

Муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение  
Шелеховского района  
«Детский сад № 2 «Колосок»



**Сборник**  
**игр и упражнений**  
**на развитие**  
**коммуникативных способностей**  
**детей дошкольного возраста**

**Составители:**

учителя-логопеды

Свердлова С.В., Миронова О.А., Казарина И.Г.

г. Шелехов

## **Игры и упражнения на развитие коммуникативных способностей детей старшего дошкольного возраста**

### **Упражнение «Разговор по картинке»**

Данное упражнение направлено на формирование связной речи. Для последовательной беседы подойдет всякая желательна сюжетная, красивая картинка. Лучше всего упражнение выполнять, когда читаете книжки, собираете пазлы или любой другой интересной игрой, чтобы у ребёнка не возникало чувства «нудного урока». Ваша задача заключается в том, что нужно увлечь ребенка простой игрой «вопрос-ответ». Задайте разнообразные вопросы с применением полного «ассортимента» вопросительных слов: Когда? Почему? Зачем? и др. Чтобы ребенок начал говорить, употребляйте вступительные фразы («А ты думаешь?», «А тебе встречалось такое...») либо предположения («А вот если ...», «Может здесь хотели сказать...», «А ты как бы поступил...»). Если ребенок затрудняется ответить, помогите ему выстроить предложение, покажите, о чем и как рассказать.

### **Упражнение «Журналист»**

Сделайте ребенку предложение взять интервью, как журналисту. Вы будете известным актером или спортсменом, а малыш подготовит статью о Вас. Список задаваемых вопросов и развернутых ответов готовьте вместе! Вы не просто весело проведете время с ребенком, но и будете развивать диалогическую речь малыша.

### **Упражнение «Интервью»**

В игровой форме, с помощью игрушечных персонажей, организуйте телевизионное интервью. Например, заяц-журналист спрашивает кота, за которого отвечает дошкольник:

- Скажите, пожалуйста, уважаемый Кот, какие у вас есть дома игрушки?
- А самые любимые какие?
- Что, кроме машинок больше ничего не любите?
- Как же вы с ними играете?
- Расскажите телезрителям, что вы обычно рисуете?
- Нельзя ли посмотреть ваши рисунки?

-А почему вы рисуете столько машин?

-Когда ваши машинки ломаются, что вы с ними делаете?

-А вдруг все ваши машинки поломаются, мама новые не купит, чем же тогда будете играть?

-Посоветуйте детям, которые смотрят нашу передачу, во что интересно играть?

**В зависимости от интересов ребенка взрослый заранее продумывает вопросы и строит игру таким образом, чтобы дошкольник в непринужденной форме проявил свою направленность на определенную деятельность, выявил увлеченность чем-то.** Предложите ребенку поменяться с вами ролями и в своих ответах предоставьте широкий спектр интересов. Затем предложите ребенку научить новой игре кого-нибудь из товарищей, понаблюдайте за ходом интервью.

### **Упражнение «Завершение предложений»**

Предложите ребёнку незаконченные фразы. Пусть ребенок сам придумает, как их завершить. Спросите его: «Ты умеешь сочинять? Выдумывать? Фантазировать? Давай проверим! Я буду начинать фразу, а ты — продолжать. Ладно? Только надо это делать быстренько, не задумываясь надолго. Попробуем?» Зачем торопить ребенка? Чтобы получить более непосредственные реакции. Они гораздо информативнее тех, которые возникают после долгих раздумий.

Создайте непринужденную обстановку. Объясните, что правильных или неправильных ответов в этой игре не бывает, все ответы верны. Главное, чтобы ребенок их придумывал как можно скорее. Начав работать, больше не торопите дошкольника. Просто фиксируйте время реакции, т.е. время между вашим чтением и продолжением им начатой фразы.

Когда я вырасту, я буду...

Мне скучно, когда...

Не люблю, когда...

Самое интересное, это...

Мой лучший друг...

Мне нравится...

Взрослые не любят, когда...

Летом я люблю...

Когда я пойду в школу...

Мама сердится, если...

Мое самое любимое дело — это...

Мама всегда хвалит за...

Как меня ругали, когда...

Зимой лучше всего...

### **Упражнение «Продолжи сказку»**

Задание направлено на активизацию творческого потенциала ребенка. Детям предлагается составить продолжение известных сказок («Дюймовочка», «Кот в сапогах», «Машенька и медведь» и др.); подразумевается, что полюбившиеся герои должны оказаться в ситуациях, требующих от них сноровки, бытовых умений, знаний в различных областях, позволяющих успешно выйти из затруднительных положений. Некоторые повороты сюжета предлагаются педагогом и опосредованно содержат в себе задания для самостоятельной познавательной деятельности ребенка.

### **Игра «Инопланетянин»**

Ребенок выступает в роли инопланетянина. Он показывает предмет и просит объяснить, что это такое, остальные отвечают.

### **Игра «Рассеянный»**

Ребенок выступает в роли Рассеянного, он забыл, как называется предмет и может только его описать, остальные должны отгадать о каком предмете он говорит.

### **Игра «Журналист»**

Выбирается ведущий, который должен взять интервью у остальных детей. Они выбирают настроение, которое должны передать через ответы журналисту. Журналист, в свою очередь, должен определить настроение собеседника по интонации, с которой отвечают.

### **Игра «Дружеское интервью»**

Ребенок садится в центр круга на стул. Остальные задают ему дружеские вопросы: «У тебя есть брат или сестра?», «Какое животное тебе нравится?» и т.д. пока все дети зададут вопрос, затем садится другой ребенок и игра продолжается.

## **Слово заблудилось**

Важно не только знать много слов, но и уметь правильно и понятно для слушателя строить предложения. В каждом предложении слова строятся в определенном порядке. Попробуйте построить предложение из следующих слов, переставив их местами:

мама, магазин, конфеты, и, зашла, купила, в

Оля, одежда, шкаф, убрала, в

Саша, блюдце, котенок, молоко, в, налил.

## **Узнай профессию**

**Цель:** закрепить знания детей о различных профессиях и расширить их перечень новыми.

В ходе игры воспитатель описывает какую-нибудь профессию, но не называет ее. Можно предложить следующие профессии: воспитатель, журналист, фотограф, рекламный агент, диктор, художник, дворник, повар, корректор.

Подбери то, что тебе нужно для работы»

Дети разбиваются на команды. Каждая команда получает набор карточек с изображением предметов, необходимых для работы человеку определенной профессии. Воспитатель называет профессию, а дети должны подобрать к ней всю атрибутику. Побеждает команда, которая сделает это быстрее всех. В результате словарь детей обогатился профессиональной терминологией: оператор, диктор, звукооператор, режиссер, рекламодаделец, корректор, корреспондент.

## **Игра «Не пропусти профессию»**

**Цель:** развитие способности к переключению внимания, расширение кругозора.

Дети встают в круг и внимательно слушают слова, которые произносит ведущий. Всякий раз, когда среди слов встречается название профессии, дети должны подпрыгивать на месте.

Варианты слов: Лампа, водитель, ножницы, механик, липа, токарь, яблоко, журналист, сталевар, болтун, фоторепортер, архитектор, карандаш, строитель, гроза, обруч, столяр, мельница, ткач, попугай, пекарь, корреспондент, звукооператор, листок, шахтер, диктор, экскурсовод, учитель, сено, мама, кондитер, река, очки, продавец, тетрадь, фантазия, парикмахер, тракторист, ветеринар, ложка, птица, цветовод, огонь, экономист, стрекоза, машинистка, пулемет, чайник и т.д.

Комментарий для педагога: Для активизации памяти и речи детей после игры можно предложить им следующее задание: вспомните, какие слова, подходящие профессии журналиста (библиотекаря и т.д.) вы слышали?

### **Игра «Угадайте, какая профессия у человека»**

Весы, прилавок, товар (Продавец)

Каска, шланг, вода (Пожарный)

Сцена, роль, грим. (Артист)

Читальный зал, книги, читатель (Библиотекарь)

Ножницы, ткань, швейная машинка (Портной)

Плита, кастрюля, вкусное блюдо (Повар)

Поле, пшеница, урожай (Фермер, колхозники)

Доска, мел, учебник (Учитель)

Руль, колеса, дорога (Водитель)

Маленькие дети, игры, прогулки (Воспитатель)

Топор, пила, гвозди (Плотник)

Кирпичи, цемент, новый дом (Строитель)

Краски, кисти, побелка (Маляр)

Болезнь, таблетки, белый халат (Врач)

Ножницы, фен, модная прическа (Парикмахер)

Корабль, тельняшка, море (Моряк)

Небо, самолет, аэродром (Летчик)

Микрофон, блокнот, диктофон (Журналист)

Микрофон, телестудия, гости программы (Диктор, телеведущий)

### **Игра «Составьте рассказ-описание о профессии журналиста с опорой на план»**

Как называется профессия? В чем она заключается? Какие качества нужны человеку этой профессии? Какими знаниями должен обладать человек этой профессии? Дополнительные сведения о профессии.

### **Игра «Телевизор»**

**Цель:** учим устанавливать «обратную связь» при взаимодействии с другими людьми.

Выбирают одного ребенка (ведущий телепередачи); остальные дети делятся на 2 группы и уходят в другое помещение.

Воспитатель дает ведущему задание показать по ТВ (окно в ширме или стульчик со спинкой) передачу «Новости» («В мире животных», «Самый умный» и т. д.) пока он готовится, взрослый приглашает 1 группу телезрителей, рассказывает им о событиях, которые будут показаны, телезрители по описанию угадывают, что за передача, и договариваются, как расскажут о ней 2 группе детей. Телезрители передают им информацию об увиденной передаче. Эта группа детей говорит, какую передачу они смотрели. Затем дети меняются ролями.

### **Игра «Что лишнее?»**

**Цель:** закрепить знания детей об орудиях труда, развивать внимание, восприятие, мышление.

**Оборудование:** картинки с изображением предметов орудий труда.

**Ход игры:** детям предлагается рассмотреть картинки. Выбрать только те, которые необходимы в работе человека определённой профессии. Ребенок должен обосновать свой ответ.

### **Игра «Звукооператор»**

**Цель:** научить детей самостоятельно принимать и осознавать цель совместной деятельности.

Для этой игры необходимо звуковое сопровождение, и здесь не обойтись без специальных приспособлений. Следует найти предметы, которые могут стать источниками разных характерных звуков. Например, подойдут чистая консервная банка, наполненная сухим горохом, деревянная ложка, колокольчик, свисток, и др. Кроме того, необходимо подготовить магнитофон и пустую кассету. Распределить роли между собой. Теперь вы готовы к тому, чтобы сделать радиопостановку. Расскажите, например, «Сказка о царевиче и драконе» она может начинаться так: В далекой – далекой сказочной стране жил был царь, и было у него три сына. В один прекрасный день отправил царь старшего сына на охоту (кто – то имитирует звуки охоты с помощью трещотки. Долго или коротко ехал он и выехал большое – пребольшое поле (кто – то имитирует с помощью инструментов езду). В поле лежал огромный камень. Только подъехал царевич к тому камню, как выскочил из – под него заяц и побежал во всю прыть... (кто – то имитирует зайца с помощью банки, наполненной горохом). Включайте магнитофон и приступайте к делу.

### **Игра «Создаем фильм»**

**Цель:** воспитывать коммуникативные качества детей; развивать монологическую речь и ее интонационную выразительность; развивать творческую фантазию.

**Оборудование:** сюжетные картинки.

#### **Ход игры.**

Дети делятся по интересам на микрогруппы. Каждая группа превращается в киностудию.

**Задания:** подумать, пофантазировать и озвучить фильм. Дети (киностудия) выбирают сюжетные картинки и дают название будущему фильму. Ребята, на киностудии, как известно, работают художники, сценаристы, звукооператоры, поэтому я предлагаю вам самостоятельно распределить роли.

Художники на длинных белых листах рисуют кадры, то есть могут добавить к сюжетным картинкам (количество кадров у группы должно быть равным). Звукооператоры сочиняют текст к фильму и решают, как они будут рассказывать содержание фильма на ТВ Студии. Роль режиссера выполняет воспитатель, координируя действия всех. На подготовку дается 20 минут. Обсуждение фильмов и их оценка проходит на ТВ Студии, в которую могут входить специально приглашенные взрослые (родители); «кинокритики или журналисты». Лучшему фильму присуждается премия.

### **Игра «Похвали автора»**

Детям предлагается нарисовать рисунок на свободную тему по замыслу. После того, как дети нарисуют рисунки, они делятся на пары и меняются рисунками. Теперь им нужно внимательно рассмотреть рисунок своей пары, найти в нем то, что особенно нравится и рассказать об этом. Смысл этого задания – так рассказать о рисунке, чтобы тому, кто его рисовал, было приятно.

Каждая пара выступает по очереди, остальные дети слушают рассказы друг друга. У каждого ребенка в руках по фишке, и ее можно отдать только одному рассказчику, тому, кто больше всех понравился (То есть лучше всех, по мнению ребенка, сумел похвалить автора рисунка.)

### **Игровое упражнение «Бесконечное предложение»**

Содержание игры состоит в следующем: водящий называет любое слово, а каждый из участников по очереди добавляет к нему свое слово, повторяя целиком предыдущее. При распространении предложения слова могут быть размещены в



различных его местах (в начале, конце, середине), но добавлять их необходимо с учетом смыслового содержания. Например, исходное слово «солнце»:

светило солнце;

ярко светило солнце;

на небе ярко светило солнце;

на небе ярко светило весеннее солнце;

на небе ярко светило и играло весеннее солнце;

на небе ярко светило и играло лучами весеннее солнце;

на небе ярко светило и играло золотыми лучами весеннее солнце;

на голубом небе ярко светило и играло золотыми лучами весеннее солнце;

на голубом небе ярко светило и играло своими золотыми лучами весеннее солнце;

на голубом небе ярко светило и играло своими золотыми лучами ласковое весеннее солнце.

### **Комментированное рисование**

Проведение комментированного рисования:

#### **1.Создание мотивации.**

Взрослый сообщает детям: «Придя на работу, воспитатель Мария Ивановна рассказала мне, что сегодня днём очень интересно прошла прогулка, все дети были дружные, играли в интересные игры и не хотели уходить с улицы. Мне так стало интересно, чем же вы сегодня занимались на прогулке. Расскажите мне? А чтобы представить то, чем вы занимались, я нарисую картину о вашей прогулке. Я буду рисовать быстро, как будто рассказывать мелом, а Вы мне будете по-настоящему рассказывать, как играли. Я нарисую всех, расскажу про тебя, Саша, и про тебя....?».

#### **2. Моделирование образовательной ситуации.**

Воспитатель обращается к одному из детей: «Витя, узнай у Ани, с кем она играла в на прогулке? Ответ. Сережа, спроси, во что они играли?», » Марина, а нравится ей играть вместе с .....? Он ловко ловит мяч?», «А ты, Сашенька...подойди ко мне, я тебе на ушко шепну... Полюбопытствуй, а знает ли она разные игры с мячом? Как они называются?»

Так на доске (листе) возникают маленькие эпизоды, рассказывающие об играх детей на прогулке (размещая их равномерно по всей доске (листу)).

Рекомендации по проведению: Вполне естественно, если сначала дети будут давать неполные, односложные ответы. В диалоге это допустимо. Но взрослый каждый раз дополняет ответ ребенка, делает его структурированным, грамматически

правильно оформленным. Вместе со взрослым (сопряженно) или за ним (отраженно) все повторяют фразу. Произнесение целесообразно сопровождать плавным (ни в коем случае не резким, «рубящим» фразы и слова на части) движением руки – дирижированием. Но четкого и полного проговаривания фразы добиваться пока не нужно.

### **3. Динамические паузы**

Воспитатель предлагает детям «поиграть» с мячом, который существует только в воображаемом плане. Они разбиваются на пары, договариваются, в какую игру будут играть, тихонько сообщают об этом взрослому – и приступают к имитационной игре. Воспитатель подходит к одной из пар: «Витя, я никак не догадаюсь, чем ты занимаешься. Спроси у Сережи, может быть он уже догадался? Нет? Тогда предложи детям отгадать»

В ходе динамических пауз продолжается стимулирование общения. Ребенку предлагают узнать «не хотят ли отдохнуть Стасик и Олег», «может быть, они возьмут другой мяч, для футбола», попросить научить его так ловко перебрасывать мяч через сетку пр. Хорошо, если детские обращения разнообразны не только по форме, но и по содержанию. Ведь в процессе таких диалогов дети много узнают, уточняют, делятся впечатлениями.

### **4. Рассматривание «картины» и составление по ней простого рассказа.**

Воспитатель сообщает, что он уже не может вспомнить, где и кто нарисован, что он нуждается в помощи. Просит детей рассказать, чем они занимались на прогулке. Рассказ выглядит примерно так: «Это я. Я здесь взял лопату... дорожку чищу вот так (показывает). А это Витя. Он... катает шары, чтобы снежную бабу сделать... А это Аня и Олег. Они в мяч играют, пасуют». И так передают содержание всех эпизодов. В процессе составления рассказа тоже можно продолжить вопросы и ответы и т.д.

### **Игры для развития эмоционально-речевой сферы**

#### **Игра «Шкатулка ласковых имен»**

Дети придумывают ласковые имена своим товарищам. Придумывают ласковое имя для себя. Побеждает тот, кто больше придумает ласковых имен.

#### **Игра «Рассмешь царевну-Несмеяну»**

Один ребенок – царевна-Несмеяна. Все остальные дети подходят по очереди и пытаются рассмешить ее, используя самые разнообразные приемы (кроме физических – щекотка). Выигрывает тот, кому удастся рассмешить царевну.

#### **Игра «Угадай настроение»**

Назвать настроение каждого ребенка (зверюшки), изображенных на картинке и объяснить почему так думаешь.

### **Игра «Я начну, а ты продолжи»**

Когда у меня хорошее настроения, я...

Когда у меня плохое настроение, я...

Хорошее настроение помогает мне...

### **Игры «Где мы были не скажем, а что делали покажем», «Зеркало движений»**

Детям предлагается без слов (жестами и мимикой) изобразить, где они побывали и что делали. Ситуации задает педагог.

Один ребенок или подгруппа детей изображают действие, остальные отгадывают.

### **Игра «Сказки наизнанку»**

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

### **Игра «Веселые стихи»**

Ребенку предлагается рассказать стихотворение, представив себе, что он: старик, клоун, малыш, мышь, медведь и т.п.

### **Игра «Нравится – не нравится»**

Ребенку предлагается сказать, что нравится (не нравится) маме, папе, другу, собаке, кошке, дереву и т.п.

### **Игра «Магнитофон»**

Детям предлагается произнести фразу в соответствии со схемой: громко, тихо, во весь голос, шепотом, медленно, быстро, по слогам...

### **Игра «Назови похожее»**

Ведущий называет основную эмоцию (или показывает ее схематичное изображение), а дети вспоминают те слова, которые обозначают эту эмоцию. Можно разделить детей на две команды. Представители каждой команды по очереди называют синонимы. Выигрывает та команда, которая последней назвала слово.

## **Игры, способствующие развитию фантазии детей**

### **Игра «Оживление предмета»**

Любая вещь наделяется человеческими чувствами, желаниями, манерой поведения. Например, ребенок или взрослый берет на себя роль холодильника. Что может хотеть холодильник? Чтобы в нем было как можно больше вкусных продуктов. Чего он может опасаться? Чтобы их у него не отобрали. Какая история могла с ним произойти? Однажды холодильник купил тысячу брикетов мороженого и пошел в парк, чтобы раздать их детям.

### **Игра «Перевертывание сказки»**

Известные сказочные герои наделяются противоположными чертами характера.

Педагог говорит: “Злая волшебница заколдовала Золушку и ее сестер. Теперь Золушка злая, грубая, ленивая, а ее сестры — трудолюбивые добрые девочки”. (Выбирается Золушка и ее сестры.)

Педагог рекомендует детям продумать новый сюжет, а затем разыграть его.

### **Игра в “волшебника”**

Взрослый предлагает ребенку стать волшебником: “Вот тебе волшебная палочка/ Ты можешь превращать людей и вещи во что пожелаешь! Только помни одно условие: не навреди никому!”

Правила для остальных участников игры: “Как только палочка коснется вас, вы превращаетесь в... Слушайте волшебника!”

### **Прием «овеществления»**

Живое наделяется свойствами неживого. Например, педагог говорит: “Человек — сосулька”. Надо показать действия этого человека, рассказать, где он живет, что ест, как ходит, чего опасается. (Дети-сосульки живут в холодильнике, питаются снегом и любят сахар. Больше всего они боятся тепла. Из своей квартиры — холодильника они выходят только зимой и осторожно, чтобы не разбиться, гуляют и т.д.)

### **Приём «Салат» из сказок**

Из нескольких сказок составляется новая. Например, Царевна-лягушка повстречала Мальчика с пальчик и просит помочь ей: придумать заклинание, чтобы победить злого волшебника. Другой вариант: злой волшебник требует от братьев, желающих спасти царевну, исполнения своих желаний и т.д.

Это может быть режиссерская игра, когда один ребенок разыгрывает все роли, или коллективная, в которой участвует несколько детей. В любом случае участие взрослого обязательно.

При недостатке атрибутов или артистов вводятся куклы, предметы-заместители. Рекомендуются иметь ценные, с точки зрения детей, атрибуты, например красивую корону для Царевны-лягушки или копье для Мальчика с пальчик, что поможет сделать роль более желанной.

При создании “салата” из сказок размывается, нарушается сюжет, но характеристики героев остаются прежними. В сказку можно вводить волшебные ‘предметы: ковер-самолет, сапоги-скороходы, шапку-невидимку.

*Информация для воспитателя.*

В ходе преобразования знакомых сюжетов следует поощрять стремление ребенка к самовыражению. Это является основной целью, а гибкость сюжета и необычность сочетания героев разных сказок — цель подчиненная. Следует иметь в виду, что при разыгрывании сюжетов младший дошкольник будет идти от игровых действий к изменению сюжета, а старший дошкольник сначала начнет обговаривать сюжет.

### **Игры в заданном ключе**

Детям предлагается ситуация, а они должны придумать и разыграть ее продолжение. Например, что могло бы произойти, если бы вы оказались в гостях у роботов или в стране, где все сделано из шоколада, или превратились бы в человека-невидимку и т.д.

### **Сказка-калька**

Чтобы создать сказку-кальку, нужно использовать схему-сюжет популярной сказки и сочинить новую историю. Например, на основе сказки про Красную Шапочку придумывается следующая история: “В океане заболел китенок. Маленький мальчик узнал об этом и решил ему помочь: взял у мамы лекарство и отправился в путь. Злой волшебник, который хотел помешать выздоровлению китенка, явился к его маме и уговорил отдать сына ему на лечение. Но проплывающий мимо дельфин помешал злему волшебнику, а потом привез мальчика с лекарствами, и китенок был спасен”.

## **Игра «Детектив»**

Дети располагаются по кругу; в центре находится водящий (“детектив”).

Каждый из участников выбирает роль какого-либо сказочного персонажа, “детектив” пытается отгадать выбранную роль, задавая наводящие вопросы: что герой любит? Чего он боится? Как он одет? Какие случаи с ним происходили? И т.д.

Участники игры не должны подсказывать водящему.

## **Игра «Здравствуй — прощай»**

### **Предварительная работа.**

Педагог разучивает с детьми варианты приветствий и прощаний.

Варианты приветствий: здравствуй, привет, приветствую вас, рад тебя видеть, добрый день, доброе утро, добрый вечер и т.д.

Варианты ответов на приветствия: прекрасно, все в порядке, хорошо, ничего, нормально, как всегда, неважно, так себе.

Варианты прощаний: до свидания, прощай, всего доброго, всего хорошего, счастливо, всего, пока, до встречи, в добрый час, счастливого пути.

Игроки становятся в круг, в центре которого — водящий. Он бросает кому-то из детей мяч и говорит слова приветствия или прощания. Ребенок, возвращая мяч, произносит ответные фразы. Игра повторяется несколько раз. Затем выбирается новый водящий.

### **Вариант игры**

Педагог одному из игроков предлагает выбрать роль какого-либо сказочного персонажа. Остальные участники игры должны приветствовать и прощаться с ним в зависимости от особенностей выбранной роли (Айболит, Петрушка. Карлсон. Мальчик с пальчик, Баба Яга и т.д.)

### **Вопросы для беседы после игры**

Какие слова чаще говорят при встрече? При прощании?

Одинаково ли надо приветствовать Карабаса Барабаса и Буратино?

### **Игра «Два зеркала»**

Для игры выбираются: Королева (Король), два зеркала, Невидимый король (Невидимая королева).

Игроки располагаются следующим образом: перед Королевой стоят два ребенка, изображающие зеркала. За Королевой стоит Невидимый король. Остальные участники игры выстраиваются за его спиной.

Педагог объясняет Королеве: «Сейчас ты попробуешь отгадать, кто из детей Невидимый король. Он стоит у тебя за спиной. Но тебе нельзя оглядываться! Смотри на зеркала! Одно зеркало ничего не говорит, но с помощью мимики и жестов изображает человека, которого нужно отгадать. Другое зеркало говорящее: оно дает описание этого человека, но не называет его имени. Как только Королева отгадает, кто стоит за ее спиной, Невидимым королем становится следующий ребенок, и игра продолжается».

Аналогично проводится игра, если перед зеркалом стоит Король, а за его спиной — Невидимая королева.

*Вопросы для беседы после игры*

Какое зеркало вам больше помогло отгадать Невидимого короля (Невидимую королеву)? Почему?

### **Игры на развитие умения устанавливать контакт с собеседником**

#### **Игра «Комплимент»**

Дети становятся в круг и по очереди, глядя в глаза соседу, говорят несколько добрых слов, хвалят его. (Ты всегда делишься, ты веселая, у тебя красивое платье...»). Принимающий кивает головой и говорит: «Спасибо, мне очень приятно!» Вместо похвалы можно просто сказать «вкусное», «сладкое», «молочное» слово.

#### **Игра «Как можно нас называть по-разному?»**

Выбирается ведущий. Он становится в круг. Остальные дети, представляя, что они — это его мама, папа, дедушка, бабушка, друзья, которые его очень любят, произносят его имя.

**Игра «Опиши друга»** — двое детей становятся спиной друг к другу и по очереди описывают прическу, одежду другого, а затем, выясняется, кто оказался точнее.

**Игра «Царевна — Несмеяна»** — дети пытаются развеселить одного ребенка разными способами: рассказывают анекдот, веселую историю, предлагают игру...;

**Приём «Сравнения»** — дети сравнивают себя с какими — то животными, растениями, цветами, а затем совместно со взрослыми обсуждают, почему они выбрали такое сравнение;

Для закрепления коммуникативных умений у детей предлагают им такую форму общения, как общение с малышами. Им нужно будет ответить на неэтичные высказывания детей.

### **Игра «Пойми меня»**

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

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 «Вежливые слова»**

Цель: развитие уважения в общении, привычка

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).

### **Игра «Без маски»**

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

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 невыносимо стыдно. Я.



## **Игра Пресс-конференция**

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

Все дети группы участвуют в пресс-конференции на любую тему (например: “Твой выходной день”, “Экскурсия в зоопарк”, “День рождения друга”, “В цирке” и др.). Один из участников пресс-конференции “гость” (тот, кому будут заданы все вопросы) – садится в центр и отвечает на любые вопросы детей.

## **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.

## Ситуации общения

### «Я должен спросить маму» (младший дошкольный возраст)

**Цель:** учить вступать в речевой контакт со взрослым и детьми, выражать свои мысли вербально.

Педагог разыгрывает перед детьми небольшую сценку: в руках у него куклы: зайчонок и бельчонок.

- Прибежал Зайчонок к своему другу Бельчонку и зовет его гулять.

– Пойдем, Бельчонок, на нашу любимую полянку, поиграем.

– Не могу, Зайчонок.

– Почему? – удивился Зайчонок.

– Эта полянка далеко. И я должен спросить маму, могу ли я пойти так далеко гулять.

– Так спроси разрешения у своей мамы, и пойдем! – не унимался Зайчонок.

– А моей мамы нет дома, – грустно ответил Бельчонок.

– Тогда пойдем так, без разрешения. Мы немного погуляем, и ты вернешься домой. Твоя мама даже не заметит. Но Бельчонок очень боялся расстроить свою маму и никак не поддавался на уговоры друга.

### Вопросы педагога:

- Правильно ли поступил Бельчонок?

- Зачем нужно спрашивать маму?

- Предположите, что бы произошло, если Бельчонок ушел бы все-таки без разрешения.

Выслушиваются ответы детей.

– Почему маленькие дети должны спрашивать разрешения у мамы, прежде чем куда-нибудь пойти или что-нибудь сделать?

– О чем вы дома еще спрашиваете маму?

– Зачем вам нужны советы или разрешение своей мамы?

В процессе беседы-диалога подводим детей к выводу, что мама всегда беспокоится, волнуется за своего ребенка, она всегда подскажет, как правильно поступить, придет своему малышу на помощь. Вот почему нельзя расстраивать маму.

## «Почему так говорят?» (старший дошкольный возраст)

**Цель:** учить детей понимать значение образных выражений, находить смысловые неточности, ошибки в их использовании.

Педагог предлагает детям отгадать загадки:

Что за дерево стоит

– Ветра нет, а лист дрожит?

Никто не пугает,

А она вся дрожит. (Ответ: осина.)

### **Вопросы педагога:**

-Встречалось ли им когда-нибудь такое интересное выражение: «дрожит, как осиновый лист»?

- Вспомните, когда так говорят.

-Подумайте и объясните, почему так говорят: не кленовый, не березовый, а осиновый.

**Педагог подводит детей к выводу:** когда встречаются интересные выражения в книгах, в речи окружающих, надо постараться задуматься не только о том, что они означают, но и почему так говорят. Это нужно для того, чтобы в будущем употреблять эти выражения правильно.

*Далее воспитатель рассказывает детям историю Незнайки, который пошел в школу веселых человечков.*

На уроке все учились составлять предложения. Быстрее всех научился Незнайка. Когда он прочитал предложения, которые сам придумал, веселые человечки долго смеялись.

*Педагог предлагает детям послушать предложения, которые придумал Незнайка, и объяснить, почему все смеялись, и как нужно было сказать:*

Маша целыми днями не покладая рук лежала в постели.

Когда Катя увидела, какой подарок ей принесли, она от радости даже губы надула.

Ах, лев, вы такой смелый! У вас такая заячья душа!

Старичок с палочкой помчался по дорожке, а Саша побрел в песочницу.

### **Литература:**

1. Лисина, М.И. Развитие общения у дошкольников / Под ред. А. В.Запорожца, М.И. Лисиной. – М., Педагогика, 1998.
2. Петрова, Т.И. Игры и занятия по развитию речи дошкольников. Старшая группа: методическое пособие / Т.И. Петрова. - М., Школьная Пресса, 2008.
- 3.Снегирева, Л.А. Игры и упражнения для развития навыков общения у дошкольников / Л.А.Снегирева. – М., 2005.
- 4.Старжинская, Н.С. Учим детей рассказывать/ Н.С. Старжинская. – М., Просвещение, 2012.
- 5.Сидорчук, Т.А.Технология развития связной речи дошкольников: Методическая разработка / Т.А.Сидорчук. - М., 2004.