КОММУНИКАТИВНЫЕ ИГРЫ И ЗАДАНИЯ

ИГРЫ-ЭНЕРГИЗАТОРЫ

ПАРОВОЗИК

Ведущий является «паровозиком», который должен составить поезд из детей. Ребятам отводится роль «вагончиков». «Паровозик» поочередно подъезжает к каждому из «вагончиков» и знакомится с ним. При назывании имени можно попросить ребят придумать для себя одно хорошее слово, например:

— Я веселый паровозик Лена, а ты кто?

— А я красивый вагончик Саша.

— Поехали дальше вместе.

— Поехали.

Дети едут за следующим «вагончиком», и так до тех пор, пока не соберется целый веселый поезд.

ЗНАКОМСТВО

1. Каждый участник по кругу называет свое имя. Второй круг проводится с повторением трех имен: имени соседа справа, своего имени и соседа слева.

2. Участник, называя себя, кидает мячик любому из группы, тот называет свое имя и кидает мячик кому-либо по своему выбору. В следующий раз участник уже называет не только свое имя, но и имя того, кому бросает мяч.

3. Каждый участник по кругу называет свое имя и сопровождает его любым движением, причем следующий ребенок, перед тем как представить себя, называет имена и показывает движения всех предыдущих детей поочередно.

УЗНАЙ ПО ГОЛОСУ

Ребята становятся в круг, в середину которого входит водящий. Ему завязывают глаза. Играющие идут по кругу вслед за руководителем, повторяя его движения (гимнастические или танцевальные), затем останавливаются и говорят:

Мы немножко поиграли,

А теперь в кружок мы встали.

Ты загадку отгадай,

Кто позвал тебя – узнай!

Руководитель молча указывает на одного из играющих, который восклицает: «Узнай, кто я!» Водящий должен назвать его имя. Если он угадал, узнанный становится водящим, если ошибся, игра повторяется. Когда ребята начнут различать голоса товарищей, можно разрешить им изменять свой голос, чтобы усложнить игру.

ДРУЖНЫЙ ПОЕЗД

Упражнение способствует развитию сплоченности группы. Дети встают друг за другом и держат стоящего впереди за пояс. В таком положении они преодолевают различные препятствия:

Подняться и сойти со стула («Нужно переехать через горы»).

Проползти под столом («Въехали в тоннель»).

Пробраться через «дремучий лес».

Тихо-тихо проехать по «заколдованному лесу», чтобы «не попасть в лапы диких животных».

На протяжении всего упражнения дети не должны отцепляться от своего партнера. «Провинившиеся вагончики» отправляются в депо и не участвуют в дальнейшем путешествии.

Лучше, если одновременно путешествуют два поезда. В этом случае тот поезд, который прибудет к финишу в полном составе, награждается («Паровозик и вагончики были очень внимательными, заботились друг о друге и поэтому никого не потеряли в пути»).

ДРАКОН

Играющие становятся в линию, держась за плечи или за пояс друг друга. Первый участник – «голова», последний – «хвост» дракона. «Голова» должна дотянуться до хвоста и поймать его. «Тело» дракона неразрывно. Как только «голова» схватила «хвост», она становится «хвостом».

УЗНАЙ, КТО ЗАТЕЙНИК

Дети становятся в круг и выбирают ребенка, который должен на время удалиться. Пока его нет, дети выбирают затейника. Его роль состоит в том, чтобы показывать различные движения, которые все должны в точности повторять.

Ребенок возвращается, становится в центр круга и пытается определить, кто затейник, кому ребята подражают.

Если он правильно назовет затейника, игра заканчивается или повторяется с новым ребенком.

ЗООПАРК

Дети превращаются в животных, в кого захотят сами. Сначала все сидят за стульями («в клетках»). Каждый ребенок изображает свое животное, другие угадывают, кого он показывает. После того как всех узнали, «клетки» открываются, и «звери» выходят на свободу: прыгают, бегают, кричат, рычат.

ХОЖДЕНИЕ ПО БУМАГЕ

Для проведения эстафеты группа делится на две команды. У каждой команды по два листка бумаги. Можно наступать только на листок бумаги, поэтому надо вставать обеими ногами на один листок, лежащий впереди, а второй класть перед собой. И так до намеченного места и обратно. Все члены команды поочередно соревнуются в таком передвижении.

НАЙДИ МЯЧ

Игра развивает вероятностное прогнозирование, наблюдательность.

Играющие стоят по кругу вплотную друг к другу, лицом в центр, держат руки за спиной. В центре стоит водящий. По сигналу дети передают маленький мяч за спиной. Водящий старается определить, у кого находится мяч, предлагая показать руки. Тот, к кому он обратился, сразу должен показать обе руки. У кого мяч оказался в руках или упал, становится водящим.

УЗНАЙТЕ ДРУГ ДРУГА

Игра проводится для того, чтобы дети могли лучше узнать друг о друге.

Ведущий предлагает поменяться местами (пересесть) всем тем, кто обладает общим признаком, например, тем, у кого есть дома домашние животные. Стоящий в центре круга ведущий должен постараться успеть занять одно из освободившихся мест, а тот, кто останется в центре круга без места, продолжит игру.

ПЕРЕДАЙ АПЕЛЬСИН

Нужно встать в две шеренги напротив друг друга. Игроки в каждой команде от первого до последнего должны передать друг другу какую-нибудь круглую вещь: апельсин, мяч, круглую игрушку. При этом руками помогать нельзя, можно пользоваться подбородком или плечом. Если вещь падает, все начинается сначала. Выигрывает команда, которая закончит первая.

СМЕЯТЬСЯ ЗАПРЕЩАЕТСЯ

Цель: успокоение возбужденной группы, создание сосредоточенного и радостного настроения.

Инструкция: «Сядьте, пожалуйста, широким кругом. Кто-то один встанет посередине и будет водить. Его задача состоит в том, чтобы выбрать кого-нибудь из сидящих и заставить его заговорить или улыбнуться. Для достижения своей цели он может пробовать все, что угодно, однако он не должен ни до кого дотрагиваться и не имеет права говорить. Те, кто сидит в кругу, не должны отворачиваться или закрывать глаза».

Каждый водит не более 1 – 2 минут. Если за это время водящий не сумеет рассмешить или заставить заговорить кого-либо, то с тем же ребенком могут попробовать свои силы еще 1 – 2 водящих. Если же водящий добивается успеха, он меняется местами с тем, кого заставил улыбнуться или заговорить.

КОРОВЫ, СОБАКИ, КОШКИ

Установление контакта, умение внимательно слушать друг друга. Можно использовать эту игру в начале урока или при переходе к новому этапу работы.

«Пожалуйста, разойдитесь по комнате. Я подойду к каждому из вас и шепотом скажу на ушко название какого-нибудь животного. Запомните его хорошенько, так как потом вам надо будет стать этим животным. Никому не проговоритесь. Теперь закройте глаза. Через минуту вы должны будете «заговорить» так, как «говорит» ваше животное. Вам надо, не открывая глаз, объединиться в группы со всеми теми животными, которые «говорят» так же, как вы. Вы можете ходить по комнате, двигаясь навстречу друг другу».

НАЙДИ СВОЮ ПАРУ

Девочки сидят на стульях, за ними стоят мальчики. Перед одним из мальчиков (ведущим) свободное место. Он должен подать сигнал (подмигнуть) девочке, которую хочет пригласить к себе. Она бежит и занимает свободное место, если ее предыдущий партнер не заметил сигнала и не удержал ее. Оставшийся без партнерши мальчик становится ведущим. Затем мальчики и девочки меняются ролями.

ИГРЫ-ОПТИМИЗАТОРЫ

ПОЖЕЛАНИЕ

Все играющие садятся в круг.

Инструкция: «Давайте начнем сегодняшний день с того, что выскажем друг другу пожелания на день, и сделаем это так. Кто-нибудь встанет, подойдет к любому другому, поздоровается с ним и выскажет ему пожелание на сегодня. Тот, к кому подошел первый участник, в свою очередь, подойдет к следующему и так далее до тех пор, пока каждый из нас не получит пожелание на день».

КЛУБОК

Это упражнение формирует чувство близости с другими людьми, способствует принятию детьми друг друга, формирует чувство ценности и самоценности.

Дети сидят, по кругу передавая друг другу клубок ниток так, чтобы все, кто уже держали клубок, взялись за нить. Передача клубка сопровождается высказываниями детей. Тот, кто начинает, предлагает тему. Например, «Я люблю, когда...», «Меня беспокоит...», «Когда я злой...», «Когда меня обижают...», «Я боюсь...», «Лучше всего я умею...» и др. Когда клубок вернется к ведущему, дети натягивают нить и закрывают глаза, представляя по просьбе ведущего, что они составляют одно целое (каждый раз можно менять образ, это может быть, например, животное, самолет, дерево и т.д.). Затем дети должны все вместе, не отпуская нить, обыграть этот образ. Главное, чтобы ниточка не порвалась.

КОМПЛИМЕНТЫ

1. Все играющие встают в круг. Один из них поворачивается к своему соседу и говорит ему что-нибудь хорошее. Тот в ответ должен сказать «спасибо» и, в свою очередь, повернуться к соседу. И так до тех пор, пока каждый не услышит комплимент.

2. Каждый участник сам говорит о себе что-нибудь хорошее.

Играя в эту и подобные игры, можно передавать друг другу какой-то ставший традиционным предмет, например сердечко, сшитое из ткани, и др.

Некоторые дети не могут говорить комплименты, им надо помочь. Можно вместо похвалы просто сказать «вкусное», «цветочное», «веселое» слово. Если ребенок затрудняется сделать комплимент, скажите его сами.

ДАВАЙТЕ ПОХЛОПАЕМ

Игра помогает детям лучше узнать друг друга, почувствовать себя увереннее и комфортнее в малознакомой группе. Дети располагаются по кругу. Ведущий задает играющим различные вопросы (можно и шуточные). Например: «Кто когда-нибудь дома делал мороженое?», «кто хотя бы раз в жизни спасал кошку или собаку?», «Кто хотя бы раз в жизни сам зашивал себе дырку?» и др.

Дети, которые отвечают на предложенный вопрос утвердительно, встают, а остальные игроки громко им аплодируют. Необходимо, чтобы каждый ребенок встал хотя бы один раз. Б дальнейшем можно предложить детям самим придумывать вопросы.

ЦВЕТИК-СЕМИЦВЕТИК

Для этой игры понадобится цветок, который можно сделать по-разному, главное, чтобы лепестки отрывались или вынимались. Лепестков на цветке должно быть столько, сколько детей принимает участие в игре. Каждый ребенок вынимает лепесток и загадывает желание (можно и несколько), которые могут быть выполнены в данный момент. Можно устроить «День выполнения желаний» или на каждом занятии выполнять желания одного ребенка.

МИР БЕЗ ТЕБЯ

Это упражнение позволяет каждому ребенку осознать собственную значимость в мире, среди людей. Дети образуют круг, в центре которого помещается один ребенок – ему и будут предназначаться слова-комплименты. Все дети продолжают фразу, начатую психологом: «Мир был бы без тебя неинтересен, потому что ты...»

ГОРЯЧИЙ СТУЛ

В центре комнаты стоит стул. Каждый по очереди занимает на нем место. Когда кто-то сидит на стуле, остальные члены группы, подходя к нему сзади, обращаются со следующими словами: «Больше всего мне в тебе нравится, что ты...» или «Ты лучше всех, потому что...» и т.д.

ЗА ЧТО МЫ ЛЮБИМ

Выполняется письменно, всем детям раздаются листы бумаги. Каждый выбирает в группе человека, который ему нравится. Необходимо написать про этого человека несколько слов, не указывая его имени. Все по очереди читают свою характеристику, а остальные должны определить, к кому она относится.

ПТЕНЦЫ

Из играющих выбирается Птица-мама или Птица-папа, остальные становятся птенцами. Птицы-родители идут к двери. Птенцы опускают головы на руки, и Птица-мама приглашается обратно в класс. Один из птенцов очень тонким голосом пищит; остальные дети сидят очень тихо. Птица-мама идет вдоль круга и пытается найти своего птенца. Когда она обнаружив его, то кладет руку ему на голову (гладит) и говорит: «Вот ты где, мой (любое хорошее слово)!» В случае, если ведущий правильно обнаруживает птенца, он остается Птицей-мамой до тех пор, пока не ошибется.

При повторе можно обыгрывать других зверей, например щенят, котят и др.

ПРЕДСТАВЬ

Этот вариант разработан группой американских психологов и представляет собой серию игровых заданий, позволяющих детям познать свою индивидуальность, особенность, отличие от других. Детям предлагают представить какую-либо ситуацию, ощущение и описать или изобразить их на бумаге.

Представь обед из своих любимых блюд.

Придумай свой собственный звук.

Придумай, как выглядит смех, доброта, печаль, красота, ложь, счастье.

Каков вкус у солнечного света? и т.д.

ЛАСКОВОЕ ИМЯ

Каждому ребенку придумывается новое имя, начинающееся с первой буквы настоящего имени. Например, Лена – ласковая, любознательная.

Я ЛЮБЛЮ СЕБЯ ЗА ТО...

Эта игра позволяет ребенку осмыслить свои положительные и отрицательные качества, поступки. Суть игры заключается в следующем: ребенок называет качества, которые ему нравятся в себе, он ими доволен; поступки, за которые его поощряют и от которых он испытывает удовлетворение.

В последующем дети могут анализировать и те качества, черты характера, которые доставляют беспокойство.

ХОЧУ БЫТЬ

Эта игра позволяет ребятам осмыслить присущие человеку качества, свойства, черты характера. Детям предлагают на выбор различные свойства, характеристики, качества, например: сильный, красивый, быстрый, толстый, высокий, железный, крикливый, спокойный, везучий и др. Из этих качеств ребенок выбирает любое, понравившееся ему, и объясняет, почему бы он хотел его иметь.

ИГРЫ ПО РАЗВИТИЮ РЕЧЕВОЙ И МЫСЛИТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

ШАГИ

У ведущего мяч. Дети выстраиваются в одну ровную линию на определенном расстоянии от взрослого, и каждый задумывает слово по заданной теме, допустим дерево. Ведущий бросает мяч одному из игроков, игрок ловит его и выговаривает по слогам свое слово, делая на каждом слоге один шаг. Задача игрока – быстрее (последним) добраться до ведущего, а значит, придумать наиболее длинные (короткие) слова.

Тема игры может быть любой.

ДОТРОНЬСЯ ДО...

Ребенку предлагается как можно быстрее найти и дотронуться до всех синих (высоких, гладких, начинающихся со звука «к» и т.д.) предметов.

ЧТО НАС ОТЛИЧАЕТ

Инструкция: «Пусть один из вас побудет за дверью. Мы тем временем разделимся на две группы по какому-то признаку. Ведущий должен угадать, что нас отличает».

Признак должен визуально фиксироваться (например, наличие шнурков на обуви). Две образовавшиеся группы садятся в разных местах.

Я ЗНАЮ

Со словами: «Я знаю пять имен девочек...» (названий городов, животных и т.д.), – ребенок подбрасывает мяч и на каждый бросок произносит слово.

ЗЕЛЕНЫЙ, КРАСНЫЙ, СИНИЙ

Дети стоят в кругу. У ведущего три мяча: зеленый, красный, синий (можно вырезать крути из картона). Тот, кому попадает зеленый мяч, должен назвать слово, относящееся к лесу, красный – к огню и синий – к воде (например, сосна, спички, лебедь).

ПТИЦА-ЗВЕРЬ-РЫБА

Педагог в случайном порядке предлагает ребенку вопрос. Тот должен в ответ вспомнить представителя тою или иного вида. Повторять названное ранее слово нельзя. Пример: птица – синица, рыба – щука, рыба – карась, зверь – волк и т.д.

ТОЛЬКО ВЕСЕЛЫЕ СЛОВА

Играть лучше в кругу. Ведущий определяет тему. Нужно называть по очереди, допустим, только веселые слова, передавая при этом мяч друг другу.

Можно разделиться на две команды и перебрасывать мяч до тех пор, пока не иссякнут слова. Команда, назвавшая последнее слово, выигрывает.

Можно сменить тему и называть только зеленые слова, только круглые, только колючие и т.д.

ЭПИТЕТЫ ПО АЛФАВИТУ

Психолог показывает какой-либо предмет или называет слово, а играющие по очереди придумывают слова (прилагательные), обозначающие качества этого предмета, отталкиваясь от определенной буквы алфавита.

ЗАКОНЧИ СЛОВО

Учитель кидает ребенку мяч и произносит первый слог слова (первую букву), а ученик, поймав мяч, должен закончить слово и кинуть мяч обратно.

Например, слог «зе»: зебра, земля, зеленый, зефир, земляника, зеркало.

ПРИДУМАЙ ПРЕДЛОЖЕНИЕ

1. Даются начальные буквы (например, В – С –Е – П), каждая из которых представляет собой начало слов в предложении. Нужно образовать различные предложения, например: «Всей семьей ели пирог».

2. Играющим предлагается придумать предложение, в котором все слова должны начинаться с одной буквы. Пример: «Саша съел соленый суп со свеклой». Играющие получают столько баллов, сколько слов подобрали.

Для облегчения работы можно использовать словарь.

ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ

Ребенку называют слово и предлагают охарактеризовать его (т. е. рассказать, что он знает о нем). Например, кошка – мягкая, пушистая, с коготками, усатая. Общее количество впервые предъявляемых слов – не более 10, в дальнейшем их число постепенно возрастает до 20. После того как каждое из них будет объяснено, раскрыто ребенком, ему предлагают вспомнить или нарисовать все названные учителем слова.