.

Игра «Объясни Незнайке!»

Цель: развитие умения выслушивать мнение своих товарищей, соблюдать очередность, не бояться высказываться. Развитие мыслительных процессов, логического мышления.

Оснащение кукла Незнайка, фишки.

Содержание. Играющие садятся на пол или на стульчики образуя круг.

Педагог спрашивает, детей, какие пословицы они знают. Затем говорит:

- Незнайка не понимает того, о чем говорить в пословицах. Давайте ему поможем.

Педагог называет пословицы, а дети стараются их объяснить, привести подходящие примеры. Ребенок, который дал верный ответ получает фишку. Выигрывает тот, кто к концу игры собрал больше фишек.

Игра «Делаем выводы»

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

Оснащение: сюжетные картинки:

«Плывет катер», «Плывёт рыба», «Плывёт облако».

«Идёт человек», «Идёт дождь», «Идёт трамвай».

«Носик у чайника», «Носик у девочки», «Носик на ботинке».

«Бежит собака», «Бежит ручей», «Бежит вода из крана».

Содержание. Педагог говорит:

- Послушайте три предложения. Бежит собака, бежит ручей, бежит вода из крана. Что общего в этих предложениях? Давайте попробуем объединить эти предложения, нам нужно сделать вывод.

Дети при помощи педагога должны составить следующее предложение: «Собака, ручей, вода из крана могут бежать». Выбирается водящий, который делает вывод по другим картинкам, а «консультанты», при необходимости помогают.

Игра «Плохое настроение»

Цель: учить детей находить адекватные методы взаимодействия для избежания конфликтов, выразить эмоции приемлемыми методами.

Содержание. 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 в виду, что тебе хочется недолго побыть одному?»

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 ...»

Игра «Моё начало – твой конец»

Цель: учить понимать смысл сообщений, выделять основную идею высказывания, продолжать мысль собеседника.

Оснащение: игрушки.

Содержание. Педагог разделяет детей на две команды. Участникам одной команды нужно придумать начало истории про игрушку, игрокам другой команда – её конец. По окончании команды меняются местами.

Игра «Это и хорошо, и плохо»

Цель: учить детей излагать свои мысли точно, кратко, без искажения смысла.

Оснащение: двухцветный карандаш.

Содержание. Участники садятся на пол или на стульчики, образуя круг. Педагог предлагает детям считать двухцветный карандаш «волшебной палочкой» с двумя полюсами, один из которых будет обозначать «хорошо», а другой - «плохо». Выбирается тема, по которой участники будут выделять «хорошее» и «плохое». Дети передают по цепочке карандаш, поворачивая

его, то одной то другой стороной вверх, в зависимости от своих высказываний.

Например, при обсуждении темы «Лес», карандаш повернут в верх, стороной, обозначающей «хорошо». Ребенок говорит: «Лес – это хорошо, потому что он очищает воздух». Затем он передает карандаш следующему участнику, перевернув его другой стороной, обозначающей «плохо». Теперь участник должен объяснить, почему лес – это плохо. Например, он может сказать: «В лесу можно заблудиться». И т.д.

Игра «Я начну, а вы продолжите»

Цель: развивать умение отвечать на вопросы, правильно формулировать свою речь.

Оснащение: рассказ Н. Носова «На горке».

Содержание. Участники садятся на пол или стульчики, образуя круг. Вначале педагог читает детям рассказ Н. Носова «На горке», а затем произносит незаконченные предложения. Дети поочередно их заканчивают, 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 захватило)

Санки перевернулись, и мальчик ... (шлепнулся, бухнулся в снег, полетел кубарем)

Коле очень хотелось, чтобы горка получилась. Он трудился... (не покладая рук, без усталости, в поте лица).

Игра «Магазин игрушек»

Цель: развивать умение понимать друг друга, вникать в суть полученной информации.

Содержание. 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.

Игра «Путешествия Буратино»

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

Оснащение: кукла «Буратино», фишки.

Содержание. Участники садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Воспитатель показывает детям игрушку и говорит:

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

Примеры:

- Зашел Буратино 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 Буратино 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.

Игра «Угадай и нарисуй»

Цель: развивать умение понимать друг друга, вникать в суть полученной информации.

Оснащение: простые карандаши и листы бумаги. (По количеству участников)

Содержание. Дети сидят за столом. Воспитатель загадывает загадки. Дети должны отгадать их. Затем, не называя отгадок, нарисовать их.

Примеры загадок:

Под сосною у дорожки

На спине иголки

Что стоит среди травы?

Длинные да колкие

Ножка есть, но нет сапожек,

А свернется он в клубок -

Шляпка есть –нет головы.

Нет ни головы, ни ног.

(Гриб)

(ежик)

По окончании рисования начинается обсуждение.

Дети объясняют, как им удалось или почему не получилось разгадать ту или иную загадку.

Игра «Я бросаю тебе мяч»

Цель: научить устанавливать обратную связь при взаимодействии друг с другом.

Оснащение: мяч.

Содержание. 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».

Игра «Почему? А потому!»

Цель: развивать умение оценивать других с позиции доброжелательности, учитывая личные особенности слушателя.

Оснащение: фишки.

Содержание. Воспитатель приводит примеры «каверзных» вопросов. Затем сами дети задают такие вопросы друг другу. Например,

- Почему кошка часто умывается?
- Может слон жить без хобота? И др.

Ребенок, который дал доказательный и правдоподобный ответ, получает фишку.

Выигрывает тот, кто к концу игры собрал больше фишек.

Игра «Бывает – не бывает»

Цель: развивать умение логически мыслить, фантазию, воображение.

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

Содержание. 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.

Игра «Не бывает...»

Цель: развивать ассоциативное мышление, формировать понимание фантазийности предполагаемого.

Оснащение: фишки

Содержание. С помощью считалки выбирается водящий. Он приводит какое – либо утверждение, с его точки зрения неправдоподобное. Например,

- Дети учат взрослых.

- Отменили «тихий час». И т.п.

Остальные участники должны придумать условия, при которых это утверждение станет возможным. За верный ответ ребенок получает фишку. Выигрывает тот, кто к концу игры соберет больше фишек.

Игра «Но зато я...»

Цель: Умение отстаивать свою позицию, видеть положительное в окружающем.

Оснащение: мяч.

Содержание. 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.

Игра «Что было бы, если бы я ...»

Цель: развивать умение оценивать других с позиции доброжелательности.

Содержание. 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....

животным, я бы...

Игра «Доказательство»

Цель: учить детей излагать свои мысли точно, кратко, без искажений смысла, умение конструировать текст.

Оснащение: различные предметы (счетные палочки, пуговицы, кубики, геометрические фигуры и др.); фишки.

Содержание. Педагог раскладывает перед участниками предметы и предлагает им подумать и сказать, какую фигуру можно из предложенных предметов

Когда кто – то из детей дает ответ, например, «Из палочек и пуговиц получится машина», то в качестве доказательства он должен выложить придуманную им фигуру.

Ребенок, который правильно выполнил задание, получает фишку.
Выигрывает тот, кто к концу игры собрал больше фишек.

Игра «Художник слова»

Цель: развивать ассоциативное мышление, внимание, память.

Содержание. 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.

Игра «Магазин»

Цель: развивать логическое мышление, учить перефразировать сказанное, уловив его главный смысл.

Оснащение: различные предметы, игрушки, продукты.

Содержание. 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.

Игра «Опиши друга»

Цель: развивать наблюдательность, внимание к окружающим людям.

Содержание. 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.

Игра «Библиотека»

Цель: развивать слуховое восприятие, память, описательная речь.

Оснащение: книги, хорошо известные детям.

Содержание. 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»

Игра «Знакомство»

Цель: развивать умение ориентироваться в ролевых позициях.

Оснащение: картинки с изображением сказочных персонажей.

Содержание. 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.

Игра «Угадай, кто это»

Цель: развитие умения перерабатывать полученную информацию.

Развивать наблюдательность к окружающим людям.

Содержание. 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:

Встаньте, дети,
Встаньте в круг,
Встаньте в круг,
Встаньте в круг.
Я твой друг и ты мой друг,
Добрый, добрый друг!

Затем угадавший становится «рассказчиком», игра возобновляется.

Игра «Построим город»

Цель: развитие умения конструктивного взаимодействия, умение договариваться, планировать действия.

Оснащение: конструктор.

Содержание. С помощью считалки выбирается двое детей – «архитектор» и «начальник стройки». Задача «архитектора» - рассказать «начальнику стройки», какой город нужно построить. Например,

- В этом городе планируется семь строек. В центре города должна быть двухэтажная больница. Справа от больницы - улица, в начале которой три пятиэтажных дома. Слева – одноэтажный магазин. За больницей – трехэтажная школа. Перед больницей – библиотека.

«Начальник стройки», учитывая личностные особенности детей, распределяет роли и объясняет каждому участнику, что и почему он будет строить. Например, Коля и Алеша будут строить дом, потому что у них это хорошо получается. Таня с Леной и Людой построят библиотеку, потому что они любят книжки читать....

Когда строительство будет закончено, «начальник стройки» благодарит всех за работу, а «архитектор» оценивает правильность выполнения заданной постройки.

Игра «Телевизор»

Цель: Развитие умения активно слушать, принимать условия игры, брать на себя ролевое поведение (интонацию, мимику, жесты – ведущего).

Оснащение: «телевизор» (окно в ширме или стульчик со спинкой)

Содержание. С помощью считалки выбирается «ведущий телепередачи». Остальные участники – «телезрители» - делятся на две команды и выходят из комнаты.

Педагог предлагает ребенку сыграть роль ведущего передачи «Новости» («В мире животных», «Музыка на TV» и др.) Когда ребенок подготовится, в комнату приглашается одна из команд «телезрителей».

«Ведущий» комментирует события, которые характерны для этой телепередачи.

«Телезрители» должны угадать название телепередачи.

Затем дети меняются ролями, игра возобновляется.

Игра «Диалоги»

Цель: умение устанавливать доброжелательные отношения, замечать положительные качества других и выражать это словами.

Содержание. Участники разбиваются на пары.

Воспитатель предлагает каждой паре побеседовать на тему «Мое любимое время года» («Лучший день» «День рождения» и др.) и запомнить, о чем рассказал партнер.

В течение 3 -5 минут участники общаются.

Затем по условному сигналу разговоры прекращаются, и дети меняются парами. Им дается второе задание –рассказать друг другу то, что услышали от предыдущих собеседников.

Игра «Доброе животное»

Цель: способствовать сплочению детского коллектива, научить детей понимать чувства других, оказывать поддержку и сопереживать.

Содержание. Ведущий тихим таинственным голосом говорит: «Встаньте, пожалуйста, в круг и возьмитесь за руки. Мы — одно большое доброе животное. Давайте послушаем, как оно дышит. А теперь подышим вместе! На вдох делаем шаг вперед, на выдох — шаг назад. А теперь на вдох делаем два шага вперед, на выдох — два шага назад. Так не только дышит животное, так же ровно и четко бьется его большое доброе сердце, стук — шаг вперед, стук — шаг назад, и т. д. Мы все берем дыхание и стук сердца этого животного себе».

Игра «Паровозик»

Цель: создание положительного эмоционального фона, сплочение группы, развитие произвольного контроля, умения подчиняться правилам других.

Содержание. Дети строятся друг за другом, держась за плечи. «Паровозик» везет «вагончик», преодолевая различные препятствия.

Игра «Дракон кусает свой хвост»

Цель: сплочение группы.

Содержание. Играющие стоят друг за другом, держась за талию впереди стоящего. Первый ребенок — это голова дракону, последний — кончик хвоста. Под музыку первый играющий пытается схватить последнего — «дракон» ловит свой «хвост». Остальные дети цепко держатся друг за друга. Если дракон не поймает свой хвост, то в следующий раз на роль «головы дракона» назначается другой ребенок.

Игра «Жучок»

Цель: раскрытие групповых отношений.

Содержание. Дети встают в шеренгу за водящим. Водящий стоит спиной к группе, выставив из-под мышек свою руку с раскрытой ладонью. Водящий должен узнать, кто из детей дотронулся до его руки, и водит до тех пор, пока не угадает правильно. Водящего выбирают с помощью считалки.

Через три занятия в группе можно по наблюдениям выделить 5 стихийных ролей;

1. лидер;
2. товарищ лидера («прихвостень»);
3. неприсоединившийся оппозиционер;
4. покорный конформист («баран»);
5. «козел отпущения».

Игра «Объятия»

Цель: научить детей физическому выражению своих положительных чувств, тем самым способствуя развитию групповой сплоченности.

Содержание. Игру можно проводить утром, когда дети собираются в группе, для ее «разогрева». Воспитатель должен проявить свое стремление видеть перед собой единую сплоченную группу, объединяющую всех детей, независимо от уровня их общительности.

Содержание. Воспитатель предлагает детям сесть в один большой круг.

Воспитатель. Дети, кто из вас еще помнит, что он делал со своими мягкими игрушками, чтобы выразить свое отношение к ним? Правильно, вы брали их на руки. Я хочу, чтобы вы все хорошо относились друг другу и дружили между собой. Конечно, иногда можно и поспорить друг с другом, но, когда люди дружны, им проще переносить обиды или разногласия. Я хочу, чтобы вы выразили свои дружеские чувства к остальным детям, обнимая их. Быть может, будет такой день, когда кто-нибудь из вас не захочет, чтобы его обнимали. Тогда дайте нам знать, что вы хотите, пока же можно просто посмотреть, но не участвовать в игре. Тогда все остальные не будут трогать этого ребенка. Я начну с легкого маленького объятия и надеюсь, что вы мне поможете превратить это объятие в более крепкое и дружеское. Когда объятие будет доходить до вас, то любой из вас может добавить в него энтузиазма и дружелюбия. Дети по кругу начинают обнимать друг друга, с каждым разом, если сосед не возражает, усиливая объятие. *После игры задаются вопросы:*

- Понравилась ли тебе игра?
- Почему хорошо обнимать других детей?
- Как ты себя чувствуешь, когда другой ребенок тебя обнимает?
- Берут ли тебя дома на руки? Часто ли это бывает?

Игра «Аплодисменты по кругу»

Цель: формирование групповой сплоченности.

Содержание. Воспитатель. Ребята, кто из вас может представить, что чувствует артист после концерта или спектакля

— стоя перед своей публикой и слушая гром аплодисментов? Возможно, он, чувствует эти аплодисменты не только ушами. Быть может, он воспринимает овации всем своим телом и душой. У нас хорошая группа, и каждый из вас заслужил аплодисменты. Я хочу с вами поиграть в игру, в ходе которой аплодисменты сначала звучат тихонько, а затем становятся все сильнее и сильнее. Становитесь в общий круг, я начинаю.

Воспитатель подходит к кому-нибудь из детей. Смотрит ему в глаза и дарит свои аплодисменты, изо всех сил хлопая в ладоши. Затем вместе с этим ребенком воспитатель выбирает следующего, который также получает свою порцию аплодисментов, затем тройка выбирает следующего претендента на

оциации. Каждый раз тот, кому аплодировали, выбирает следующего, игра продолжается до тех пор, пока последний участник игры не получил аплодисменты всей группы.

Игра «Попроси игрушку»

Цель: развитие коммуникативных навыков.

Содержание. Группа детей делится на пары, один из участников пары (с голубым опознавательным знаком (цветок)) берет в руки какой-либо предмет, например, игрушку, тетрадь, карандаш и т. д. Другой (№ 2) должен попросить этот предмет. Инструкция участнику № 1: «Ты держишь в руках игрушку, которая очень тебе нужна, но она нужна и твоему приятелю. Он будет у тебя ее просить. Постарайся оставить игрушку у себя и отдать ее только в том случае, если тебе действительно захочется это сделать». Инструкция участнику № 2: «Подбирая нужные слова, постарайся попросить игрушку так, чтобы тебе ее отдали». Затем участники меняются ролями.

Игра «Хороший друг»

Цель: развивать навык налаживать дружеские взаимоотношения.

Содержание. Для проведения игры понадобятся бумага, карандаш, фломастеры на каждого ребенка. Воспитатель предлагает детям подумать о своем хорошем друге и уточняет, что это может быть реальный человек или его можно просто себе вообразить. Затем обсуждаются следующие вопросы: «Что ты думаешь об этом человеке? Что вы любите вместе делать? Как выглядит твой друг? Что тебе больше всего в нем нравится? Что вы делаете для того, чтобы ваша дружба крепла?» Ответы на эти вопросы воспитатель предлагает нарисовать на бумаге. *Дальнейшее обсуждение:*

- Как человек находит друга?
- Почему так важны в жизни хорошие друзья?
- Есть ли у тебя друг в группе?

Игра «Ты мне нравишься»

Цель: развитие коммуникативных навыков и хороших взаимоотношений между детьми.

Содержание. Для проведения игры понадобится клубок цветной шерсти. По просьбе воспитателя дети садятся в общий круг.

Воспитатель. Ребята, давайте все вместе составим одну большую цветную паутину, связывающую нас между собой. Когда мы будем ее плести, то каждый из нас может выразить свои добрые мысли и чувства, которые он испытывает к своим сверстникам. Итак, обмотайте два раза свободный конец шерстяной нити вокруг своей ладони и покатайте клубок в сторону одного из ребят, сопровождая свое движение словами: «Лена (Дима, Маша)! Ты мне нравишься, потому что... (с тобой очень весело играть в разные игры)».

Лена, выслушав обращенные к ней слова, обматывает нитью свою ладонь так, чтобы «паутина» была более-менее натянута. После этого Лена должна подумать и решить, кому передать клубок дальше. Передавая его Диме, она также произносит добрые слова: «Дима! Ты мне нравишься, потому что нашел мой бантик, который я вчера потеряла». И так игра продолжается, пока все дети не будут опутаны «паутиной». Последний ребенок, получивший клубок, начинает сматывать его в обратном направлении, при этом каждый ребенок наматывает свою часть нити на клубок и произносит сказанные ему слова и имя сказавшего, отдавая ему клубок обратно. *Дальнейшее обсуждение:*

- Легко ли говорить приятные вещи другим детям?
- Кто тебе говорил что-нибудь приятное до этой игры?
- Дружные ли дети в группе?
- Почему каждый ребенок достоин любви?
- Что-нибудь удивило тебя в этой игре?

Игра «Король»

Цель: формировать у детей адекватную самооценку, привить новые формы поведения.

Содержание. Воспитатель. Ребята, кто из вас когда-нибудь мечтал стать королем? Какие преимущества получает тот, кто становится королем? А какие неприятности — это может принести? Вы знаете, чем добрый король отличается от злого?

После выяснения мнения детей воспитатель предлагает им поиграть в игру, в которой каждый может побывать королем в течение минут пяти. При помощи считалки выбирается первый участник в роли короля, остальные дети становятся его слугами и должны делать все, что приказывает король. Естественно, король не имеет права отдавать такие приказы, которые могут обидеть или оскорбить других детей, но он может приказать, например, чтобы слуги ему кланялись, подавали питье, были у него на «посылках» и т. п. Когда приказы короля выполнены, по считалке выбирается другой исполнитель роли, за время игры в роли короля могут побывать 2-3 ребенка. Когда время правления последнего короля закончится, воспитатель проводит беседу, в которой обсуждает с детьми полученный ими опыт в игре. *Дальнейшее обсуждение:*

- Как ты чувствовал себя, когда был королем?
- Что тебе больше всего понравилось в этой роли?
- Легко ли было тебе отдавать приказы другим детям?
- Что ты чувствовал, когда был слугой?
- Легко ли тебе было выполнять желания короля?
- Когда королем был Вова (Егор), он был для тебя добрым или злым королем?

— Как далеко добрый король может заходить в своих желаниях?

Игра «Ссора»

Цель: учить детей анализировать поступки, находить причину конфликта; дифференцировать противоположные эмоциональные переживания: дружелюбие и враждебность. Знакомить детей с конструктивными способами решения конфликтных ситуаций, а также способствовать их усвоению и использованию в поведении.

Содержание. Для игры необходима «волшебная тарелочка» и картинка с изображением двух девочек. Воспитатель (*обращает внимание детей на «волшебную тарелочку», на дне которой лежит картинка с изображением двух девочек*). Дети, я хочу вас познакомить с двумя подругами: Олей и Леной. Но посмотрите на выражение их лиц! Как вы думаете, что случилось?

Поссорились

Мы поссорились с подругой

И уселись по углам.

Очень скучно друг без друга!

Помириться нужно нам.

Я ее не обижала — Только мишку подержала,

Только с мишкой убежала

И сказала: «Не отдам!» (А. Кузнецова) *Вопросы для обсуждения:*

- Подумайте и скажите: из-за чего поссорились девочки? (Из-за игрушки);
- А вы когда-нибудь ссорились со своими друзьями? Из-за чего?
- А что чувствуют те, кто ссорится?
- А можно обойтись без ссор?
- Подумайте, как девочки могут помириться? Выслушав ответы, воспитатель предлагает один из способов примирения — автор так закончил эту историю:

Дам ей мишку, извинюсь.

Дам ей мячик, дам трамвай

И скажу: «Играть давай!»

(А. Кузнецова)

Воспитатель акцентирует внимание на том, что виновник ссоры должен уметь признать свою вину.

Игра «Примирение»

Цель: учить детей ненасильственному способу решения конфликтной ситуации.

Содержание. Воспитатель. В жизни часто люди пытаются решить свои проблемы по принципу «око за око, глаз за глаз». Когда кто-то нас обижает, мы отвечаем еще более сильной обидой. Если кто-нибудь нам угрожает, мы тоже реагируем угрозой и тем самым усиливаем наши конфликты. Во многих случаях гораздо полезнее сделать шаг назад, признать и свою долю

ответственности за возникновение ссоры или драки и подать друг другу руки в знак примирения.

Нам в этой игре помогут Филя и Хрюша (игрушки). Кто-то один из вас будет говорить словами Фили, а другой — Хрюши. Сейчас вы попробуете разыграть сцену ссоры между Филей и Хрюшей, например, из-за книжки, которую принес в группу Филя. *(Дети разыгрывают ссору между телевизионными героями, с проявлением обиды и злости.)* Ну вот, теперь Филя и Хрюша не дружат, они сидят в разных углах комнаты и не разговаривают друг с другом. Ребята, давайте поможем им помириться. Предлагайте, каким способом это можно сделать, *(Дети предлагают варианты: посадить рядом, отдать книжку хозяину и т. д.)* Да, ребята, вы правы. В этой ситуации с книжкой можно обойтись и без ссоры. Я предлагаю вам разыграть сцену по-другому. Нужно Хрюше предложить Филе посмотреть книгу вместе или по очереди, а не вырывать из рук, или предложить на время что-нибудь свое — машинку, набор карандашей и т. п. *(Дети разыгрывают сцену по-другому.)* А сейчас Филя и Хрюша должны помириться, попросить друг у друга прощение за то, что обидели друг друга, и пусть они подадут друг другу руки в знак примирения. *Вопросы для обсуждения с детьми, исполняющими роли:*

- Вам трудно было простить другого? Как вы себя чувствовали при этом?
- Что происходит, когда вы сердитесь на кого-нибудь?
- Как вы думаете, прощение — это признак силы или признак слабости?
- Почему так важно прощать других?
-

Игра «Этюд с содержанием проблемной ситуации»

Цель: проверка степени усвоения правил поведения в сложных ситуациях.

Содержание. Воспитатель. Ребята, сегодня во время прогулки произошла ссора между двумя девочками. Сейчас я прошу Наташу и Катю разыграть для нас ситуацию, которая возникла на прогулке. «Наташа с Катей играли в мяч. Мяч покатился в лужу. Катя хотела достать мяч, но не удержалась на ногах и упала в лужу. Наташа начала смеяться, а Катя горько заплакала». *Вопросы для обсуждения:*

— Почему Катя заплакала? (Ей стало обидно.)

- Правильно ли поступила Наташа?
- Как бы вы поступили на ее месте?
- Давайте поможем девочкам помириться.

В конце беседы воспитатель делает обобщение:

- Если вы являетесь виновником ссоры, то умеете первыми признать свою вину. В этом вам помогут волшебные слова: «Извини», «Давай я тебе помогу», «Давай играть вместе».
- Чаще улыбайтесь, и вам не придется ссориться!

Игра «Сладкая проблема»

Цель: научить детей решать небольшие проблемы путем переговоров, принимать совместные решения, отказываться от быстрого решения проблемы в свою пользу.

Содержание. В этой игре каждому ребенку понадобится по одному печенью, а каждой паре детей — по одной салфетке.

Воспитатель. Дети, садитесь в круг. Игра, в которую нам предстоит поиграть, связана со сладостями. Чтобы получить печенье, вам сначала надо выбрать партнера и решить с ним одну проблему. Сядьте друг против друга и посмотрите друг другу в глаза. Между вами на салфетке будет лежать печенье, пожалуйста, его пока не трогайте. В этой игре есть одна проблема. Печенье может получить только тот, чей партнер добровольно откажется от печенья и отдаст его вам. Это правило, которое нельзя нарушать. Сейчас вы можете начать говорить, но без согласия своего партнера печенье брать не имеете права. Если согласие получено, то печенье можно взять.

Затем воспитатель ждет, когда все пары примут решение и наблюдает, как они действуют. Одни могут сразу съесть печенье, получив его от партнера, а другие печенье разламывают пополам и одну половину отдают своему партнеру. Некоторые долго не могут решить проблему, кому же все-таки достанется печенье.

Воспитатель. А теперь я дам каждой паре еще по одному печенью. Обсудите, как вы поступите с печеньем на этот раз.

Он наблюдает, что и в этом случае дети действуют по-разному. Те дети, которые разделили первое печенье пополам, обычно повторяют эту «стратегию справедливости». Большинство детей, отдавшие печенье партнеру в первой части игры, и не получившие ни кусочка, ожидают теперь, что партнер отдаст печенье им. Есть дети, которые готовы отдать партнеру и второе печенье. *Вопросы для обсуждения:*

- Дети, кто отдал печенье своему товарищу? Скажите, как вы себя при этом чувствовали?
- Кто хотел, чтобы печенье осталось у него? Что вы делали для этого?
- Чего вы ожидаете, когда вежливо обращаетесь с кем-нибудь?
- В этой игре с каждым обошлись справедливо?
- Кому меньше всего понадобилось времени, чтобы договориться?
- Как вы при этом себя чувствовали?
- Как иначе можно прийти к единому мнению со своим партнером?
- Какие доводы вы приводили, чтобы партнер согласился отдать печенье?

Игра «Коврик мира»

Цель: научить детей стратегии переговоров и дискуссий в разрешении конфликтов в группе. Само наличие «коврика мира» в группе побуждает детей отказаться от драк, споров и слез, заменив их обсуждением проблемы друг с другом.

Содержание. Для игры необходим кусок тонкого пледа или ткани размером 90х150 см или мягкий коврик такого же размера, фломастеры, клей, блестки, бисер, цветные пуговицы, все, что может понадобиться для оформления декорации.

Воспитатель. Ребята, расскажите мне, о чем вы спорите иногда друг с другом? С кем из ребят вы спорите чаще других? Как вы чувствуете себя после такого спора? Как вы думаете, что может произойти, если в споре сталкиваются различные мнения? Сегодня я принесла для нас всех кусок ткани, который станет нашим «ковриком мира». Как только возникнет спор, «противники» могут сесть на него и поговорить друг с другом так, чтобы найти путь мирного решения своей проблемы. Давайте посмотрим, что из этого получится. *(Воспитатель кладет в центре комнаты ткань, а на нее — красивую книжку с картинками или занятную игрушку.)* Представьте себе, что Катя и Света хотят взять эту игрушку поиграть, но она — одна, а их — двое. Они обе сядут на «коврик мира», а я присяду рядом, чтобы помочь им, когда они захотят обсудить и разрешить эту проблему. Никто из них пока не имеет права взять игрушку просто так. *(Дети занимают место на ковре.)* Может, у кого-то из ребят есть предложение, как можно было бы разрешить эту ситуацию?

После нескольких минут дискуссии воспитатель предлагает детям украсить кусок ткани: «Сейчас мы можем превратить этот кусок в «коврик мира» нашей группы. Я напишу на нем имена всех детей, а вы должны помочь мне его украсить».

Этот процесс имеет очень большое значение, так как благодаря ему дети символическим образом делают «коврик мира» частью своей жизни. Всякий раз, когда разгорится спор, они смогут использовать его для разрешения возникшей проблемы, обсудить ее. «Коврик мира» необходимо использовать исключительно с этой целью. Когда дети привыкнут к этому ритуалу, они начнут применять «коврик мира» без помощи воспитателя, и это очень важно, т. к. самостоятельное решение проблем и есть главная цель этой стратегии. «Коврик мира» придаст детям внутреннюю уверенность и покой, в также поможет им сконцентрировать свои силы на поиске взаимовыгодного решения проблем. Это прекрасный символ отказа от вербальной или физической агрессии. *Вопросы для обсуждения:*

- Почему так важен для нас «коврик мира»?
- Что происходит, когда в споре побеждает более сильный?
- Почему недопустимо применение в споре насилия?
- Что вы понимаете под справедливостью?

Игра «Визитка»

Цель: развитие умение представлять себя, оформлять в речи свои мысли, повышение самооценки и само принятие.

Содержание. Педагог предлагает всем детям по очереди рассказать рассказ о себе (представиться, рассказать о себе и своей семье, что любит делать ребенок, любимые блюда, мультфильмы и т.д.). Педагог может по ходу задавать наводящие вопросы, но при этом следить за полнотой высказывания.

Игра «Цифровая биржа»

Цель: умение принимать инструкцию, выполнять действия избегая конфликтных ситуаций.

Содержание. Для нее нужно 10 человек. Каждому из них выдают по несколько бумажных листков (оптимальный вариант-10). Участники проставляют на них цифры по порядку. Нужно собрать листки с одинаковыми цифрами. Кто справится первым — победил. Дети учатся общаться, договариваясь об обмене цифрами. Главная загвоздка в том, что бывают случаи, когда несколько участников начинают собирать одинаковые цифры.

Существует масса вариантов данной игры. Например, можно собирать наименование продуктов. Ведущий называет по очереди один вид продукта. К примеру, овощи, фрукты, молочные продукты. А участники пишут на листках свой вариант. Победитель должен собрать коллекцию из продуктов одного вида. Можно подобрать и другие темы, ориентируясь на возраст малыша, его желания.

Игра «Взаимопонимание»

Цель: чувство единства, доверия, умение действовать в коллективе, снятие телесных барьеров.

Содержание. Создаются маленькие группы по три человека. Ведущий выбирает, кто из участников «не имеет» слуха, зрения, речи, и оглашает какое – либо задание. Например, группа к концу игры должна прийти всем составом до определённого места. Лишённые хотя бы одного способа восприятия окружающего мира, люди становятся практически беспомощными. Эта игра учит детей помогать друг другу.

Игра «Молчаливая картина»

Цель: формирование умения понимать другого человека, действовать для достижения общих с ним целей.

Содержание. Участники делятся на группы по 5 человек, это более оптимальное количество. Каждой группе выдаются кисточки и краски (либо карандаши, фломастеры) и один на всех лист (лучше ватмана). Задача участников заключается в том, чтобы не договариваясь, за определённое

количество времени, сообща нарисовать картину. Ведущий должен задать тему для каждой группы. По окончании конкурса жюри выбирает лучшую картину. Хорошо, если каждый игрок в конце расскажет о своих ощущениях.

Игра «Щепка на реке»

Цель: развивать контроль за движениями и умение работать по инструкции, воспитывать доверительные отношения друг к другу.

Содержание. Игроки должны выстроиться в два ряда лицом друг к другу на расстоянии вытянутой руки. Это будут «берега реки». Один из участников начинает движение между «берегов» с закрытыми глазами. Это «щепка». Дети, стоящие в рядах, должны прикосновениями помогать этому игроку двигаться. В конце «щепка» становится элементом «берега», и следующий игрок начинает движение. Эта игра способствует развитию доверительных отношений в группе.

Игра «Общие темы»

Цель: развивать контроль за движениями и умение работать по инструкции, развитие умения сотрудничать.

Содержание. Ведущий даёт задание присутствующим найти «себе подобных». Например, найти человека с таким же цветом глаз, как у тебя; определить у кого из участников день рождения в то же время года, что и твой, и т.д.

Коммуникативные игры помогут раскрыть творческий потенциал ребенка, сделать его более общительным. Играйте, и получайте удовольствие!

«Картотека развивающих игр для детей старшего дошкольного возраста»

Игра: Страна "Выдумляндия".

Цель: Повторить с детьми что такое небылицы, учить детей замечать небылицы, нелогичные ситуации, объяснять их, воспитывать умение отличать реальное от выдуманного. Учить детей самостоятельно придумывать небылицы, включая их в свой рассказ, развивать фантазию детей. Развивать правильную речь и обогащать словарный запас ребенка.

ХОД ИГРЫ:

Перед началом игры воспитатель спрашивает детей - знают ли они, что такое небылицы, где они их слышали. Напоминает, что небылицы - это выдумка, то чего не бывает в жизни. Небылицы часто встречаются в сказках, (обращая внимание детей на выставку иллюстраций к сказкам). Дети смотрят на картинки и вспоминают: - "что звери не могут разговаривать", - "Красная Шапочка не могла выйти из брюха волка", - "рыбка не может исполнять желания".

Для разминки воспитатель читает стихотворение, дети должны заметить в нем выдуманные истории-небылицы (стихотворение Л. Станчева "Это правда или нет"). Дети замечают и называют небылицы: виноград зимой не созревает, конь рогатым не бывает, летом он не может прыгать в снегу.

Воспитатель: «Это разминка. А теперь начнем игру».

Дети сидят за столами, перед каждым из них набор фишек.

Воспитатель читает стихотворение К. И. Чуковского "ПУТАНИЦА". В нем много небылиц. Дети внимательно слушают, как только замечают небылицу, откладывают одну фишку рядом. Кто заметит больше небылиц тот и выигрывает.

Игра «Конструктор настроений»

Цель: развивать умение понимать различные эмоции, воспитывать и вызывать у детей ответные реакции и переживания в определенных жизненных ситуациях.

Ход игры: из деталей конструктора, на которых приклеены изображения частей лица (глаза – на одной детали, нос – на другой, рот – на третьей), собрать лицо. На деталях конструктора изображены различные части лица, соответствующие различным эмоциональным состояниям человека, например, улыбающийся рот или грустный, нахмуренные брови или удивленно приподнятые и т.д. Ребенок должен дать описание эмоционального состояния, получившемуся у него выражению лица.

Игра: «Что мы знаем об травмах?»

Цель: умение выдвигать гипотезы, строить предположения.

Ход игры: В игре принимают участие 4 ребенка, каждый из них берет себе по игровой карте с изображением «травмы». Воспитатель (в дальнейшем ребенок) является ведущим. Он поочередно поднимает картинку с изображением предмета.

Участники должны догадаться, к какой травме может привести неправильное обращение с этим предметом, соотнести со своей картой и взять картинку. При отборе ребенок должен объяснить, чем опасен тот или иной предмет, рассказать правила обращения с ним.

Игра «Угадай, какой знак?»

Цель: упражнять детей в умении различать дорожные знаки, закреплять знания детей о правилах дорожного движения; воспитывать умение самостоятельно пользоваться полученными знаниями в повседневной жизни.

Ход игры:

Ведущий показывает знак. Дети находят этот знак на своих кубиках, показывают его и рассказывают, что он обозначает.

Игра «Звуки перепутались»

Цель: Готовим детей к звуковому анализу; развиваем слуховую и зрительную память.

Ход игры

Ведущий читает веселые стихи, намеренно ошибаясь в словах. Ребенок называет слово правильно и говорит, какими звуками отличаются пары слов:

Нашла я сливе ... кофточку,
Надела Феня ... косточку.
Созрел на дереве ... кафтан,
Зимой надел я ... каштан.
На дерево уселся ... граф,
Живет в красивом доме ... грач.

Зазеленели в парке ... детки,
И на прогулку вышли ... ветки.
В лесу летают летом ... кошки,
Охотятся на мышек ... мошки.
Когтистые у киски ... тапки,
У Вики новенькие ... лапки.
Далеко идти мне ... пень,
Лучше сяду я на ... лень.

Игра «Найди ошибку»

Цели: учить замечать непоследовательность в суждениях, развивать логическое мышление.

Ход игры: Воспитатель объясняет правила игры:

– Я буду рассказывать историю, в которой вы должны заметить то, чего не бывает.

«Летом, когда ярко светило солнце, мы с ребятами вышли на прогулку. Сделали из снега снеговика и стали кататься на санках». «Наступила весна. Все птицы улетели в теплые края. Медведь залез в свою берлогу и решил проспать всю весну...»

Игра «Веселая олимпиада»

Цель: Учим детей отгадывать загадки, закрепляем навыки речи – доказательства, развиваем навыки речи – описания.

Ход игры

Дети делятся на две команды. Каждая команда придумывает себе название. Команды соревнуются в отгадывании загадок о спорте. Игроки должны правильно отгадать загадку, доказать отгадку, если можно обыграть. За каждый правильный ответ команда получает

олимпийское кольцо (обруч). Команда, первой набравшая 5 колец, объявляется победительницей.

Ростом мал, да удал,
От меня ускакал.

(Мяч)

Плывет белый гусь –
Брюхо деревянное,
Крыло полотняное.

(Яхта)

Льется речка – мы лежим,
Лед на речке – мы бежим.

(Коньки)

Деревянные кони по снегу скачут,
А в снег не проваливаются.

(Лыжи)

Когда весна берет свое,
И ручейки бегут звеня,
Я прыгаю через нее,
А она – через меня.

(Скакалка)

По дороге едут ноги
И бегут два колеса.
У загадки есть ответ:
Это мой ...

(Велосипед)

Игра «Узнайте, кто мы?»

Цель: Учить детей понимать музыкальное произведение, сопоставлять музыкальные образы.

Ход игры:

1. Отгадать, кто за кем входит в класс: плакса, злючка или резвушка.
2. Импровизировать музыкально-игровые образы.

Оборудование. Аудиозапись (пьесы «Плакса», «Злючка», «Резвушка», муз. Д. Кабалевского).

Цель: В процессе игры развивать внимание и интерес детей к различным цветам и оттенкам, чувство радости при восприятии красоты в природе.

Игровое задание. Каждый играющий получает картинку с изображением летнего (осеннего) пейзажа. Прикладывая цветные полоски к изображению, ребенок отбирает цвета, какие есть в его картинке (полоски закладываются за тесьму, прикрепленную внизу картинки). Кто правильно составит композицию и расскажет о ней, получает набор открыток (например, «Осенний букет»; открытки заранее изготавливают сами дети).

Игра «Играем в рекламу»

Цель: Формировать у детей положительное отношение к доступной, красивой и понятной рекламе.

Игровые задания.

Разбившись на команды, дети придумывают свое объявление и помещают его на «дерево». Члены другой команды должны определить, кто из зверей заинтересуется подобной рекламой. Например, «Предлагаем капусту, вкусную, сладкую. В ней много витаминов», «Покупайте мед. Он нужен всем, чтоб быть здоровым».

Игра «Четвёртый лишний»

Цель: закрепление умения детей выделять общий признак в словах, развивать способность к обобщению.

Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, называет четыре слова и просит определить, какое слово лишнее.

Например, голубой, красный, зелёный, спелый.

Кабачок, огурец, тыква, лимон.

Пасмурно, ненастно, хмуро, ясно.

Игра: «С какой ветки детки?»

Цель: закрепление знаний детей о листьях и плодах деревьях и кустарников, учить подбирать их по принадлежности к одному растению.

Ход игры: Дети рассматривают листья деревьев и кустарников, называют их.

По предложению воспитателя: «Детки, найдите свои ветки» - ребята подбирают к каждому листу соответствующий плод.

Игра «Четвертый лишний»

Цель: закрепление у дошкольников умения находить лишнюю вещь среди группы предметов с одинаковыми свойствами.

Ход игры

В ходе работы со слайдами дети учатся сравнивать и классифицировать, устанавливать логические связи и обосновывать свой выбор. Кроме этого, на занятии будут задействованы внимательность и целеустремленность

малышей, зрительное восприятие и умение следовать инструкции.

Для сравнения и дальнейшей классификации будут предложены:

- Предметы гардероба – одежда, обувь, головные уборы,
- Вещи, используемые для личной гигиены,
- Пищевые продукты и посуда,
- Разные виды растений – цветы, деревья, грибы,
- Используемая в бытовых условиях техника,
- Домашняя мебель,
- Транспорт и др.

Игра «На что это похоже?»

Цель: развитие воображения, образного мышления, расширение словарного запаса.

Ход игры: Надо поглядеть на что-то и сказать, что напоминают увиденные образы, на что они похожи. Например, облака на небе, ветви дерева, тени на земле, морозные узоры на стекле, капля воска от свечи др.

Игра «Незаконченные рисунки»

Цель: развитие воображения, образного мышления, графических навыков.

Ход игры: Взрослый раздает детям карточки к игре и говорит: «Рассмотрите картинки, догадайтесь, что на них изображено, дорисуйте недостающие линии (детали) и раскрасьте рисунки». Выигрывает ребенок, который наиболее точно воссоздал изображение.

Игра: «Сколько нужно геометрических фигур для изображения этого рисунка...»

Цель: закреплять названия геометрических фигур, учить соотносить количество изображенных фигур с числом и называть их по картинке.

Ход игры: К разнообразным картинкам, изображения которых состоят из геометрических фигур, подобрать соответствующее количество геометрических фигур. Постараться самостоятельно выложить данное изображение (по желанию ребенка)

Игра: «Что можно сделать из различных материалов (дерево, металл, глина, пластик)»

Цель: расширять знания о применении различных материалов в быту человека, формировать умение выявлять закономерность, развивать зрительное внимание.

Ход игры: Перед ребенком лежат карточки с изображением всевозможных предметов, изготовленных из разных материалов (дерево, металл, глина, пластик) и изображение самих материалов. Поместить карточку с предметом к карточке с соответствующим материалом.

Игра «Верно или нет»

Цель: учить рассуждать, вычленять главные признаки, делать выводы.

Ход игры: 1. Воспитатель демонстрирует детям карточку с изображениями курицы, воробья, бабочки. Воспитатель: «У всех, кто здесь изображен, есть крылья – значит, все эти животные умеют летать. Верно ли мое утверждение»

2. Воспитатель говорит: «У всех кенгуру задние лапы длинные, а передние короткие. У зайца задние лапы тоже длиннее передних. Значит заяц тоже кенгуру».