**Конспекты коммуникативных игр для 3-4 лет**

Воспитатель: Щербина Е.А.

**Коммуникативная игра — это совместная деятельность детей, способ самовыражения и взаимного сотрудничества**, где партнёры находятся в позиции «на равных», стараются учитывать особенности и интересы друг друга.

**Коммуникативные игры направлены на:**

* формирование коммуникативных качеств и позитивного отношения к другим людям;
* развитие умения владеть своими чувствами и сопереживать партнёрам по общению;
* конструктивное взаимодействие и сотрудничество с ровесниками и взрослыми.

**Коммуникативная игра «Ау!»**

Цель: развитие интереса к сверстникам, слухового восприятия.

Количество играющих: 5-6 человек.

Ход игры: один ребенок стоит спиной ко всем остальным, он потерялся в лесу. Кто-то из детей кричит ему: «Ау!» — и «потерявшийся» должен угадать, кто его звал.

**Коммуникативная игра «Кого укусил комарик?»**

Цель: способствовать развитию взаимопонимания между детьми.

Ход игры: дети садятся в круг. Ведущий проходит по внешней стороне круга, гладит детей по спинам, а одного из них незаметно от других тихонько щиплет — «кусает комариком». Ребенок, которого «укусил комарик», должен напрячь спинку и плечи. Остальные внимательно разглядывают друг друга и угадывают, «кого укусил комарик».

**Коммуникативная игра «Две игрушки – поменяемся местами»**

Цель: развитие моторной ловкости, внимания, координации движений, сотрудничества.

Ход игры: дети становятся в круг, а ведущий одновременно бросает игрушки двум игрокам, которые должны быстро поменяться местами.

**Коммуникативная игра «Раздувайся, пузырь»**

Цель: развитие чувства сплоченности, развитие внимания.

Ход игры: дети стоят в кругу очень тесно — это «сдутый пузырь». Потом они его надувают: дуют в кулачки, поставленные один на другой, как в дудочку. После каждого выдоха делают шаг назад — «пузырь» увеличивается, сделав несколько вдохов, все берутся за руки и идут по кругу, приговаривая:

Раздувайся, пузырь, раздувайся большой, Оставайся такой, да не лопайся!

Получается большой круг. Затем воспитатель (или кто-то из детей, выбранный ведущим) говорит: «Хлоп!» — «пузырь» лопается, все сбегаются к центру («пузырь» сдулся) или разбегаются по комнате (разлетелись пузырьки).

**Коммуникативная игра «Слушай команду»**

Цель: развивать внимание, произвольность поведения.

Ход игры: звучит спокойная, но не слишком медленная музыка. Дети идут в колонне друг за другом. Внезапно музыка прекращается. Все останавливаются, слушают произнесенную шепотом команду ведущего (например: «Положите правую руку на плечо соседа») и тотчас же ее выполняют. Затем снова звучит музыка, и все продолжают ходьбу. Команды даются только на выполнение спокойных движений. Игра проводится до тех пор, пока группа в состоянии  и хорошо слушать, и выполнять задание.

**Коммуникативная игра «Ласковое имя»**

Цели: развивать умение вступать в контакт, оказывать внимание сверстникам.

Ход игры: дети стоят в кругу, передают друг другу эстафету (цветок, “волшебную палочку”). При этом называют друг друга ласковым именем (например, Танюша, Алёнушка, Димуля  и т.д.) Воспитатель обращает внимание детей на ласковую интонацию.

**Коммуникативная игра «Найди отличие»**

Цель: развитие коммуникативных навыков.

Ход игры: ребенок рисует все, что ему захочется, затем передает листок взрослому. Взрослый добавляет одну или несколько деталей и возвращает рисунок ребенку, который должен найти изменения. Затем взрослый рисует, а ребенок вносит изменения — они меняются ролями.

**Коммуникативная игра «Изобрази эмоции»**

Цель: научить детей изображать заданные эмоции, такие  как грусть, радость, восторг, скука, плач, веселье и т. д.

Ход игры: дети при помощи считалки выбирают водящего. Педагог в тайне от других детей называет водящему эмоцию, тот воспроизводит ее при помощи мимики и жестов. Остальные дети угадывают, что именно изобразил водящий. Ребенок, первым назвавший правильный ответ, становится новым водящим. Для детей младшего дошкольного возраста задание можно задавать в ситуативной форме: например, педагог называет условную фразу: «Буратино радуется (грустит, скучает и т. д.)».

**Коммуникативная игра «Где твой домик?»**

Цели: развитие внимательности, командного духа, умение управлять своим поведением.Ход игры: дети делятся на три команды: рыбки, птички, зайчики. Педагог объясняет детям, что у каждого животного есть своя среда обитания, т. е. птицы летают в небе, рыбки плавают в воде, зайчики прыгают на суше. В середине игровой площадки рисуется небольшой круг диаметром приблизительно 1,5 м. Включается негромкая веселая музыка, под нее дети бегают, прыгают, танцуют. Через некоторое время музыка выключается и педагог командует: «Небо», «Суша» или «Вода». Дети, персонажи которых относятся к названной среде, должны быстро забежать в круг. Дети, которые ошиблись, выбывают из игры. Игра повторяется несколько раз. Затем дети меняются ролями, и игра продолжается до тех пор, пока к ней наблюдается интерес.

**Коммуникативная игра «Как меня зовут?»**

Цель: познакомить детей друг с другом, помочь в запоминании имен.

Ход игры: дети встают в круг и берут друг друга за руки. Один из детей начинает игру. Он называет свое имя. Стоящий рядом с ним ребенок продолжает игру – называет имя первого ребенка, затем добавляет свое. Следующий ребенок должен назвать имя первого ребенка, затем второго, затем добавляет свое. Все последующие игроки продолжают игру, называя цепочку из имен детей, стоящих перед ними, и свое собственное имя. Цепочка не должна превышать трех имен.

**Коммуникативная игра «Самый лучший»**

Цель: научить детей находить друг в друге положительные черты, говорить друг другу комплименты.

Ход игры: заранее готовится «трон», например, кресло, обтянутое красивой тканью. Над троном крупными яркими буквами изображена надпись: «САМЫЙ ЛУЧШИЙ». Дети рассаживаются на стулья. При помощи считалки выбирается водящий, который занимает место на троне. В течение нескольких минут (время регулируется педагогом) остальные дети объясняют, почему этот ребенок самый лучший, придумывают уменьшительно-ласкательные производные его имени. По окончанию водящий выбирает следующего ребенка, который займет трон. Педагог может подсказать, что можно поблагодарить детей за комплименты и попросить ребенка описать свои эмоции, которые он испытывал, находясь на этом троне. Все дети должны по одному разу побыть на троне.

**Коммуникативная игра «Наши маленькие друзья»**

Цель: развивать в детях способность сочувствовать и сопереживать, развивать бережное отношение к домашним питомцам.

Ход игры: предварительно педагог предлагает детям нарисовать своих домашних животных. По этим рисункам дети должны рассказать истории о своих любимцах. Это может быть история появления маленького друга в семье ребенка, какой-нибудь забавный случай из их жизни или просто рассказ, о том, как они живут, чем занимаются, куда ходят гулять и т. д.

**Коммуникативная игра «Колючий зверь»**

Цель: создание позитивного настроения у детей, создание дружеской атмосферы.

Ход игры: педагог показывает детям рисунок загадочного животного, выполненный на большом листе. Весь зверь исколот зубочистками, воткнутыми в плакат. Педагог объясняет, что это очень злой и страшный зверь. Таким он стал по той причине, что на нем много колючек, поэтому все его боятся и не хотят с ним играть. Педагог просит детей помочь этому животному избавиться от своей злости и раздражения. Задача детей – пожалеть зверя, наградить его хорошими чертами характера. Как только ребенок говорит хорошее слово про это животное, педагог выдергивает из него одну колючку и ломает ее. Постепенно количество колючек на звере уменьшается, он приобретает вполне добрый и симпатичный вид, дети все вместе придумывают ему прозвище.

**Коммуникативная игра «В зоопарке»**

Цель: позволить детям примерить на себя различные роли – доброго, злого, хитрого, трусливого и т. д.; повысить уровень самооценки.

Ход игры: педагог предлагает поиграть: «Представьте, что мы пришли в зоопарк. Мы будет прогуливаться, переходить от клетки к клетке, наблюдать за поведением животных. Наша задача – изобразить, как ведет себя хозяин каждой клетки». Педагог включает негромкую музыку, называет различных животных, дети в течение 3–4 минут изображают названного зверя, затем педагог предлагает следующее животное. Лучше всего предлагать детям названия животных в паре с прилагательным, характеризующим его. Педагог может назвать следующих животных: злой волк, трусливый зайчик, сердитый медведь, добрый слон, шустрый мышонок, хитрая лиса, ленивый кот, свирепый тигр и т. д.

