

# Коммуникативные игры для старших дошкольников



# Игра: «Ковер мира»

- **Цель игры:** учить детей стратегии разрешения конфликтов в группе с помощью переговоров и дискуссий. Побуждать детей отказаться от драк, споров и слез, заменив их, обсуждением проблемы друг с другом.
- Обучать детей совместному поиску взаимовыгодных решений в сложных, в том числе и конфликтных ситуациях.
- **Используемые атрибуты, пособия:** Кусок не слишком толстого пледа размером 90X150 сантиметров или мягкий коврик такого же размера. Фломастеры, клей и материалы для оформления декораций, например, блестки для вышивания, бисер, ракушки и т.д.

# Начало игры

- - Дети, смотрите, что я вам принесла. Это ковер мира. Хотите про него узнать больше? Тогда сядьте в круг все вместе.
- - Можете ли вы сказать, о чем вы иногда спорите друг с другом?
- - Что вы делите со своими братьями и сестрами?
- - О чем вы спорите здесь, в группе?
- - Как вы чувствуете себя после такого спора?
- - Что может произойти, если в споре сталкиваются различные мнения?
- - Я принесла для вас небольшой кусок ткани - плед, который станет нашим "ковром мира". Как только возникнет спор, "противники" могут сесть на него и поговорить друг с другом так, чтобы найти путь мирного решения своей проблемы.
- - Давайте посмотрим, что из этого получится (кладу плед в центр круга, а на него - красивую занятную игрушку). - Представьте себе, что Маша и Вова хотят получить эту игрушку, но она одна, а их двое. Они оба сядут на "ковер мира", а я присяду рядом, чтобы помочь им, когда они захотят обсудить и разрешить эту проблему. Никто из них не имеет права просто взять игрушку.

# Основная часть

## Игры

- Как можно разрешить эту проблему?
- Я, в зависимости, от варианта выхода из положения, поощряю детей или привлекаю остальных детей к обсуждению: так поступать правильно или неправильно?
- Перед детьми можно положить книжку, сладости (печенье, конфету), раскраски и др.
- После дискуссии предлагаю детям украсить "ковёр мира":
- - Сейчас мы можем превратить этот кусок пледа в ковер мира нашей группы. Я напишу на нем имена всех детей нашей группы, а вы должны мне помочь украсить его. Говорите, как записать ваше имя: Ксюша или Ксения? Машенька или Маша?...
- Можно украсить этот ковер красивыми пуговицами, блестками...

# Подведение итогов игры

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

# Игра : «Робот»

- ***Цель игры:*** Сплочение группы, воспитание способности к согласованному взаимодействию. Развитие умения слушать и слышать.

# Начало игры

- Ребята, я знаю новую игру. Она называется «Робот». Кто хочет поиграть?
- Давайте вспомним, что мы знаем про роботов?
- 
- - А как движется робот?
- Уточняю и показываю:
- - Роботы движутся не плавно. Они слушают команды человека и выполняют движение. Замирают. Ждут следующую команду. Можно сказать, что они движутся прерывисто, не плавно, «механически», т.е. у них всегда есть фаза покоя и фаза движения. Они чередуются.
- - Давайте попробуем двигаться как робот. Представьте себя роботами (показываю пример: стою прямо, руки в согнутых локтях перед собой).
- Слушайте и выполняйте:
- - Шаг вперед. Поворот налево. Два шага вперед...
- Поощряю тех детей, кто точно выполняет движения.
- - Послушайте, что это за игра и как в нее надо играть.
- Надо разделиться на пары. Один - исполняет роль изобретателя, другой — робота.
- Робот будет искать спрятанный предмет, и будет двигаться по указанию изобретателя прямо, влево, вправо, присесть, встать на цыпочки, протянуть руку вперед, поднять руками книгу и т.д.
- - Потом в паре вы поменяетесь ролями.

# Основная часть игры

- - Давайте посмотрим, как будут играть Никита и Вадим.
- - Робот выходит в спальную комнату.
- - Изобретатель выбирает предмет и прячет его.
- При необходимости подсказываю, куда можно спрятать предмет:
  - - под столом, покрытом скатертью, в кукольном уголке;
  - - за книгой в книжном уголке;
  - - в коробке с лоскутками ткани в уголке ручного труда и т.д.
- - Изобретатель, приглашай своего робота.
- Поощряю за выдумку:
  - - Молодец, изобретатель, включил своего робота.
- Наблюдаю за игрой, поощряю изобретателя (за четкость команд) и робота (за правильное выполнение команд).
- Советую при необходимости: лучше скомандовать вместо: «Иди вперед», «Сделай пять шагов вперед».
- Отмечаю, что сразу видно – робот выполняет механические движения: выслушал команду, выполнил, остановился, снова принял команду и т.д.

# Подведение итогов Игры

- - Ребята, наша пара «робот-изобретатель» справилась вместе с заданием? Нашли предмет?
- - А почему они справились с заданием?
- - Всегда ли команды были четкими?
- - Всегда ли робот слышал и выполнял команды?
- - Понравилось ли играть?
- - Давайте еще поиграем (роли в паре меняются, играет другая пара детей).

# Игра: «Маковое зернышко»

- *Цель игры:* Закреплять у детей умения поочередно задавать вопросы и отвечать на них, развивать тему разговора

# Начало игры

- Обращаюсь к детям:
- - Смотрите, какой у меня есть красивый янтарный камушек (показываю).
- - А в какую игру с ним можно поиграть?
- - Напомните нам, пожалуйста, правила, кто их помнит?
- Если дети затрудняются сформулировать правила, задаю направляющие вопросы:
- - Как все играющие должны встать?
- - Кого мы должны выбрать?
- - Каким способом можно выбрать Ворону?
- - А где будет находиться Ворона?
- - А что делают все, стоящие в кругу?
- - А как Вороны меняются?
- Поощряю детей, которые правильно формулируют правила.

# Основная часть игры

- Олеся, выбирай Ворону считалочкой. Дети по своему желанию используют считалочку.
- - Камешек я передаю Соне, и она первой задает вопрос.
- 
- Наблюдаю за диалогами детей, при необходимости подсказываю или предлагаю несколько вариантов ответов (Молоко – деток поить..., сметану из него делать...).
- - Ворона должна придумывать новые ответы.

# Подведение итогов игры

- - Хорошо играете!
- - Какая Ворона придумывала новые ответы, которые еще никто не давал?
- - С какой вороной получился самый длинный и интересный разговор?
- - Почему?
- Подвожу к выводу, что интересной будет игра, если и вопросы и ответы будут не повторяющимися, каждый раз новыми.