



серия

**ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ СЛУЖБА**

*Л. А. Дубина*

**КОММУНИКАТИВНАЯ  
КОМПЕТЕНТНОСТЬ  
ДОШКОЛЬНИКОВ:**  
*Сборник игр и упражнений*





В комплект

Коммуникативная

компетентность

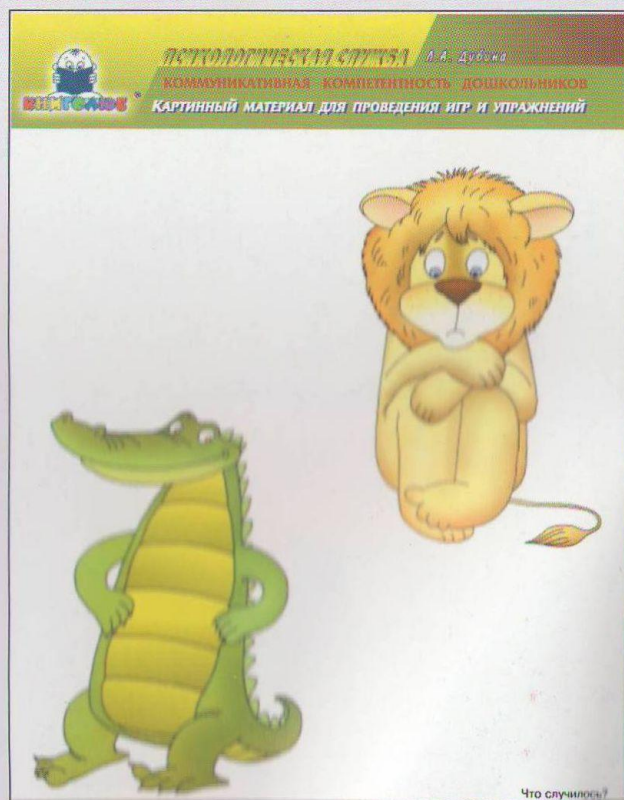
дошкольников

входят:

Сборник игр и упражнений



Картинный материал  
для проведения игр и упражнений



Серия «Психологическая служба»

Л.А. Дубина

## Коммуникативная компетентность дошкольников

Сборник игр и упражнений



Москва

2006



ББК 74.3  
Д79

*Рецензенты:*

зав. кафедрой коррекционной педагогики  
и специальной психологии КК ИПК РО, канд. психол. наук  
**В.Н. Шурдукалов;**  
ст. преподаватель кафедры коррекционной педагогики  
и специальной психологии КК ИПК РО  
**Т.А. Тимофеева**

**Дубина Л.А.**

Д79 Коммуникативная компетентность дошкольников:  
Сборник игр и упражнений. – М.: Книголюб, 2006. – 64 с.  
(Психологическая служба.)

ISBN 5-93927-187-1

Пособие представляет собой комплект, в который входят сборник игр и упражнений, а также картинный материал для их проведения.

В сборнике дано подробное описание игр и упражнений, направленных на развитие коммуникативных навыков и социальной активности детей старшего дошкольного возраста.

Большинство игр не требует специальной подготовки и может проводиться не только в дошкольных образовательных учреждениях, но и дома.

Адресовано психологам, логопедом, воспитателям, гувернерам и родителям.

ББК 74.3

Л.А. Дубина, 2006  
ISBN 5-93927-187-1 Оформление: ООО «Книголюб», 2006

## Введение

Из обязательного минимального содержания образовательной программы, реализуемой дошкольным образовательным учреждением (ДОУ), *коммуникативная компетентность дошкольника* включает распознавание эмоциональных переживаний и состояний окружающих, умение выражать собственные эмоции вербальными и невербальными способами.

Кроме того, к старшему дошкольному возрасту ребенок уже должен овладеть коммуникативными навыками. Эту группу навыков составляют общеизвестные *умения*:

- сотрудничать;
- слушать и слышать;
- воспринимать и понимать (перерабатывать) информацию;
- говорить самому.

Но практическая работа показывает, что в связи с реализацией других направлений общеобразовательных программ ДОУ, целенаправленное формирование коммуникативных умений у дошкольников часто остается за пределами внимания. Вместе с тем представления о практических методах и приемах работы по данной проблеме были и до сих пор остаются нечеткими, неконкретными и основываются на педагогической интуиции. Дефицит времени на занятиях приводит к тому, что вопросы педагогов предполагают односложные ответы детей, недостаточно часто создаются ситуации для взаимодействия и диалога.

Анализ данной проблемы, изучение ее теоретических аспектов помогли организовать продуктивный обмен опытом работы и собрать практический материал, вошедший в данное пособие, творческой группе педагогов г. Бородино:

Дубиной Людмиле Александровне – ДООУ «Родничок»,  
Волковой Марии Васильевне – ДООУ «Родничок»,  
Важениной Елене Алексеевне – ДООУ «Сказка»,  
Копаш Ирине Викторовне – ДООУ «Улыбка»,  
Климовой Елене Сергеевне – ДООУ «Улыбка»,  
Меркуловой Людмиле Викторовне – ДООУ «Дюймовочка»,  
Остапенко Ольге Петровне – ДООУ «Родничок»,  
Чебукиной Марине Игоревне – ДООУ «Ручеек»,  
Школьниковой Юлии Юрьевне – ДООУ «Сказка»,  
Яценко Татьяне Васильевне – ДООУ «Ручеек»,  
Лухтановой Елене Вениаминовне – психологу школы № 3.

Курировала работу заведующая МГЦ – Жданова Татьяна Ивановна.

Предлагаемое вашему вниманию пособие представляет собой сборник игр и игровых упражнений, так как именно игра позволяет выявить задатки ребенка и превратить их в способности, развивает умения и навыки, стимулирует развитие дошкольника в целом.

Любая игра многофункциональна, она реализует разные цели, но в предложенной системе игр есть общая цель – развитие коммуникативных навыков у дошкольников.

## Пояснения и методические рекомендации

Система состоит из четырех блоков:

- игры и упражнения на развитие умения сотрудничать;
- игры и упражнения на развитие умения активно слушать;
- игры и упражнения на развитие умения перерабатывать информацию;
- игры и упражнения на развитие умения конструировать «текст для другого» (умение говорить самому).

Каждый блок направлен на решение нескольких задач.

В основу каждого блока положены такие дидактические принципы, как переход от простого к сложному, системность и концентричность при организации игровой деятельности.

Включать игры в педагогический процесс рекомендуется ежедневно.

При проведении игр и упражнений педагогу необходимо:

- продумывать не только содержание инструкции, но и способ ее подачи;
- воздействовать с помощью интонационно-выразительной окрашенности речи;
- прогнозировать возможные реакции детей на предлагаемые правила и условия;
- помнить, что каждый ребенок имеет свои коммуникативные права:
  - на систему ценностей,

- на ответственность,
- на личное достоинство и уважение этого достоинства,
- на индивидуальность и своеобразие,
- на независимость от других людей,
- на собственные мысли,
- на отстаивание своих прав.

В приложении содержится методика для выявления уровня развития коммуникативной деятельности и анализа коммуникативной функции речи у дошкольников.

## ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ на развитие умения сотрудничать

### Задачи

- учить слышать, понимать и соблюдать правила игры;
- развивать контроль за движениями и умение работать по инструкции;
- воспитывать доверительное отношение друг к другу;
- развивать чувство ответственности за другого человека.

### Зайчики и лиса

**Оснащение:** маска лисы, искусственный куст.

#### Описание игры

С помощью считалки выбирается водящий – «лиса». Он садится за куст. Остальные дети – «зайчики» – собираются около одной из стен комнаты.

Педагог встает у противоположной стены и произносит:

*– Раз, два, три, четыре, пять,  
Вышли зайчики гулять!*

«Зайчики» выбегают на середину комнаты и прыгают. Через минуту-другую педагог продолжает:

*– Вдруг лисица выбегает,  
Зайку серого хватает.*

На последнем слове «зайчики» бегут к стене, а «лиса» пытается поймать кого-то из них.

Пойманный ребенок становится водящим, игра возобновляется.

## Совушка-сова

**Оснащение:** маска совы, стульчик.

### Описание игры

С помощью считалки выбирается водящий – «сова». Он садится на стульчик. Остальные дети – «маленькие птички» – бегают вокруг совы, осторожно к ней приближаются.

Педагог произносит:

– *Совушка-сова,  
Большая голова,  
На дереве сидит,  
Головой вертит,  
Во все стороны глядит...  
Да вдруг как полетит!*

На последнем слове «птички разлетаются», а «сова» пытается поймать кого-то из них.

Пойманный ребенок становится водящим, игра возобновляется.

## Менялки

**Оснащение:** детские стульчики.

### Описание игры

Играющие садятся на расставленные по кругу стульчики.

С помощью считалки выбирается водящий, который встает и выносит свой стульчик за круг. (Таким образом получается, что стульев на один меньше, чем играющих.)

Затем водящий говорит:

– *Меняются местами те, у кого... (светлые волосы, красные носочки, синие бантики и т.д.).*

Участники, обладающие названным признаком, должны быстро встать и поменяться местами. Водящий в это время старается занять свободное место.

Оставшийся без стула ребенок становится водящим, игра возобновляется.

## Тарелочка

**Оснащение:** пластмассовая тарелочка, фанты.

### Описание игры

Играющие садятся на пол, образуя круг.

Один из детей выходит в середину круга, ставит тарелку на ребро, раскручивает ее, называет имя какого-нибудь участника и возвращается в круг. Названный по имени ребенок должен успеть добежать до тарелочки, пока та еще крутится. Подхватив тарелочку, он, в свою очередь, раскручивает ее и называет следующего игрока. Если игрок не успеет добежать до тарелочки и подхватить ее, он отдает фант.

## Травинка

### Описание упражнения

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:

1. Медленно поднимите руки через стороны вверх.
  2. Потянитесь, как травинка тянется навстречу солнечному теплу.
  3. Опустите руки, глазами нарисуйте солнышко, которое греет травинку.
  4. Поднимите руки, покачайтесь, как травинка на ветру: из стороны в сторону... вперед – назад...
  5. Ветер усиливается и все сильнее раскачивает травинку: из стороны в сторону... вперед – назад...
  6. Затем ветер стихает – травинка замирает.
  7. Вновь ветер усиливается – травинка сильно раскачивается.
  8. Ветер затих – травинка перестала раскачиваться... Молодцы. Опустите руки.
- «Наблюдатель» выбирает лучшую «травинку».
- Выбранный ребенок становится «наблюдателем», упражнение возобновляется.

## Группа в обручах

**Оснащение:** обручи (по количеству участников), магнитофон, аудиозапись веселой музыки.

### Описание упражнения

Каждый ребенок берет себе обруч и с его помощью прицепляется к другому участнику – и так до тех пор, пока вся группа не окажется сцепленной обручами. Соединившись таким образом, дети стоят тихо в ожидании звучания музыки. Когда педагог включит аудиозапись, дети начинают двигаться по комнате, стараясь сохранять цепочку.

➤ Педагог может подсказать участникам разные способы сцепления: за плечи, за руки, за талию.

## Холодно-горячо

**Оснащение:** игрушка.

### Описание упражнения

С помощью считалки выбирается водящий. Он выходит из комнаты, а педагог прячет игрушку. Затем водящего вызывают и предлагают искать игрушку, следуя указаниям, например: «шаг вправо», «два шага вперед», «три влево» и т.п. Во время поиска дети помогают водящему словами «тепло», «горячо», «холодно».

После того, как игрушка будет найдена, водящий меняется, упражнение возобновляется.

➤ Когда дети научатся следовать словесным инструкциям, можно ввести в упражнение графическую схему поиска.

## Обыграй превращение

**Оснащение:** игрушки (мячик, пирамидка, кубик и т.д.).

### Описание упражнения

Участники садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

С помощью считалки выбирается водящий. Он берет игрушку и называет любой предмет, похожий на нее по форме.

Дети передают игрушку по кругу, имитируя действия, подходящие названному предмету. Например, если ведущий взял мячик и произнес «яблоко», то можно изобразить, как его едят, моют, нюхают и т.д.

Затем водящий меняется, упражнение возобновляется.

## Горная тропинка

**Оснащение:** веревки или мел.

### Описание игры

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.

## Замри!

**Оснащение:** «волшебная палочка».

### Описание игры

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:

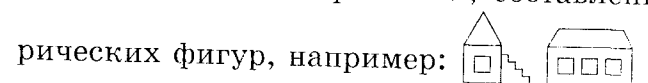
– *Море волнуется – раз,  
Море волнуется – два,  
Море волнуется – три,  
Морская фигура на месте замри!*

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

«Морской царь» выбирает нового водящего, игра возобновляется.

## Близнецы

**Оснащение:** шарфы или платки, листы бумаги, карандаши; простые изображения, составленные из геометрических фигур, например:





### Описание упражнения

Педагог предлагает детям провести анализ изображений, состоящих из геометрических фигур.

Затем разделяет детей на пары, в каждой из которых одному участнику завязываются глаза, а другой становится ведущим.

Ведущий смотрит на образец рисунка и с помощью команд «вправо», «влево», «вверх», «вниз» и т.п. помогает своему партнеру выполнить изображение с завязанными глазами.

После завершения работы участники меняются ролями, упражнение возобновляется.

### Поступки ☒

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

взрослый – ребенок,  
ребенок – ребенок,  
ребенок – природа.

### Описание упражнения

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 ее под знаком

Значком ☒ отмечены игры и упражнения, иллюстрации к которым содержатся в «Картинном материале для проведения игр и упражнений».

«-» и обосновать свой выбор. Далее водящему надо подобрать парную картинку, на которой изображен хороший поступок, прикрепить ее под знаком «+» и пояснить свое решение.

«Наблюдатели» и «советчики» следят за ходом работы и высказывают свое мнение.

Затем водящий меняется, упражнение возобновляется.

## Звери на болоте

**Оснащение:** дощечки или листы бумаги.

### Описание игры

Педагог разделяет детей на пары, в каждой из которых один участник получает три дощечки, другой – одну.

Педагог говорит:

– *Представьте, что все превратились в зверей и оказались в болоте. Выбраться из него можно только парами и только с помощью дощечек. Тот, у кого дощечек больше, помогает своему партнеру выбраться из болота.*

По команде педагога пары участников поочередно выполняют задание.

Затем дети меняются ролями, игра возобновляется.

Оценивается готовность ребенка прийти на помощь своему другу, а также предложенные им варианты спасения.



## Связующая нить

**Оснащение:** клубок ниток.

### Описание упражнения

Все садятся на расставленные по кругу стульчики. Педагог начинает упражнение. Участники передают друг другу клубок ниток таким образом, чтобы все, кто уже держал клубок, взяли за нить. Передача клубка сопровождается высказываниями участников о том, что они чувствуют, чего хотят для себя и что могут пожелать другим.

Когда клубок вернется к педагогу, все натягивают нить и закрывают глаза. Педагог просит детей представить, что они составляют единое целое и что каждый из них важен и значим для всех.

## Поводырь

**Оснащение:** повязки на глаза (по количеству пар участников); предметы-«препятствия» (стулья, кубики, обручи и т.д.).

### Описание игры

Предметы-«препятствия» расставляются и раскладываются по комнате. Педагог разделяет детей на пары, в каждой из которых одному из участников надевают на глаза повязку, а другой становится «поводырем».

«Поводырю» нужно провести партнера по комнате, обходя препятствия. Он может обращаться к ведомому: «Переступи через кубик», «Здесь стул. Обойдем его» и т.п.

По команде педагога пары участников поочередно выполняют задание.

Затем дети меняются ролями, игра возобновляется. Оценивается степень внимания к партнеру.

## Строим дом

**Оснащение:** листы бумаги, фломастеры, платки, образец рисунка «Домик с трубой» (по количеству пар участников).

### Описание игры

Дети распределяются парами и садятся друг против друга. С помощью платков связываются руки каждой пары участников, а затем им выдается один фломастер. Связанными руками пары рисуют «Домик с трубой» по образцу:



Оценивается качество выполнения рисунка (насколько ровный и красивый получился домик; наличие всех деталей), а также характер общения пары (проявление терпения друг к другу, умение прислушиваться к своему партнеру, культура общения).



## ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ на развитие умения активно слушать

### Задачи

- развивать вербальную и невербальную коммуникацию;
- учить определять эмоциональное состояние и отражать его с помощью выразительных движений и речи;
- развивать слуховое восприятие и память;
- учить задавать открытые и закрытые вопросы и отвечать на них;
- учить перефразировать сказанное, уловив его главный смысл;
- учить понимать смысл сообщений, выделять основную идею высказывания, подводить итог мысли собеседника;
- учить использовать прием активного слушания: дальнейшее развитие мыслей собеседника.

### Что случилось? ☒

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

\* Для проведения упражнения можно использовать пособие: Речицкая Е.Г., Кулигина Т.Ю. Развитие эмоциональной сферы детей с нарушенным и сохранным слухом: Демонстрационный материал. – М.: Книголюб, 2006.

### Описание упражнения

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.

## Пантомимические этюды

### Описание упражнения

Педагог предлагает детям пройти 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.



## Сказки наизнанку

**Оснащение:** кукольный или настольный театр по одной из сказок.

### Описание упражнения

Педагог предлагает детям придумать и разыграть сказку, в которой характеры героев были бы изменены (например: колобок был бы злой, а лиса добрая).

## Отражение чувств

### Описание игры

Педагог разделяет детей на пары, в каждой из которых один участник будет «говорящим», другой – «отражателем».

Пары поочередно подходят к педагогу. Он шепчет «говорящему» фразу типа: *«На улице идет дождь»*. «Говорящему» нужно эмоционально произнести эту фразу, а «отражателю» сказать, какую эмоцию испытывал партнер в момент речи.

Затем дети меняются ролями, игра возобновляется.

Выигрывает пара, которая, по мнению большинства детей, наиболее удачно выполнила задание.

## Телефон

### Описание игры

Играющие садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

С помощью считалки выбирается водящий – «телефонист». Он задумывает слово и шепотом передает его первому игроку, тот тоже шепотом передает услышанное следующему участнику и т.д. У последнего игрока «телефонист» спрашивает, какое слово он получил по связи. Если слово названо неверно, «телефонист» проверяет каждого участника и устанавливает, где нарушилась связь.

Затем водящий меняется, игра возобновляется.

## Цепочка слов

### Описание упражнения

Участники садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

С помощью считалки выбирается водящий. Он придумывает и называет любые 3–5 слов. Потом указывает на того ребенка, который будет повторять слова в заданной последовательности.

Затем водящий меняется, упражнение возобновляется.

## Собери чемодан

### Описание упражнения

Участники садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Педагог говорит:

– *Представьте, что мы отправляемся в путешествие. Давайте соберем чемодан. Подумайте, что можно взять с собой в дорогу. Первый «путешественник» назовет предмет, который он возьмет с собой, второй повторит то, что сказал первый, а затем назовет свой предмет. Третий припомнит, что взял второй «путешественник» и добавит свой предмет и так далее. Помните, что повторяться нельзя.*

➤ Упражнение можно усложнить, попросив детей повторять названия всех предметов, которые прозвучали до них.

## Эхо

### Описание игры

#### Первый вариант

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

#### Второй вариант

Педагог 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 Коля (Толя и т.д.)?*» Команда «эхо» должна дружно отвечать на вопросы команды-соперницы.

Затем команды меняются местами, игра возобновляется.

## Взаимное цитирование

### Описание игры

Играющие садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Педагог 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 два раза стучит по коленям, 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.*

## Почта

### Описание игры

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

Ведущий: *Динь-динь-динь.*

Дети: *Кто там?*



Ведущий: *Почта.*  
 Дети: *Откуда?*  
 Ведущий: *Из Рязани.*  
 Дети: *А что там делают?*  
 Ведущий: *Танцуют (поют, смеются, плавают, летают и т.д.).*

Дети изображают действия, называемые ведущим.

## «Да» и «нет» не говорите

**Оснащение:** фишки.

### Описание игры

Педагог разделяет детей на две команды и предлагает одной из них выбрать «добровольца». Другая команда в течение минуты будет задавать ему вопросы. Отвечая на них, «доброволец» не должен употреблять слова «да» и «нет».

Если «доброволец» в течение минуты не употребит ни одно из запрещенных слов, то его команда получает фишку.

Затем команды меняются местами, игра возобновляется.

Выигрывает команда, которая к концу игры собрала большее количество фишек.

## Кто ты?

### Описание игры

Каждый участник придумывает себе какое-нибудь смешное прозвище (например, метла, пузырек, расчес-

ка, ручка 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 ошибется,  
 Тот попадется!  
 Кто засмеется,  
 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 т.д.*

Когда вопросы закончатся или же игрок ошибется (рассмеется), водящий меняется.

## Что в сундучке?

**Оснащение:** сундучок, различные предметы.

### Описание игры

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

С помощью считалки выбирается водящий. Он заглядывает в сундучок. Остальные участники задают водящему вопросы 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.

## Картинная галерея

**Оснащение:** картины, названия которых известны детям.

### Описание игры

Играющие садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Педагог показывает им картины. Каждый участник загадывает ту 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.

## Азбука почемучек

**Оснащение:** алфавит.

### Описание игры

Играющие садятся на пол или на 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, ко-

торый сойдет или забудет последовательность букв в алфавите, выбывает из игры. Например:

А: абрикос – это фрукт или овощ?

Б: банан какого цвета? И т.д.

## Интервью

**Оснащение:** микрофоны (по количеству пар участников).

### Описание игры

Педагог разделяет детей на две команды. Одна из команд – «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.

## Пум-пум-пум

### Описание игры

Играющие садятся на пол или на стульчики, образуя круг.



Педагог говорит:

– *Сейчас мы поиграем в игру «Пум-пум-пум». «Пум-пум-пум» – так мы будем называть любой загаданный 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 полными предложениями.

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

## Скажи по-другому

**Оснащение:** фишки.

### Описание игры

Играющие садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Педагог говорит:

– *Я буду произносить предложения, в каждом из которых буду голосом выделять слово. Ваша задача заменить это слово другим, близким по значению словом. Будьте внимательны – смысл предложения не должен измениться.*

Примеры предложений:

- *Девочка торопится в школу;*
- *Мама посмотрела в окно;*

- *Вчера Толя был грустным;*
- *Сегодня Толя весело хохочет.* И т.п.

Ребенок, который первым дал верный ответ, получает фишку. Выигрывает тот, кто к концу игры соберет больше фишек.

## Делаем выводы ☒

**Оснащение:** сюжетные картинки:

- «Плывет катер». «Плывет рыба». «Плывет облако».
- «Идет человек». «Идет дождь». «Идет трамвай».
- «Носик у чайника». «Носик у девочки». «Носик у лейки».
- «Бежит собака». «Бежит ручей». «Бежит вода из крана».

### Описание упражнения

Педагог говорит:

– *Послушайте три предложения. Бежит собака. Бежит ручей. Бежит вода из крана. Что общего есть в этих предложениях? Давайте попробуем объединить их в одно предложение, нам нужно сделать вывод.*

Дети при помощи педагога должны составить следующее предложение: «Собака, ручеек, вода из крана могут бежать».

Выбирается водящий. Он получает три картинки, составляет по ним короткие предложения, после чего делает вывод.

Затем водящий меняется, упражнение возобновляется.

## Объясни Незнайке!

**Оснащение:** кукла «Незнайка», фишки.

### Описание игры

Играющие садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

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

– *Незнайка не понимает того, о чем говорится 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.

## Слушай и повторяй

### Описание упражнения

С помощью считалки выбирается водящий.

Педагог произносит какую-нибудь фразу, после чего водящему нужно передать услышанное остальным участникам, но другими словами.

Например, педагог говорит:

– *Я прочитаю вам интересный рассказ про муравьишку-путешественника.*

Водящий может перефразировать это предложение так:

– *Педагог (имя – отчество) прочтает нам интересный рассказ о путешествиях муравья.*

Затем водящий меняется, упражнение возобновляется.

➤ Упражнение можно усложнить, используя в качестве речевого материала небольшие стихи, рассказы, сказки.

## Зеркало движений

### Описание игры

С помощью считалки выбирается водящий – «зеркало». Остальные участники ненадолго закрывают глаза (отворачиваются). В это время педагог молча показывает водящему несколько действий. После этого дети открывают глаза, а водящий подробно рассказывает, какие действия им нужно выполнить.

Игроки выполняют задание по словесной инструкции. Педагог выступает в роли «наблюдателя» и «контролера».

Затем водящий меняется, игра возобновляется.

Выигрывает ребенок, который наиболее точно давал словесные инструкции.

➤ Игру можно провести в паре: один из участников показывает действия, другой – пытается их выполнить.

## Тайный смысл ☒

**Оснащение:** магнитная доска, магниты; иллюстрации к пословицам:

- «без труда не вытащишь и рыбку из пруда»;
- «яйца курицу не учат»;
- «каждый кулик свое болото хвалит»;



«за двумя зайцами погонишься – ни одного не поймаешь»;

«трус своей тени боится»<sup>\*</sup>.

### Описание упражнения

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

Педагог прикрепляет к доске иллюстрацию к пословице. Водящему предлагается послушать несколько пословиц, выбрать подходящую «подпись» к картинке и обосновать свой выбор.

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

Затем водящий меняется, упражнение возобновляется.

Примеры пословиц:

*«яблочко от яблони недалеко падает»;*

*«за двумя зайцами погонишься – ни одного не поймаешь».*

## Идет следствие ☒

**Оснащение:** магнитная доска, магниты; сюжетные картинки: «Новогодний хоровод», «Хоккей», «Салют».

### Описание игры

С помощью считалки выбираются двое водящих – «детективы». Остальные участники игры – «свидетели». Педагог прикрепляет к доске сюжетную картинку так, чтобы ее могли видеть только «свидетели». Затем «свидетели начинают давать показания» о том, что изо-

<sup>\*</sup> Для проведения упражнения можно использовать пособие: Пословицы и поговорки: Иллюстрации (Серия «Демонстрационный материал для фронтальных занятий»). – М. Книголюб, 2006.

бражено на картинке. Их задача – описать сюжет не прямо, а косвенно, используя дополнительную информацию, чтобы «детективы» не сразу поняли, что именно происходит. Например, если используется картинка «Новогодний хоровод», дети могут описать ее так:

– *Я вижу улыбки на лицах.*

– *Я слышу смех и топот ног.*

– *Все держатся за руки.*

– *Я слышу веселую музыку.*

– *Я вижу подарки.*

– *Я чувствую запах ели.*

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

Затем водящие меняются, игра возобновляется.

## Плохое настроение

### Описание упражнения

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

Затем педагог говорит:

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

*Его друг подумал немного и спокойно спросил: «Ты имеешь в виду, что тебе хочется поиграть с другими детьми?»*

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

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

## Поиск смысла

### Описание упражнения

Участники садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Педагог знакомит детей с баснями Эзопа или Крылова, а затем предлагает:

- 1) пересказать их содержание;
- 2) найти скрытый в них смысл.

По окончании можно попросить детей инсценировать одну из басен.

## Я начну, а вы продолжите

**Оснащение:** рассказ Н. Носова «На горке».

### Описание упражнения

Участники садятся на пол или на 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 захватывало).*

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

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

## Играем со сказкой

**Оснащение:** Дж. Родари «Сказки, у которых три конца».

### Описание игры

Вначале педагог читает детям одну из сказок Джанни Родари («Волшебный Баран», «Большая морковка» или «Хитрый Буратино») и обращает их внимание на то, что сказка не окончена, но писатель придумал три разных финала. Детям предлагается их послушать и выбрать тот, который больше понравится.

Затем можно попросить детей придумать свою концовку сказки и нарисовать к ней рисунки.

## Серия картин ☒

**Оснащение:** магнитная доска, магниты; серия сюжетных картинок «Фотограф».

### Описание упражнения

Педагог в произвольном порядке прикрепляет к доске сюжетные картинки. Детям предлагается определить последовательность картин, а затем придумать по ним рассказ.



## Мое начало – твой конец

**Оснащение:** игрушки.

### Описание игры

Педагог разделяет детей на две команды.

Участникам одной команды нужно придумать начало истории про игрушку, игрокам другой команды – ее конец.

Затем команды меняются местами, игра возобновляется.

## Это и хорошо, и плохо

**Оснащение:** двухцветный карандаш.

### Описание упражнения

Участники садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Педагог предлагает детям считать двухцветный карандаш «волшебной палочкой» с двумя полюсами, один из которых будет означать «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 вверх стороной, обозначающей «хорошо». Ребенок говорит: «Лес – это хорошо, потому что он очищает воздух». Затем он передает карандаш следующему участнику, перевернув его вверх стороной, обозначающей «плохо». Теперь этот участник должен объяснить, почему лес – это плохо. Например, он может сказать: «В лесу можно заблудиться». И т.д.

## ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ на развитие умения перерабатывать информацию

### Задачи

- развивать умение понимать друг друга, вникать в суть полученной информации;
- развивать умение работать с информацией через установление логических и причинно-следственных связей, а также умозаключений;
- развивать способность аргументировать свою точку зрения, свои высказывания.

## Через стекло

### Описание упражнения

Участники разбиваются на пары. Педагог говорит:

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

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

Примеры сообщений:

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

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

## Магазин игрушек

### Описание игры

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

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

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

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

## Пойми меня

### Описание упражнения

Участники садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

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

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

### Примеры заданий:

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

## Путешествия Буратино

**Оснащение:** кукла «Буратино», фишки.

### Описание игры

Играющие садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Педагог 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; рассматривают пуговицы, снимают и складывают одежду, потягиваются, успокаиваются, отдыхают, спят; пляшут, поют, слушают, притоптывают, 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 снеговика, катаются на санках, на лыжах.

Ребенок, который первым дал верный ответ, получает фишку. Выигрывает тот, кто к концу игры собрал больше фишек.

## Угадай и нарисуй

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

### Описание упражнения

Дети сидят за столами. Педагог загадывает загадки. Дети должны отгадать их. Затем, не называя отгадок, нарисовать их.

Примеры загадок:

<i>Под сосною у дорожки</i>	<i>На спине иголки,</i>
<i>Что стоит среди травы?</i>	<i>Длинные и колкие,</i>
<i>Ножка есть, но нет сапожек,</i>	<i>А свернется он в клубок –</i>
<i>Шляпка есть – нет головы.</i>	<i>Нет ни головы, ни ног.</i>
(Гриб.)	(Еж.)

По окончании рисования начинается обсуждение. Дети объясняют, как им удалось или почему не получилось разгадать ту или иную загадку.

## Загаданное действие

### Описание игры

С помощью считалки выбирается водящий. Он выходит из комнаты, а остальные участники обсуждают и загадывают, какое действие он должен будет выпол-

нить. Например: почистить зубы, подмести пол, посмотреться в зеркало и т.п.

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

Затем водящий меняется, игра возобновляется.

## Что на что похоже

### Описание игры

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

С помощью считалки выбирается водящий, который будет отгадывать загадки. Он выходит из комнаты и не возвращается до тех пор, пока остальные участники не договорятся о слове. Водящий должен отгадать, какое слово задумали дети.

Затем водящий меняется, игра возобновляется.

## Я бросаю тебе мяч

**Оснащение:** мяч.

### Описание игры

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



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

## Почему? А потому!

**Оснащение:** фишки.

### Описание игры

Педагог 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.

## Задом наперед ☒

**Оснащение:** магнитная доска, магниты; пары картинок:

«Девочка с воздушным шариком» и «Девочка без воздушного шарика»;

«Человек с раскрытым зонтом» и «Человек с закрытым зонтом».

\* Для проведения упражнения можно использовать пособие: Антонимы: Иллюстрации (Серия «Демонстрационный материал для фронтальных занятий»). – М. Книголюб, 2006.

### Описание упражнения

Педагог прикрепляет к доске пару картинок (например: девочка с воздушным шариком – девочка без воздушного шарика) и рассказывает историю:

– *Девочке подарили воздушный шарик. Выбежала она на улицу. Но тут подул ветер и вырвал из рук девочки шарик. Отправился шарик в путешествие, а девочка помахала ему рукой: «До свидания, шарик. Когда устанешь летать, возвращайся!»*

Детям предлагается рассказать другую историю по этим же картинкам, но «задом – наперед», т.е. начиная с последней картинки.

## Бывает – не бывает

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

### Описание игры

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

Варианты диалогов детей:

- *Крокодил летает.*
- *Крокодил не летает, у него нет 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.

## Не бывает...

**Оснащение:** фишки.

### Описание игры

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.

## Но зато я...

**Оснащение:** мяч.

### Описание игры

Участники становятся в круг и перебрасывают друг другу мяч.

Ребенок, бросающий 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 утрам.*
- *Но зато я мою руки перед едой.*

## Что было бы, если бы я...

### Описание упражнения

Участники садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Педагог говорит:

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

Варианты ответов детей:

Если бы я был...

*артистом, то сыграл бы роль...  
художником, то нарисовал бы...  
воспитателем, то...  
цветком, то радовал бы...*

## Доказательство

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

### Описание игры

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

Когда кто-то из детей дает ответ, например: «Из палочек и пуговиц получится машинка», 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.

## ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ на развитие умения конструировать «текст для другого» (умение говорить самому)

### Задачи

- учить детей излагать свои мысли точно, кратко, без искажений смысла;
- развивать умение оценивать других с позиции доброжелательности, учитывать личностные особенности слушателя;
- научить детей устанавливать «обратную связь» при взаимодействии друг с другом, а также с другими людьми.

## Художник слова

### Описание упражнения

Участники садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

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

Затем водящий меняется, упражнение возобновляется.

- Учитывая уровень развития вербального воображения детей, можно предложить им упражнение на ассоциативное восприятие, используя вопросы, например:
- На какое животное похож?*  
*На какое растение? И т.д.*

## Магазин

**Оснащение:** различные предметы, игрушки, продукты.

### Описание игры

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

На «прилавке магазина» раскладываются различные «товары». Один из «покупателей», не называя предмет, описывает его и рассказывает, для чего он может пригодиться, что из него можно приготовить и т.д.

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

Затем водящий меняется, игра возобновляется.

## Опиши друга

### Описание игры

С помощью считалки выбирается пара детей. Они встают друг к другу спиной 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.



## Библиотека

**Оснащение:** книги, хорошо известные детям.

### Описание игры

С помощью считалки выбирается водящий – «библиотекарь», остальные дети – «читатели».

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

Затем водящий меняется, игра возобновляется.

## Знакомство

**Оснащение:** картинки с изображением сказочных персонажей.

### Описание игры

С помощью считалки выбирается водящий, который рассматривает картинку, не показывая ее 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.

Для проведения упражнения можно использовать пособие: Сказочные герои: Иллюстрации (Серия «Демонстрационный материал для фронтальных занятий»). – М. Книголюб, 2006.

## Снежная королева

### Описание упражнения

Участники садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Педагог просит детей вспомнить сказку «Снежная королева».

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

Педагог говорит:

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

Детям предлагается представить, что волшебные очки надеты, посмотреть внимательно на своих товарищей и постараться увидеть в каждом из них как можно больше хорошего, а затем рассказать об этом.

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

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

## Угадай, кто это

### Описание игры

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

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

– *Станьте, дети,  
Станьте в круг,  
Станьте в круг,  
Станьте в круг.  
Я твой друг и ты мой друг,  
Добрый, добрый друг!*

Затем угадавший становится «рассказчиком», игра возобновляется.

## Построим город

**Оснащение:** конструктор.

### Описание игры

С помощью считалки выбираются двое детей – «архитектор» и «начальник стройки». Задача «архитекто-

ра» – рассказать «начальнику стройки», какой город нужно построить. Например:

– *В этом городе планируется семь построек. 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 с Алешей будут строить дома, потому что у них это хорошо получается. Таня с Леной и Людой строят библиотеку, потому что они любят читать...*

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

## Телевизор

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

### Описание игры

С помощью считалки выбирается «ведущий телепередачи». Остальные участники – «телезрители» – делятся на две группы 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 и договориться, как они расскажут об этой передаче другой группе участников.

Приглашается вторая группа детей, и «телезрители» передают им информацию об увиденной передаче. Эта группа детей объясняет «ведущему», какую передачу посмотрели «телезрители».

Затем дети меняются ролями, игра возобновляется.

## Телеграф

**Оснащение:** заготовленный текст телеграммы.

### Описание игры

Выбираются пятеро детей – четверо «связистов» и один «получатель телеграммы». Остальные дети – «наблюдатели».

«Связисты» и «получатель телеграммы» выходят из комнаты.

«Отправитель телеграммы» – педагог. Он приглашает одного из «связистов» и зачитывает ему текст телеграммы. Чтобы лучше запомнить текст, ребенок может задать уточняющие вопросы.

Затем приглашается второй «связист», и первый передает ему услышанное. Потом тот же текст второй «связист» передает третьему, третий – четвертому, четвертый – «получателю».

«Получатель» пересказывает текст «наблюдателям» и спрашивает, все ли верно?

**Примерный текст:**

– *Вылетаю рейсом 47. Встречай в 13.00 по московскому времени. Не забудь про конфеты и цветы. До встречи. Твой друг.*

## Диалоги

### Описание игры

Участники разбиваются на пары.

Педагог 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 слышали от предыдущих собеседников.



## Литература

*Аромштам М.С.* Ребенок и взрослый в «педагогике переживания». – М.: Линка-Пресс, 1998.

*Арушанова А.Г.* Речь и речевое общение детей. – М., 1999.

*Арушанова А.Г.* Коммуникативное развитие проблемы и перспективы // Дошкольное воспитание. – 1996. – № 6; 1999. – № 2.

*Бондаренко А.К.* Словесные игры в детском саду. – М.: Просвещение, 1974.

*Волина В.В.* Учимся играя. – М.: Новая школа, 1994.

*Гипенрейтер Ю.Б.* Общаться с ребенком. Как? – М.: ЧеРо, 2001.

*Ершова А., Букатов В.* Возвращение к таланту. – Красноярск: ОКМ, 1999.

*Коноваленко С.В.* Коммуникативные способности и социализация детей 5–9 лет. – М.: Гном и Д., 2001.

*Лютцова Е.К., Мошина Г.Б.* Тренинг общения с ребенком. – СПб.: Речь, 2003.

*Мамина школа.* Игры в детском саду. – М.: ООО «Издательство АСТ», 2000.

*Мелибруда Е.* Я – ты – мы. – М.: Прогресс, 1986.

*Миронова Р.М.* Игра в развитии активности детей. – Минск: Народная асвета, 1989.

*Михайленко Н.Я., Коротнова И.А.* Игра с правилами в дошкольном возрасте. – М.: Омега, 1986.

*Никитин Б.П.* Ступеньки творчества или развивающие игры. – М.: Просвещение, 1991.

*Ошаров А.М.* Управление: искусство общения. – М.: Советская Россия, 1983.

*Павлов Н.Г.* 300 + 1: Игра для детей. – Ростов-на-Дону: Феникс, 2003.

*Панфилова М.А.* Игротерапия общения. – М.: ВЛАДОС, 2002.

*Петровский А.В., Ярошевский М.Г.* Психология. – М.: Академия, 2002.

*Практическая психология в тестах, или Как научиться понимать себя и других / Составители Р. Римская, С. Римская.* – М.: АСТ-Пресс, 2000.

*Придумай слово / Под ред. О.С. Ушаковой.* – М.: Изд-во института психотерапии, 2001.

*Рогов Е.И.* Психология общения. – М.: ВЛАДОС, 2003.

*Сапогова Е.Е.* 100 игр для больших и маленьких. – М.: Астрель-АСТ, 2002.

*Селиверстов В.И.* Речевые игры с детьми. – М.: ВЛАДОС, 1994.

*Сидоренко Е.В.* Тренинг коммуникативной компетентности в деловом взаимодействии. – СПб.: Речь, 2003.

*Стрелкова Л.П.* Войди в тридцатое царство. Кн. 1. – М.: Новая школа, 1995.

*Столяренко Л.Д.* Основы психологии. – Ростов-на-Дону: Феникс, 1997.

*Скворцова И.В.* 100 логопедических игр для детей 4–6 лет. – М.: Олма-Пресс, 2003.

*Хрящева Н.Ю.* Психогимнастика в тренинге. – СПб.: Ювента, Институт Тренинга, 1999.

*Фопель К.* Энергия паузы. – М.: Генезис, 2001.

*Фопель К.* Как научить детей сотрудничать? – М.: Генезис, 1998.

*Чуковский К.И.* От двух до пяти. – М.: Педагогика, 1991.

## Приложение

### Методика для выявления уровня развития коммуникативной деятельности детей трех–семи лет

Данный вариант является модификацией методики М.И. Лисиной (*Лисина М.И.* Общение со взрослыми и подготовка к школе. – Кишинев, 1987. – С. 58–67), в которой исследуются три формы общения, включающие в себя коммуникативные умения и навыки:

1. Ситуативно-деловая (СД) форма общения.
2. Внеситуативно-познавательная (ВП) форма общения.
3. Внеситуативно-личностная (ВЛ) форма общения.

**Цель методики:** определить ведущую форму общения ребенка со взрослыми.

#### Проведение обследования

Педагог приводит ребенка в комнату, где на столе разложены игрушки и книжки, и спрашивает, что бы он хотел сделать:

- поиграть с игрушками (первая ситуация – СД);
- почитать книжку (вторая ситуация – ВП);
- поговорить (третья ситуация – ВЛ).

Затем педагог организует ту деятельность, которую предпочел ребенок (табл. 1). После этого ребенку предлагается на выбор один из двух оставшихся типов деятельности. Если ребенок не может самостоятельно сделать выбор, педагог предлагает: 1) поиграть; 2) почитать; 3) поговорить.

Каждая ситуация длится не более 15 минут.

Во время обследования при выборе каждой новой ситуации педагог заполняет на ребенка индивидуальный лист протокола (табл. 2).

В случае, если ребенок вновь и вновь выбирает, например, игровую ситуацию, не проявляя интереса к познавательному и личностному общению, педагог после самостоятельного выбора ребенка мягко, но настойчиво предлагает ему отдать предпочтение двум оставшимся ситуациям общения.

В протоколе фиксируются шесть показателей поведения детей:

- порядок выбора ситуации;
- основной объект внимания в первые минуты опыта;
- характер активности по отношению к объекту внимания;
- уровень комфортности во время эксперимента;
- анализ речевых высказываний детей;
- желательная для ребенка продолжительность деятельности.

Типы общения выделяют по предпочтению одной из трех ситуаций:

1-я ситуация (совместная игра) – ситуативно-деловое общение;

2-я ситуация (чтение книг) – внеситуативно-познавательное общение;

3-я ситуация (беседа) – внеситуативно-личностное общение.

#### Обработка результатов

При определении ведущей формы общения у детей показатели их действий оцениваются в баллах (табл. 3). Особое внимание уделяется тематике и содержанию речевых высказываний. Наибольшее количество баллов выставляется за внеситуативные, социально-значимые и оценочные высказывания, свидетельствующие о способности ребенка к внеситуативно-личностному общению.

Во всех ситуациях подсчитывается общее количество баллов, которыми оценивается каждый показатель.

Ведущей считается та форма общения, которая оценивается наибольшей суммой баллов.

Таблица 1

## Виды деятельности

Игра (1)	
Задание детям	Пояснения
Давай поиграем в «Дочки-матери». Это твоя дочка, а ты мама. А я приду к вам в гости. Это посуда, в ней будешь варить обед. Ты можешь укладывать дочку спать, кормить и т.д.	Ребенок должен принять на себя роль и в соответствии с ролью выполнять определенные игровые действия, развивая сюжет «Дочки-матери», «Семья», «Больница», «Транспорт». Педагог предлагает определенный сюжет, роли, объясняет игровые действия, затем ребенок разворачивает свою деятельность. Педагог может оказать помощь, если она потребуется: ответить на вопросы ребенка, откликнуться на его предложения. Общение осуществляется на фоне практических действий с игрушками
Чтение книги (2)	
Вопросы	Пояснения
Почему ты выбрал эту книгу? Слушай, я тебе ее почитаю. Тебе понравились картинки? Что нарисовано на картинках? У тебя дома есть какие-нибудь животные, птицы? Чем они питаются? Какие животные называются хищниками? Грызунами?	После чтения ребенок сообщает о своих знаниях в соответствующей области (о зверях, о машинах и др.), подробно отвечает на вопросы педагога. Книжки подбираются в соответствии с возрастом ребенка и должны иметь познавательный характер. Педагог читает книгу, объясняет, что нарисовано на картинках. Общение осуществляется на основе чтения и обсуждения книг

Беседа (3)	
Вопросы	Пояснения
Где работают родители? У тебя есть братик (сестричка)? Если бы ты был дома один, кого бы ты ждал больше всего? Если бы у тебя были 2-3 билета в цирк, с кем бы ты пошел? Ты бы смог отдать свой билет брату (сестре, другу), если бы билетов не хватало? Как ты помогаешь брату, сестре, родителям? С кем ты дружишь в группе? Почему? С кем еще ты хотел бы дружить? Хочешь ли идти в школу? Во что больше всего любишь играть? С кем любишь играть?	Ребенок должен поддержать беседу на личностные (социальные) темы, оценивая достоинства и недостатки, а также поступки людей. Беседа проводится на личностные темы: педагог задает вопросы ребенку о семье, друзьях, отношениях в группе. Педагог может рассказать о себе, о поступках разных людей, оценить свои достоинства и недостатки

Критерий оценок (обработка результатов): поведение детей оценивается по уровневой системе в зависимости от показателей и количества набранных баллов.



Таблица 2

### Протокол обследования для определения ведущей формы общения ребенка

1. Фамилия, имя ребенка \_\_\_\_\_
2. Возраст \_\_\_\_\_
3. Группа \_\_\_\_\_
4. Дата заполнения \_\_\_\_\_

Предлагаемые ситуации	Порядок выбора ситуации	Объект внимания в первые минуты опыта	Характер активности по отношению к объекту внимания	Уровень комфортности	Анализ речевых высказываний				Продолжительность деятельности	Общее количество баллов
					по форме	по теме	по функциям	по содержанию		
1. Деловое общение (совместная игра)										
2. Познавательное общение (рассматривание и чтение книги)										
3. Личностное общение (беседа на личные темы)										

Таблица 3

### Шкала показателей для определения ведущей формы общения ребенка со взрослыми

№ п/п	Показатели поведения	Количество баллов
I	<i>Порядок выбора ситуации:</i>	
	игры – занятия	1
	чтение книги	2
	беседа на личностные темы	3
II	<i>Основной объект внимания в первые минуты опыта:</i>	
	игрушки	1
	книги	2
	педагог	3
III	<i>Характер активности по отношению к объекту внимания:</i>	
	не смотрит	0
	беглый взгляд	1
	приближение	2
	прикосновение	3
	речевые высказывания	4
IV	<i>Уровень комфортности во время эксперимента:</i>	
	напряжен, скован	0
	озабочен	1
	смущен	2
	спокоен	3
	раскован	4
V	<i>Анализ речевых высказываний детей:</i>	
	1. По форме:	
	ситуативные	1
	внеситуативные	2
	2. По теме:	
	несоциальные (животные, игрушки, бытовые предметы, вещи и т.д.)	1
	социальные (я, другие дети, экспериментатор, родители и т.д.)	2
	3. По функциям:	
	просьбы о помощи	1
	вопросы	2
	высказывания	3

4	По содержанию: констатирующие высказывания высказывания о принадлежности оценка мнения	1 2 3
VI	<i>Продолжительность деятельности:</i> минимальная – до 3 мин средняя – до 5 мин максимальная – до 10 мин и более	1 2 3

### Анализ коммуникативной функции речи

Способности	Уровень их развития		
Умение подчиняться правилам и следить за этим	Непродолжительное время после речевого указания	Длительное время при заинтересованности	Самостоятельно и продолжительное время
Умение передавать содержание какого-либо события, сказки, впечатления	С опорой на дополнительные вопросы	Самостоятельно, без подробностей	Самостоятельно, последовательно, обстоятельно
Умение рассказать о поведении, переживаниях (своих и другого человека) и объяснить их	Рассказывает путем ответа на вопросы	Может рассказать самостоятельно	Рассказывает самостоятельно и подробно
Совместное планирование действий в речевом общении	Ориентируется на планирование другого	Элементарное совместное планирование	Совместное планирование и распределение нескольких действий
Понимание смысла сообщений	Умение пересказать услышанное своими словами	Умение пересказать и выделить общий смысл сообщения	Умение дать оценку услышанному, сделать вывод и объяснить

## Оглавление

ВВЕДЕНИЕ .....	3
ПОЯСНЕНИЯ И МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ .....	5
ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ НА РАЗВИТИЕ УМЕНИЯ СОТРУДНИЧАТЬ.....	7
ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ НА РАЗВИТИЕ УМЕНИЯ АКТИВНО СЛУШАТЬ .....	18
ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ НА РАЗВИТИЕ УМЕНИЯ ПЕРЕРАБАТЫВАТЬ ИНФОРМАЦИЮ .....	37
ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ НА РАЗВИТИЕ УМЕНИЯ КОНСТРУИРОВАТЬ «ТЕКСТ ДЛЯ ДРУГОГО» (УМЕНИЕ ГОВОРИТЬ САМОМУ) .....	46
ЛИТЕРАТУРА .....	54
ПРИЛОЖЕНИЕ .....	56

Серия «Психологическая служба»

Людмила Александровна Дубина

## Коммуникативная компетентность ДОШКОЛЬНИКОВ

СБОРНИК ИГР И УПРАЖНЕНИЙ

Ответственный за выпуск – М. Вишневецкая

Редакторы – Е. Алифанова, Т. Сазонова

Корректор – Н. Назарова

Оригинал-макет – Д. Панин

Обложка – В. Арбеков

Адрес редакции

129164, Москва, ул. Кибальчича, д. 6, стр. 2.

Тел.: (495) 683-15-65, 683-53-60

E-mail: mb@knigolub.ru

www.knigolub.ru

Издательство ООО «Книголюб»

Лицензия № 00952 от 09 февраля 2000 года.

171510, Тверская обл.,

г. Кимры, ул. Орджоникидзе, 34

Подписано в печать 15.08.2006.

Печать офсетная. Бумага офсетная.

Формат 60x90/16. Печ. л. 4.

Тираж 3000 экз. Заказ № 1157.

Отпечатано в соответствии с качеством предоставленных  
диапозитивов в ОАО «Домодедовская типография»,  
г. Домодедово, Каширское шоссе, д. 4, корп. 1



# НОВЫЙ специализированный МАГАЗИН ДОШКОЛЬНОЙ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ КНИГИ



В магазине представлено более **12 000** наименований книг, пособий по дошкольному образованию, коррекционной педагогике, обучающих и развивающих игр.

У нас вы найдете все основные программы, утвержденные Министерством образования и науки России, лучшие методики по обучению счету, грамоте, развитию речи, знакомству с окружающим миром и др.

Адрес магазина: Москва,  
Бережковская набережная, д. 8.  
(ст. м. «Киевская»).

Часы работы: с 10.00 до 20.00.

Суб., воскр. — с 10.00 до 18.00

Телефоны: (495) 240-30-12, 240-27-42

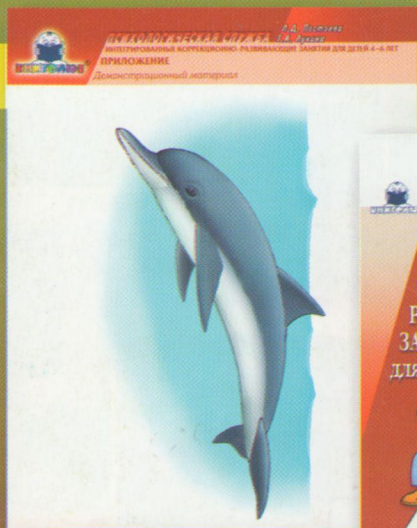
E-mail: shop@knigolub.ru

www.knigolub.ru





ПРЕДСТАВЛЯЕТ



Л.Д. Постоева  
Г.А. Лукина



В пособии представлен курс коррекционно-развивающих занятий с дошкольниками, проводимых совместно психологом и преподавателем изобразительной деятельности (воспитателем).

Использование предложенного курса способствует снижению тревожности, формированию положительной самооценки, развитию коммуникативных навыков и творческих способностей детей 4-6 лет.

Приложение к пособию поможет специалистам оснастить занятия необходимым иллюстративным материалом.

Адресовано психологам, преподавателям изобразительной деятельности, воспитателям дошкольных образовательных учреждений и коррекционно-развивающих центров.

ISBN 5-93927-187-1



9 785939 127187