***Игры на развитие коммуникативных качеств***

***«Поводырь».***

В комнате разложены и расставлены предметы – препятствия (стулья, кубики, игрушки и т.д.). Ведомый повязывает на глаза повязку, ведущий ведёт его, рассказывая, как двигаться, например: «переступи через кубик», «здесь стул. Обойди его». Затем меняются ролями.

***Пантомимические этюды.***

Ребёнку предлагают пройтись так, как ходит маленькая девочка, мальчик в хорошем настроении, старик, ребёнок, который только учится ходить, уставший человек и др.

***«Сказки наизнанку».***

Взрослый предлагает ребёнку придумать вариант сказки, где характеры героев изменены (например, колобок злой, а лиса добрая), и показать с помощью настольного театра, что может произойти в такой сказке.

***«Скажи по-другому».***

Взрослый говорит: У одного мальчика было плохое настроение. Какими словами можно про него сказать? Какой мальчик? (печальный, грустный). Да, печальный, грустный – это слова, близкие по значению, слова – друзья. Поэтому мы об этом мальчике можем сказать: «Один мальчик был очень грустный».

Далее даются аналогичные задания: Девочка торопится в школу. (Какая она?) Мама посмотрела на вымытую посуду. (Что о ней можно сказать?) Через окно видно, что идёт сильный дождь. (Как об этом сказать иначе?)

***«О чём я сказала?»***

Взрослый обращается к детям: «Послушайте, что я скажу сейчас. Бежит собака. Бежит ручеёк. Бежит вода из крана. О чём я сказала?». Подводит ребёнка к выводу: «Вы сказали, что собака, ручеёк, вода из крана могут бежать». Примеры – Сложи вещи. Сложи руки. Сложи дрова. Плывёт утка. Плывёт человек. Плывёт корабль. Летит самолёт. Летит птица. Летит облако. Ножка у стула. Ножка у гриба. Ножка у мебели. Ушко у куклы. Ушко у кошки. Ушко у иголки. И т.д.

***«Моё начало – твой конец».***

Взрослый придумывает начало истории про игрушку (собачка, мишка), а ребёнок её продолжение.

***«Через стекло».***

Взрослый и ребёнок передают друг другу какую-либо информацию жестами, представив, что один из них находится в поезде, на другой – на перроне, т.е. они отделены друг от друга стеклом, через которое не проникают звуки. Возможные темы сообщений для передачи: я тебе позвоню, когда приеду», «напиши мне письмо» и др. После игры желательно обсудить, насколько правильно они поняли друг друга, легко ли им было это сделать.

***«Вечер загадок».***

Начинать целесообразней с внешних признаков окружающих предметов, например: большой, круглый, полосатый (арбуз). Затем можно добавить функциональные признаки: шумит, ворчит, глотает, всё дома очищает (пылесос). После этого можно предложить «образные загадки» типа «Крашеное коромысло через реку повисло» (радуга). Непонятные слова надо обязательно объяснять.

***«Что на что похоже».***

Взрослый договаривается с ребёнком, что он для описания задуманного предмета или живого существа будет использовать только сравнения (по внешнему виду, действиям и т.п. со сходными и известными всем предметами). Назначается водящий, который по описаниям-сравнениям пытается отгадать, что же было задумано.

***«Почему? А потому»***

Сначала взрослый, затем ребёнок задают «каверзные» вопросы: «Почему кошка часто умывается?». И т.п. за самый доказательный и правдоподобный ответ ребёнок получает фишку.

***«Магазин».***

Взрослый - «продавец», ребёнок – «покупатель». На прилавке «магазина» разложены различные предметы. Покупатель не показывает предмет, который хочет купить, а описывает его или рассказывает, для чего он нужен, что с ним можно делать. «Продавец» должен отгадать, о каком предмете идёт речь.

***«Данетка».***

Один загадывает слово, другой пытается его угадать при помощи наводящих вопросов. Эффективны вопросы обобщающего характера: «Это растение?», «Это мебель?» Ответ должен содержать фразы: «Да», «Нет».