

Игры для социально-коммуникативного развития дошкольника.

ПРЕДСТАВЛЕНИЕ

Цель: знакомство, создание благоприятного климата в коллективе.

Садимся в круг. Начинаем знакомство. Каждому предлагается изменить свое имя (если хочет), которое ему приятно слышать во время обращения к нему. Каждый участник представляется и рассказывает кратко о себе. Представляются участники по очереди (по кругу),

СНЕЖНЫЙ КОМ

Цель: знакомство, создание благоприятного климата в коллективе.

Участник называет имя своего соседа, тех людей, которые представились до него по порядку, и свое имя. Главное, когда называешь имена предыдущих участников, важно смотреть им в глаза. Как вариант этого упражнения: имя + эпитет на эту букву (например: Саша смелый, валя высокая и т. п.)

ГЛАВНОЕ ВО МНЕ

Цель: знакомство, создание благоприятного климата в коллективе.

Подумать, что является самым важным, самым существенным в характере. Найти этому краткую форму выражения, можно в стихотворной форме. И объяснить, почему выбрали именно ее. Представление по кругу.

МЕТАФОРА

Цель: создание благоприятного климата в коллективе.

Творческий процесс. Доброволец выходит в середину круга, а остальным предлагается поучаствовать в совместном создании художественного образа одноклассника (друга). Задание: какой образ рождается у вас при взгляде на нашего героя? Наш герой видит себя со стороны.

ФРАЗА ПО КРУГУ

Цель: развитие сферы общения, создание благоприятного климата в классе

Выбрав простую фразу, например: «В саду падали яблоки», предлагается произносить эту фразу по очереди, но каждый участник игры должен произнести ее с новой интонацией. Повторять интонации нельзя. Если участник не придумает ничего нового, то он выбывает из игры. Игра продолжается, пока не останется несколько человек победителей: 3-4 (а может закончиться и раньше, если никто не придумает ничего нового).

ЗЕРКАЛО

Цель: развитие сферы общения, снятие личностных комплексов, создание благоприятного климата в классе.

Работа в паре. Предлагается выполнить несколько несложных заданий, точнее, симитировать их выполнение. Задания:

1. пришиваем пуговицу;
2. собираемся в дорогу;
3. печем пироги;
4. выступаем в цирке.

В паре один – исполнитель, а другой – его зеркальное отражение. Оценивается артистизм.

ВСЕОБЩЕЕ ВНИМАНИЕ

Цель: развитие сферы общения, снятие личностных комплексов, создание атмосферы комфорта в группе.

Всем участникам игры предлагается выполнить одну и ту же простейшую задачу. Любыми средствами, не прибегая, конечно, к физическим воздействиям и местным катастрофам, постараться привлечь к себе внимание окружающих. Задача усложняется тем, что одновременно ее стараются выполнить все участники игры. Определите, кому это удалось и за

счет каких средств. Итак, все участники пытаются обратить на себя внимание как можно большего числа играющих. Начали! Подсчитываем в заключении, кто привлек внимание большего числа игроков.

ЗА ЧТО НАМ НРАВЯТСЯ ЛЮДИ

Цель: развитие коммуникативности, создание благоприятного климата в классе.

Вступая во взаимодействие с окружающими, мы обычно обнаруживаем, что они нравятся нам или не нравятся. Как правило, эту оценку мы связываем с внутренними качествами людей. Давайте попробуем определить, какие качества в людях мы ценим, принимаем. Задание будем выполнять письменно. Возьмите лист бумаги, выберите в группе человека, который по многим проявлениям импонирует вам.

Письменно укажите пять качеств, которые нравятся вам в нем. И, не указывая самого человека, напишите пять качеств, которые вам не нравятся в нем. Листочки сдаются. По очереди читается характеристика человека, а все остальные пробуют определить этого человека.

Ну, сейчас можно подвести итог. Ведущий, пожалуйста, определите, кого из присутствующих мы узнали быстрее всего, следовательно, кто оказался в числе самых популярных личностей.

ЦВЕТА ЭМОЦИЙ

Цель: развитие коммуникативности, эмоциональной сферы.

Водящий закрывает глаза, а все остальные выбирают между собой какой-нибудь цвет: красный, зеленый, синий, желтый. Водящий открывает глаза, а все участники своим поведением, эмоциональным состоянием должны изобразить этот цвет, не называя его. Водящий должен его отгадать.

РАССМЕШИТЬ ПАРТНЕРА

Цель: создание благоприятного климата, развитие коммуникативности, снятие напряжения.

Работа в паре. Важно любыми средствами рассмешить своего партнера. Если рассмешить не удастся, то выбирается другой партнер. Если партнер

смеется, тогда он выбирает себе пару из остальных участников. В конце определяется самый насмешливый и самый смешной игрок.

ВСЕОБЩЕЕ ВНИМАНИЕ

Цель: развитие коммуникативных навыков, создание атмосферы комфортности в коллективе.

Каждому участнику предлагается любыми средствами, не прибегая к физическим действиям, постараться привлечь к себе внимание окружающих. Задача усложняется тем, что одновременно ее стараются выполнить все участники игры. Определить, кому это удалось и за счет каких средств. Все участники игры пытаются обратить на себя внимание как можно большего числа играющих.