**Игры на формирование коммуникативных компетенций.**

**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.

**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:

Медленно поднимите руки через стороны вверх.

2. Потянитесь, кик 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»,

**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: «Отомри!»

«Морской царь» выбирает нового водящего, игра возобновляется.

**Звери на болоте**

Оснащение: дощечки или листы бумаги.

Описание игры

Педагог разделяет детей на пары, к каждой на которых один участник получает три досточки, 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 ил 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.

**Пантомимические этюды**

 Описание упражнения

Педагог предлагает детям пройтись так, как в их представлении ходят:

-маленькая девочка в хорошем настроении;

-старик;

-уставший человек;

-смелый человек и т.д.

 Вначале дети выполняют каждое задание одновременно, затем поочередно.

**Собери чемодан.**

Описание упражнения.

Участники садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Учитель  говорит:

- Представьте себе, что мы отправляемся в путешествие. Давайте собирать чемодан.

Подумайте, что можно взять с собой в дорогу. Первый «путешественник» называет предмет, который он возьмет с собой, второй повторяет то, что сказал первый, а затем называет свой предмет. Третий припоминает, что взял второй «путешественник»и добавляет свой предмет и так далее. Помните, что повторяться нельзя.

**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.)

**Кто ты?**

 Описание игры.

Каждый участник придумывает себе какое-нибудь смешное прозвище (например, метла, пузырек, расческа, ручка, игрушка и др.) Затем с помощью считалки выбирается водящий. Он начинает задавать вопросы игрокам. Отвечая на них, игрок должен употреблять только придуманное им слово, при этом сохраняя серьезное выражение лица. Например, водящий подходит к тому, кто назвал себя «метлой» и строго предупреждает:

 - Кто ошибается,

 Тот попадается!

 Кто засмеётся, тому плохо придется!

 Далее следует диалог, например:

 - Кто ты?

 - Метла.

 - А что ты ел сегодня утром?

 - Метлу.

 - А на чем ты приехал в детский сад?

 - На метле. И так далее.

Когда вопросы закончатся или же игрок ошибается (рассмеётся), водящий меняется.

**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 вопросы водящему о цвете, форме, назначении предмета, лежащего в сундучке. Водящему нужно отвечать на все вопросы словами «да» или «нет».

Ребенок, который первым назовет то, что находится в сундучке, становится водящим. Педагог кладет в сундучок другой предмет, игра возобновляется.

**Картинная галерея.**

 Оснащение: картины, названия которых известны детям.

 Описание игры.

Играющие садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Воспитатель показывает им картины. Каждый участник загадывает одну из них, которая больше понравилась. Затем выбирается водящий. Он произносит: Все картины хороши, но одна лучше!

Остальные участники с помощью вопросов пытаются угадать, какая картина понравилась водящему.

Ребенок, который первым назовет загаданную картину, становится водящим, игра возобновляется.

**Интервью**

Оснащение: микрофоны (по количеству пар участников)

 Описание игры.

Педагог разделяет детей на две команды. Одна команда – «эксперты», другая - «журналисты»

Педагог говорит:

- Каждому «журналисту» нужно выбрать себе «эксперта» и взять у него интервью по знакомой нам теме, например: Город, в котором я живу»

Пожалуйста, играйте свои роли так, чтобы ваше поведение и речь были бы как у настоящих журналистов и экспертов. Кто начнет первым?

**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 загадочный предмет. Затем выбирается водящий, который загадывает предмет. Остальные участники задают ему вопросы.

Например:

- Почему ты загадал этот «Пум – пум – пум»?

- Для чего «Пум – пум –пум» нужен?

- Этот «пум-пум-пум» большой или маленький?

И так далее.

**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 замечательный рассказ про муравьишку – путешественника.

Водящий может перефразировать это предложение так:

 - Учитель  (имя –отчество) прочитает нам интересный рассказ о путешествиях муравья.

**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 школу  в плохом настроении и сердито сказал своему другу:» Я не буду с тобой играть».

Его друг подумал немного и спросил: «Ты имеешь ввиду, 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 …»

**Я начну, а вы продолжите**.

 Оснащение: мультфильм «На горке».

Описание упражнения.

Участники просматривают мультфильм «На горке», воспитатель произносит незаконченные предложения. Дети поочередно их заканчивают, используя образные слова и выражения.  Например:

Был ясный день, снег на солнце … (сверкал, искрился, переливался, блестел).

Миша сел на санки и помчался с горы … (пулей, вихрем, так, что дух захватило)

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

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

**Через стекло.**

Описание упражнения.

Участники разбиваются на пары. Педагог говорит: - Представьте себе, 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.

 Пример 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.

Воспитатель 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, игра возобновляется.

 Примеры заданий:

 - открыть дверь;

 - подойти и посмотреть в окно;

 - поставить два стульчика рядом. И др.

**Путешествия Буратино.**

 Оснащение: кукла «Буратино», фишки.

 Описание игры. Участники садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Воспитатель показывает детям игрушку и говорит:

- Ребята, к нам в гости заглянул Буратино. Он побывал во многих детских садах.

Слушайте Буратино и постарайтесь отгадать, в каких комнатах детского сада он побывал и когда (зимой, летом, утром, или вечером) это было.

 Примеры:

- Зашел Буратино в комнату, где дети: засучивают рукава, намыливают руки, вытираются; расстегивают пуговицы, снимают и складывают одежду, потягиваются, успокаиваются, отдыхают, спят; пляшут, поют, слушают, притопывают, кружатся, кланяются; маршируют, приседают, пролезают, спрыгивают.

- Был Буратино в детском саду, когда дети приходят, здороваются, переобуваются, заходят в группу; одеваются, прощаются, уходят; купаются, загорают, ходят босиком; лепят снеговиков, катаются на санках, на лыжах;

**Угадай и нарисуй**

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

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

 Примеры загадок:

Под сосною у дорожки На спине иголки

Что стоит среди травы? Длинные да колкие

Ножка есть, но нет сапожек, А свернется он в клубок -

Шляпка есть –нет головы. Нет ни головы ни ног.

 (Гриб) (ежик)

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

**Загаданное действие.**

 Описание игры.

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

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

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 повторяется.

**Что на что похоже.**

 Описание игры.

Воспитатель 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 повторяется.

**Я бросаю тебе мяч.**

Оснащение: мяч.

 Описание игры.

Дети стоят в кругу и перебрасывают друг другу мяч, называя по имени того участника, кому хотят его бросить. При этом ребенок, бросающий мяч, говорит: «Я бросаю тебе конфетку (цветок, яблоко и т.д.) Ребенок, получивший мяч, должен ответить ,сделав какой –либо вывод, например: «Спасибо, ты знаешь, я люблю сладкое».

**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».

Описание упражнения.

Воспитатель 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 не бывает. Первый ребенок противоречит, доказывая, что такое может случиться.

 Варианты диалогов детей:

 - Крокодил летает.

 - Крокодил не летает, у него не крыльев.

 - Нет летает, его везут в самолете.

 - Тучка упала на землю.

- Тучка плывет по небу, она не может упасть.

- Нет, тучка упала дождем.

**Но зато я….**

Оснащение: мяч.

Описание игры.

Участники становятся в круг и перебрасывают друг другу мяч.

Ребенок, бросивший  мяч, говорит какую –либо фразу о себе, которая начинается словами:

«Я не …».

Ребенок, получивший мяч, должен ответить, начиная со слов: «Но зато я…».

Например:

 \_ Я не забываю чистить зубы по вечерам.

 - Но зато я мою руки перед едой.

**Что было бы, если бы я …**

 Описание упражнения.

Участники садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

 Воспитатель говорит:

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

Варианты ответов детей: артистом, то сыграл бы роль… художником, то нарисовал бы… если бы я был воспитателем, то… Цветком, то радовал бы….

**Художник слова.**

 Описание упражнения

Участники садятся на стульчики или на пол, образуя круг.

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

Затем водящий меняется, упражнение возобновляется

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, длячего он ему нужен, что из него можно приготовить и т.д.

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

Затем водящий меняется, игра повторяется.

**Опиши друга.**

Описание игры.

С помощью считалки выбирается пара детей. Они встают спиной друг другу и по очереди описывают прическу, одежду и лицо своего партнера.

После этого описание сравнивается с оригиналом и делается вывод о том, насколько был точен каждый игрок.

Затем выбирается другая пара, игра возобновляется.

**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 Каи 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 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.

**Знакомство.**

 Оснащение: картинки с изображением сказочных персонажей.

Описание игры.

С помощью считалки выбирается водящий, который рассматривает картинку, не показывая её детям. После этого водящий должен описать изображение, начиная со слов «Я хочу вас познакомить с моим лучшим другом…»

Ребенок, который первым догадался, какой сказочный персонаж изображен на картинке, становится водящим, игра возобновляется.

**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 правильный ответ, выводит 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!

**Построим город**

Оснащение: конструктор.

Описание игры.

С помощью считалки выбирается двое детей – «архитектор» и «начальник стройки».

Задача «архитектора» - рассказать «начальнику стройки», какой город нужно построить. Например:

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

 «Начальник стройки», учитывая личностные особенности детей, распределяет роли и

Объясняет каждому участнику, что и почему он будет строить. Например: Коля и

Алеша будут строить дом, потому что у них это хорошо получается. Таня с Леной и Людой построят библиотеку, потому что они любят книжки читать….

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

**Телевизор.**

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

Описание игры:

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

Педагог предлагает ребенку сыграть роль ведущего передачи «Новости» («В мире животных», «Музыка на ТV» 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 договорится, как они расскажут об этой передаче другой группе участников.

Приглашается вторая группа детей, и «телезрители» передают информацию об увиденной передаче.

Эта группа детей объясняет «ведущему», какую передачу посмотрели «телезрители»

Затем дети меняются ролями, игра возобновляется.

**Диалоги.**

Описание игры.

Участники разбиваются на пары.

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

 В течение 3 -5 минут участники общаются.

Затем по условному сигналу разговоры прекращаются, и дети меняются парами. Им

Дается второе задание –рассказать друг другу то, что услышали от предыдущих собеседников.