# 

|  |
| --- |
| *КАРТОТЕКА КОММУНИКАТИВНЫХ ИГР* |

Оглавление

[**«Жизнь в лесу» 4**](#_Toc356933511)

[**«Добрые эльфы» 5**](#_Toc356933512)

[**«Птенцы» 6**](#_Toc356933513)

[**«Муравьи» 7**](#_Toc356933514)

[**«Театр теней» 8**](#_Toc356933515)

[**«Ожившие игрушки» 9**](#_Toc356933516)

[**Запрещённое движение 10**](#_Toc356933517)

[**«Общий круг» 11**](#_Toc356933518)

[**«Переходы» 12**](#_Toc356933519)

[**«Зеркало» 13**](#_Toc356933520)

[**Передай движение 14**](#_Toc356933521)

[**«Где мы были, мы не скажем, а что делали - покажем» 15**](#_Toc356933522)

[**«Испорченный телефон» 16**](#_Toc356933523)

[**«Бабушка Маланья» 17**](#_Toc356933524)

[**«Волны» 18**](#_Toc356933525)

[**«Передай движение» 19**](#_Toc356933526)

[**«Передай настроение» 20**](#_Toc356933527)

[**«Выбери партнера» 21**](#_Toc356933528)

[**«Тень» 22**](#_Toc356933529)

[**«Радио» 23**](#_Toc356933530)

[**«Кто сказал?» 24**](#_Toc356933531)

[**«Запрещенное движение» 25**](#_Toc356933532)

[**«Лепим скульптуры» 26**](#_Toc356933533)

[**«Составные фигуры» 27**](#_Toc356933534)

[**«Злой дракон» 28**](#_Toc356933535)

[**«Живые куклы» 29**](#_Toc356933536)

[**Сороконожка 30**](#_Toc356933537)

[**На тропинке 31**](#_Toc356933538)

[**Мостик 32**](#_Toc356933539)

[**Лабиринт 33**](#_Toc356933540)

[**Путанка 34**](#_Toc356933541)

[**Продолжи движение 35**](#_Toc356933542)

[**Божья коровка 36**](#_Toc356933543)

[**Змейка 37**](#_Toc356933544)

[**Надувная кукла 38**](#_Toc356933545)

[**Шторм 39**](#_Toc356933546)

[**Мышата в мышеловке 40**](#_Toc356933547)

[**Шторм и штиль 41**](#_Toc356933548)

[**Волшебный ковёр 42**](#_Toc356933549)

[**«Добрые волшебники» 43**](#_Toc356933550)

[**«Конкурс хвастунов» 44**](#_Toc356933551)

[**«Маковое зернышко» 45**](#_Toc356933552)

[**«Да» и «нет» 46**](#_Toc356933553)

[**«Сумей отказаться» 47**](#_Toc356933554)

[**«Угощайся пирожком» 48**](#_Toc356933555)

[**«Похожи - не похожи» 49**](#_Toc356933556)

[**«Кто кого запутает?» 50**](#_Toc356933557)

[**«Лиски» 51**](#_Toc356933558)

[**«Хлебец» 52**](#_Toc356933559)

[**«Волк» 53**](#_Toc356933560)

[**«Кошка и мышка» 54**](#_Toc356933561)

[**«Змея» 55**](#_Toc356933562)

[**«Стадо» 56**](#_Toc356933563)

# «Жизнь в лесу»

**Воспитатель (садится на ковер, рассажи­вая вокруг себя детей). *Представьте себе, что вы оказались в лесу и говорите на разных язы­ках. Но вам надо как-то общаться между со­бой. Как это сделать? Как спросить о чем-ни­будь, как выразить свое доброжела­тельное отношение, не проро­нив ни слова? Чтобы задать во­прос, как дела, хлопаем своей ладонью по ладони товари­ща (показ). Чтобы ответить, что все хорошо, наклоняем голову к его плечу; хотим выразить дружбу и лю­бовь - ласково гладим по голове (показ). Готовы?***

***Тогда начали. Сейчас раннее утро, выглянуло сол­нышко, вы только что просну­лись.***

**Дальнейший ход игры педагог раз­ворачивает произвольно, следя за тем, чтобы дети не разговаривали между собой.**

# «Добрые эльфы»

***Воспитатель* (садится на ковер, рассажи­вая детей вокруг себя). *Когда-то давным-дав­но люди, борясь за выживание, вынуждены были работать и днем и ночью. Конечно, они очень уставали. Сжалились над ними добрые эльфы. С наступлением ночи они стали приле­тать к людям и, нежно поглаживая их, ласково убаюкивать добрыми словами. И люди засыпа­ли. А утром, полные сил, с удвоенной энергией брались за работу.***

***Сейчас мы с вами разыграем роли древних людей и добрых эльфов. Те, кто сидит по пра­вую руку от меня, исполнят роли этих труже­ников, а те, кто по левую, - эльфов. Потом мы поменяемся ролями. Итак, наступила ночь. Из­немогающие от усталости люди продолжают работать, а добрые эльфы прилетают и убаю­кивают их.***

**Разыгрывается бессловесное действо.**

# «Птенцы»

**Воспитатель. *Вы знаете, как появляются на свет птенцы? Зародыш сначала развивается в скорлупе. Через положенное время он разби­вает ее своим маленьким клювиком и вылеза­ет наружу. Ему открывается большой, яркий, неизведанный мир, полный загадок и неожи­данностей. Все ему ново: и цветы, и трава, и осколки скорлупы. Ведь он никогда не видел всего этого. Поиграем в птенцов? Тогда прися­дем на корточки и начнем разбивать скорлуп­ку. Вот так!* (Показ.) *Все! Разбили! Теперь ис­следуем окружающий мир - познакомимся друг с другом, пройдемся по комнате, приню­хаемся к предметам. Но учтите, птенцы не уме­ют разговаривать, они только пищат.***

# «Муравьи»

**Воспитатель (рассадив детей вокруг себя). *Приходилось ли кому-нибудь из вас видеть в лесу муравейник, внутри которого день и ночь бурлит жизнь? Никто из муравьишек не си­дит без дела, каждый занят: кто-то таскает иголки для укрепления жилища, кто-то готовит обед, кто-то воспитывает детей. И так всю весну и все лето. А поздней осенью, когда наступают холода, муравьишки собираются вместе, чтобы заснуть в своем теплом до­мике. Они спят так крепко, что им не страшны ни снег, ни метель, ни морозы. Муравейник просыпается с наступлением весны, когда первые теплые солнечные лу­чи начинают пробиваться сквозь толстый слой иголок. Но прежде чем начать привычную тру­довую жизнь, муравьишки закатывают огром­ный пир. У меня такое предложение: сыграем роль муравьишек в радостный день празд­ника. Покажем, как муравьишки приветствуют друг друга, радуясь приходу весны, как рас­сказывают о том, что им снилось всю зиму. Только не забудем, что разговаривать муравьи не умеют. Поэтому будем общаться жестами.***

**Воспитатель и дети разыгрывают панто­мимой и действиями изложенный рассказ, за­канчивая его хороводом и танцами.**

# «Театр теней»

**Воспитатель. *Обращали ли вы внимание на то, как в яркий солнечный день за вами неот­ступно следует собственная тень, в точности повторяя, копируя все ваши движения? Гуляе­те ли вы, бегаете, прыгаете - она все время с вами. А если вы с кем-то идете или играете, то ваша тень, как бы подружившись с тенью ва­шего спутника, опять-таки в точности все по­вторяет, но не разговаривая, не издавая ни од­ного звука. Она все делает бесшумно. Пред­ставим, что мы - наши тени. Погуляем по комнате, посмотрим друг на друга, попробуем друг с другом пообщаться, а потом вместе что-нибудь построим из воображаемых кубиков. Но как? Будем двигаться тихо-тихо, не издавая ни единого звука. Итак, начали!***

**Совместно с взрослым дети молча передвигаются по комнате, смотрят друг на друга, здороваются за руку. Затем по его примеру из воображаемых кубиков строят башню. Успех игры зависит от фантазии педагога.**

# «Ожившие игрушки»

**Воспитатель (садится на ковер, рассаживая детей вокруг себя). *Вам, наверное, рассказывали или читали сказки о том, как оживают ночью игрушки. Закройте, пожалуйста, глаза и представьте свою самую любимую игрушку, вообразите что она, проснувшись, делает ночью. Представили? Тогда предлагаю Вам исполнить роль любимой игрушки, познакомиться с остальными игрушками. Только опять-таки все наши действия выполняем молча, чтобы не разбудить старших. А после игры попробуем отгадать, кто какую игрушку изображал.***

**По окончании игры дети по просьбе педагога рассказывают, кто кого изображал. Если кто-либо затрудняется, взрослый предлагает еще раз, пройдясь по комнате, показать свою игрушку.**

# Запрещённое движение

**Ход игры. Дети стоят полукругом. Педагог стоит в центре и говорит: «Следите за моими руками. Вы должны в точности повторять все мои движения, кроме одного: вниз. Как только мои руки будут опускаться вниз, вы должны поднять свои вверх. А все, остальные мои движения повторяйте за мной. Взрослый делает различные движения руками, периодически опуская их вниз, и следит за тем, чтобы дети в точности выполняли инструкцию. Если детям нравится игра, можно предложить любому желающему побыть вместо воспитателя в роли ведущего.**

# «Общий круг»

**Ход игры. Воспитатель (собрав детей вокруг себя). *Чтобы я могла вас видеть и чтобы вы могли видеть меня и друг друга, сядьте, пожалуйста, на ковер, образуя круг. А теперь поздороваемся глазами. Я первая поздороваюсь с каждым из вас, глядя ему в глаза. Слегка кивнув головой, дотронусь до плеча своего соседа. Точно так же каждый из вас взглядом и улыбкой будет приветствовать своих товарищей*.**

**Желательно, чтобы дети избегали словесных приветствий. Основная игровая задача - сосредоточить внимание на партнере. Однако, если кто-то захочет что-то сказать другому, педагог не препятствует.**

# «Переходы»

**Играющие рассаживаются на стульях, образуя полукруг.**

**Ход игры. Воспитатель, обращаясь к играющим, предлагает сначала внимательно посмотреть друг на друга, особое внимание обратив на цвет волос партнеров. Затем - поменяться местами так, чтобы крайним справа оказался партнер, у кого самые светлые волосы, рядом с ним - у кого потемнее и т.д. Крайним слева играющие должны посадить того, у кого самые темные волосы. Основное условие игры - никаких шумных обсуждений.**

**По ходу игры педагог помогает детям - подходит ко всем, объясняет, рассаживает, поглаживает по голове.**

# «Зеркало»

**Ход игры.**

**Воспитатель (собрав детей вокруг себя). *Наверное, у каждого дома - в прихожей, в ванной комнате или в спальне - есть зеркало. Предположим, что зеркала под рукой не оказалось. Как же тогда узнать, как выглядишь? Как сидит на тебе новый костюм или платье? Вот и разыграем эту ситуацию. Встанем парами друг против друга. Один будет исполнять роль зеркала, т.е. повторять все действия партнера, причем повторять точно. Ведь неточных зеркал не бывает. Другой -представлять, как он приводит себя в порядок утром, умывается, делает зарядку, собирается в детский сад. Потом играющие меняются ролями. Готовы? Тогда попробуем!***

**Воспитатель, образуя пару с кем-либо из детей, исполняет какое-то время роль зеркала. Затем дети играют самостоятельно, но педагог продолжает следить за ходом игры, помогая тем, кто испытывает затруднение. После того как дети поймут основную игровую задачу, каждая пара получает возможность выступить перед остальными. Их задача, прежде всего исполнителя роли зеркала, - показать точные, скоординированные движения. Если «зеркало» значительно искажает движения или запаздывает, это означает, что оно испорчено (или кривое). Этой паре педагог предлагает «починить» испорченное зеркало, т.е. потренироваться. Показав два-три движения, дети садятся на стулья, их место занимают два других ребенка.**

# Передай движение

**Ход игры. Дети становятся в круг и закрывают глаза. Взрослый, находясь в общем кругу, придумывает какое-нибудь движение (например: причесывается, моет руки, ловит бабочку и т.д.), затем будит своего соседа и показывает ему свое движение, тот будит следующего и показывает ему, и так - по кругу, пока все дети не проснутся, и не дойдет очередь до последнего.**

**Игра продолжается до тех пор, пока все желающие не загадают свое движение и не передадут его по кругу.**

# «Где мы были, мы не скажем, а что делали - покажем»

**Правила игры. Из числа играющих составляются небольшие группы (четверо-пятеро детей). Договорившись с помощью педагога, какое действие они будут представлять (или умывание, или рисование, или сбор ягод), дети самостоятельно продумывают и представляют сюжет.**

**Ход игры. Каждая группа, прежде чем разыграть молчаливое действо, предваряет его фразой: *«Где мы были, мы не скажем, а что делали - покажем»*. Зрители должны отгадать, что они делают и где находятся. Если задача решена, на сцену выходит следующая группа.**

# «Испорченный телефон»

**Число играющих - не более пяти-шести детей.**

**Правила игры. Чтобы лучше понять и передать сообщение, играющие садятся ближе друг к другу и смотрят партнеру в глаза, не отвлекаясь на посторонние звуки (могут даже прикрыть одно ухо рукой).**

**Ход игры. Играющие рассаживаются в «линию». Ведущий (из числа играющих), шепотом расспросив соседа, как он провел выходные дни, громко обращается к товарищам: *«Саша рассказал мне, как он провел выходные дни. Хотите узнать, что он делал? (Ответы.) Саша шепотом, на ушко, расскажет об этом своему соседу. Так, по цепочке, мы узнаем о том, что делал Саша».***

**Громко о том, что сказал Саша, объявляет последний в ряду. Задача играющих - сравнить, насколько изменился смысл передаваемой информации. Если первому играющему трудно сформулировать четкое сообщение, желательно смешного содержания, его начинает передавать взрослый.**

**Иногда дети ради шутки искажают информацию. Тогда из числа играющих выбирается мастер. Ведь телефон испортился и нуждается в починке. Мастер понарошку «чинит» аппарат. Результат его работы оценивается после следующего круга.**

# «Бабушка Маланья»

**Правила игры. Один из игроков, водящий, придумывает какое-нибудь оригинальное движение, остальные его повторяют. Задача играющих - не только согласованно выполнять каж­дое его движение, но и создавать ве­селое настроение.**

**Ход игры. Дети вместе с взрослым образуют круг, в середине которого один из играющих изображает бабушку Маланью. (На бабушке плато­чек и фартучек.) Запевается смеш­ная песенка, оживляемая выразительными действиями.**

***У Маланьи, у старушки***

***Жили в маленькой избушке***

***Семь сыновей* (дети двигаются по кругу, держась за руки),**

***Все без бровей.***

***Вот с такими ушами,***

***Вот с такими носами.***

***Вот с такими усами,***

***С такой головой,***

***С такой бородой* (останавливают­ся и жестами и мимикой изображают то, о чем говорится в тексте: закрывают руками брови, делают «круглые глаза», большие нос и уши, показывают длинные усы, огромную голову, длинную бороду).**

**Ничего не ели.**

**Целый день сидели (присажива­ются на корточки),**

**На нее глядели,**

**Делали вот так (повторяют за ведущим любое смешное движение).**

# «Волны»

**Ход игры. Играющие садятся, об­разуя круг. Взрослый предлагает представить, что они купаются в море, окунаясь в ласковые волны, и изобра­зить эти волны - нежные и веселые.**

**Тренировка заканчивается «купанием в море»: один из игроков становится в центр круга, к нему по одному под­бегают волны и ласково поглаживают пловца. Когда все волны погладят его, он превращается в волну, а его место занимает следующий купающийся.**

# «Передай движение»

**Ход игры. Играющие, образуя круг, закрывают глаза. Взрослый, ведущий, «будит» своего соседа и показывает ему какое-либо действие: причесывается, моет руки, ловит бабочку. Эти дви­жения игрок показывает следующему, и так - по кругу, до последнего. Но­вое действие загадывает уже кто-либо из детей. Иг­ра продолжается до тех пор, пока у играющих есть желание загадать свое движение.**

# «Передай настроение»

**Ход игры. Примерно такой же, что и в игре «Передай настроение», только придумывает­ся и передается не движение, а наст­роение (грустное, веселое, тоскли­вое).**

**Первым мимикой, жестами наст­роение показывает воспитатель. Дети, передав его настроение по кругу, об­суждают, что он загадал.**

**Затем веду­щим становится любой желающий. Ес­ли он испытывает затруднения, взрослый ему помогает.**

**Действия детей не оцениваются и не обсуждаются.**

**Важно одно: все играющие должны внимательно наблюдать за партнера­ми и воспроизводить их настроение.**

# «Выбери партнера»

**Ход игры. Сидя по кругу, играю­щие молча - глазами - выбирают се­бе партнера, но так, чтобы никто это­го не заметил.**

**На счет «три» (его ведет взрослый) парт­еры подбегают друг к другу и берутся за руки. Если с первого раза игра не складывается, дети возвращаются на исходную позицию. Воспитатель следит за тем, чтобы пары менялись.**

# «Тень»

**Ход игры. Играющие составляют пары. Один исполняет роль тени, в точности копируя то, что изображает партнер: собирает ягоды, грибы, ло­вит бабочек. Если играющие испыты­вают затруднение, по просьбе взрос­лого кто-то из детей наглядно изоб­ражает пример. По ходу играющие меняются ролями.**

# «Радио»

**Ход игры. Играющие садятся, об­разуя круг. Воспитатель, сидя к ним спиной, объявляет, что потерялась де­вочка. (Подробно описывает чей-то портрет: цвет волос, глаз, рост, харак­терные детали одежды.) Ее просят по­дойти к диктору.**

**Задача играющих -определить, о ком идет речь, и назвать имя разыскиваемого. Роль диктора может исполнить каждый желающий.**

# «Кто сказал?»

**Правила игры. Ведущий, сидя спиной к играющим, должен узнать, кто из детей (по указанию воспитате­ля) сказал: «Ты мой голос не узнаешь, кто сказал - не угадаешь». Играющие меняются ролями, если ведущий уз­нает его.**

**Игра продолжается до тех пор, пока все участники не исполнят роль ведущего.**

# «Запрещенное движение»

**Правила игры. Играющие, образуя полу­круг, в точности повторяют все движения ве­дущего, кроме одного - они не опускают руки, а наоборот, поднимают. Если игра увлекает детей, педагог предлагает любому желающему исполнить роль ведущего.**

# «Лепим скульптуры»

**Взрослый помогает детям разделиться на пары, а затем говорит:**

***«Пусть один из вас будет скульптором, а другой — глиной. Глина — очень мягкий и послушный материал. Сейчас я дам каждому скульптору фотографию его будущей скульптуры, не показывайте ее партнеру. Внимательно посмотрите на свою фотографию и попробуйте вылепить из своего партнера точно такую же статую. При этом вы не можете разговаривать, ведь глина не знает языка и не может вас понять».***

**Взрослый раздает детям фотографии различных статуй и памятников. Затем выбирает любого ребенка и начинает «лепить» из него скульптуру, предварительно показав всей группе фотографию своего будущего памятника. После этого дети «лепят» самостоятельно, взрослый следит за игрой и подходит к ребятам, у которых что-то не получается. Затем дети показывают свои скульптуры воспитателю и остальным парам. После этого взрослый вновь раздает фотографии и дети меняются ролями.**

# «Составные фигуры»

**Воспитатель рассаживает детей вокруг себя и говорит:**

***«Тот из вас, кто был в цирке или в зоопарке, наверняка видел там слона. А кто не был — видели его изображение на картинке в книжке. Давайте попробуем его изобразить. Сколько у него ног? Правильно, четыре. Кто хочет быть ногами слона? Кто будет хоботом?»* и т.д.**

**Таким образом, выбираются дети, каждый из которых будет изображать какую-нибудь часть тела слона. Воспитатель помогает детям расположиться на полу в правильном порядке. Впереди — хобот, за ним — голова, по бокам — уши и т.д. Когда слон составлен, воспитатель предлагает ему пройтись по комнате: каждая часть должна соблюдать очередность. В качестве составной фигуры могут быть любые животные. Если детей в группе много — можно усложнить игру и составить двоих животных, которые могут общаться: жать друг другу руки, обнюхивать друг друга, вилять при встрече хвостами и т.д.**

# «Злой дракон»

**Для этой игры необходимо несколько больших картонных или деревянных коробок, в которых могло бы поместиться 2–3 ребенка.**

**В начале игры взрослый предлагает детям стать гномами, живущими в маленьких домиках. Когда дети займут места в домиках-коробках, взрослый говорит им:**

***«В нашей стране — большая беда. Каждую ночь прилетает большой-пребольшой злой дракон, который уносит людей в свой замок на горе, и что с ними случается дальше, никто не знает. Существует единственный способ спастись от дракона: когда на город надвигаются сумерки, люди прячутся в свои домики, сидят там обнявшись и уговаривают друг друга не бояться, утешают друг друга, гладят. Дракон не выносит ласковых и добрых слов и когда слышит, как они доносятся из дома, старается побыстрее пролететь этот дом и продолжает поиски другого дома, из которого такие слова не доносятся. Итак, последние солнечные лучи медленно гаснут, на город спускаются сумерки и люди спешат спрятаться в свои домики и покрепче обняться».***

**Взрослый ходит между домами, изображая дракона, устрашающе воет, угрожает, останавливаясь у каждого домика и заглядывая внутрь, и, убедившись, что дети внутри домика поддерживают и утешают друг друга, переходит к следующему.**

# «Живые куклы»

**Воспитатель разбивает группу на пары. *«Давайте представим, что ваши куклы оживают не только по ночам, но и днем. Они умеют говорить, просить, бегать и пр. Давайте представим, что один из вас — ребенок, а другой — его кукла-девочка или кукла-мальчик. Кукла будет что-то просить, а ее хозяин — выполнять ее просьбы и заботиться о ней».***

**Взрослый предлагает понарошку помыть кукле ручки, покормить, погулять, уложить спать и т.п. При этом воспитатель предупреждает, что хозяин должен выполнять все капризы куклы и не заставлять ее делать то, чего она не хочет. В следующей игре дети поменяются ролями.**

# **Сороконожка**

**Ход игры. Педагог рассаживает детей на полу и говорит:**

***«Представляете, как сложно жить сороконожке, ведь у неё целых 40 ножек! Всегда есть опасность запутаться. Давайте поиграем в сороконожку. Встаньте друг за другом на четвереньки и положите руки на плечи соседа. Готово? Тогда начинаем двигаться вперёд. Сначала медленно, чтобы не запутаться. А теперь – чуть быстрее».***

**Педагог помогает детям построиться друг за другом, направляет движение сороконожки. Затем педагог говорит:**

***«Ох, как устала наша сороконожка, она буквально падает от усталости». Дети, по-прежнему держа соседей за плечи, падают на ковёр»***

# На тропинке

**Ход игры. На полу или на асфальте чертится узкая полоска. Педагог обращает внимание детей на полоску:**

***«Это – узенькая тропинка на заснеженной дороге, по ней, одновременно, может идти только один человек. Сейчас вы разделитесь на пары, каждый из вас встанет по разные стороны тропинки. Ваша задача пойти одновременно навстречу друг другу и встать на противоположную сторону тропинки, ни разу не заступив за черту. Переговариваться при этом бесполезно: метет метель, ваши слова уносит ветер, и они не долетают до товарища».***

**Воспитатель помогает детям разбиться на пары и наблюдает вместе с остальными детьми за тем, как по тропинке проходит очередная пара.**

**Успешное выполнение этого задания возможно в том случае, если один из партнёров уступит дорогу своему товарищу.**

# **Мостик**

**Ход игры. Задание такое же, как и в предыдущей игре, только одному из детей в паре воспитатель завязывает глаза, а другой ребенок должен провести его так, чтобы его слепой партнер не упал в воду.**

# Лабиринт

**Ход игры. Из стульев, повернутых друг к другу спинками, воспитатель расставляет на полу запутанный лабиринт с узкими проходами. Затем говорит:**

***«Сейчас вам предстоит пройти весь лабиринт. Но это не простой лабиринт: его можно пройти вдвоем только повернувшись друг к другу лицом. Если вы хоть раз обернетесь или расцепите руки, двери захлопнутся, и вы не сможете больше выбраться наружу».***

**Дети делятся на пары, становятся друг к другу лицом, обнимаются и начинают медленно проходить лабиринт. При этом первый ребенок идет как бы спиной, повернувшись лицом к партнеру.**

**После того как первая пара прошла весь лабиринт, начинает движение вторая пара. Дети вместе со взрослым следят за ходом игры.**

# Путанка

**Ход игры. Дети стоят в кругу, взявшись за руки. Педагог говорит:**

***«Держите друг друга за руки очень крепко и ни в коем случае не отнимайте рук. Сейчас вы закроете глаза, а я вас запутаю. Вы должны будете распутаться, ни разу не разорвав ваш круг».***

**Дети закрывают глаза, взрослый запутывает их: поворачивает детей спиной друг к другу, просит перешагнуть через сцепленные руки соседей и т.д.**

**Таким образом, когда дети открывают глаза, вместо круга получается куча-мала. Дети должны распутаться, не разнимая рук.**

# Продолжи движение

**Ход игры. Дети стоят в кругу. Педагог предлагает одному из них быть ведущим.**

***«Сейчас ведущий начнет делать какое-нибудь движение. По моему хлопку он замрет, а его сосед подхватит и продолжит это движение. И так–по кругу».***

**Взрослый предлагает ведущему начать любое движение (поднять руки, сесть на корточки, повернуться вокруг себя и т.д.). После хлопка ведущий должен замереть, а его сосед продолжить это движение. Так движение проходит весь круг и возвращается к ведущему.**

**Игра продолжается до тех пор, пока в роли ведущего не побывали все желающие.**

# Божья коровка

**Ход игры. Взрослый собирает детей вокруг себя и говорит:**

***«Давайте представим, что мы поймали божью коровку. Вот она, у меня в руках. Хотите посмотреть? Я могу передать ее своему соседу, а он - своему. Но это не простая божья коровка, а волшебная. Каждый раз, когда ее передают другому, она увеличивается в размерах в два раза. Так что когда мы передадим ее по кругу, она. уже будет во-о-от такая большая. Будьте очень осторожны с ней, погладьте ее по крылышкам, приласкайте ее, старайтесь не сделать ей больно, но помните, что с каждым разом она становится все больше и больше, все тяжелее и тяжелее».***

**Педагог держит в руках воображаемую божью коровку, поглаживает ее, показывает остальным детям, затем передает ее соседу. Божья коровка передается, по кругу, взрослый все время напоминает, детям о том, что она увеличивается. После того как божья коровка попадает в руки последнему ребенку, воспитатель удивляется, как выросла божья коровка в руках детей, подходит вместе с ними к окну и выпускает ее на улицу.**

# Змейка

**Ход игры. Дети стоят друг за другом. Педагог предлагает им поиграть в змейку:**

***«Я буду головой, а вы туловищем. Внимательно следите за мной и в точности повторяйте мои движения. Когда я буду перепрыгивать через ямы, пусть каждый из вас, когда доползёт до неё, перепрыгнет так же, как я. Готовы? Тогда поползли».***

**Когда дети освоились с упражнениями, воспитатель переходит в хвост змейки, а ребёнок, который был за ним, становится ведущим. Затем по команде воспитателя его сменяет новый ведущий и так – до тех пор, пока все дети по очереди не побывают в роли ведущего.**

# Надувная кукла

**Ход игры. Педагог разбивает детей на пары.**

**Один – надувная кукла, из которой выпущен воздух, лежит на полу в расслабленной позе (согнуты колени, руки, голова опущена).**

**Другой – накачивает куклу воздухом с помощью насоса: ритмично наклоняется вперёд, на выдох произносит: «С-с-с».**

**Кукла медленно наполняется воздухом, распрямляется, твердеет – она надута. Затем куклу сдувают, несильно нажав ей на живот, воздух постепенно выходит из неё со звуком «с-с-с», она опять опадает.**

**Затем дети меняются ролями.**

# Шторм

**Ход игры. Для игры необходим большой кусок ткани, чтобы им можно было накрыть детей. Воспитатель собирает детей вокруг себя и говорит:**

***«Беда тому кораблю, который окажется в море во время шторма: огромные волны грозят перевернуть его, а ветер швыряет корабль из стороны в сторону. Зато волнам в шторм одна удовольствие: они резвятся, гудят, соревнуются между собой, кто выше поднимется. Давайте представим, что вы волны. Вы мажете радостно гудеть, зловеще шипеть, поднимать и опускать руки, поворачиваться в разные стороны, меняться местами и т.д*.»**

**Следите за тем, чтобы вы все оставались под водой. Взрослый вместе с детьми забирается под кусок ткани, прыгает, шипит, гудит, машет руками.**

# Мышата в мышеловке

**Ход игры. Для игры требуются матерчатые мешки или ткань, чтобы, забравшись в них, дети могли передвигаться по комнате. Взрослый сообщает детям о том, что они будут сегодня играть в мышат:**

***«В одном доме жили мышата. Они жили тихо и дружно, никому не мешали,, только иногда забирались в хозяйский погреб и таскали оттуда сыр, ведь надо же была им чем-то питаться. Конечно же, хозяин дома не был счастлив от такого соседства, и вот однажды он решил уничтожить мышат. Для этого он накупил много мышеловок и расставил их по всему погребу. А ничего не подозревающие мышата вечером, как всегда, отправились за сыром. И конечно же оказались в мышеловках».***

**Педагог помогает детям по двое забраться в мешки так, что они могут лишь высунуть голову. «Итак, вы попались! Вы, так испугались и растерялись, что сначала только и могли, крепко-крепко обнявшись, жалобно пищать». Воспитатель подходит к каждой паре детей гладит их. «Чтобы спастись, вы должны до прихода хозяина добраться до своей, норки». Взрослый открывает дверь спальни, «Ползите медленно и бесшумно, помогайте друг другу». Когда все дети доползают до спальни, педагог говорит: «А теперь помогите друг другу выпутаться из мышеловок. Выбрались? Давайте обнимем друг друга, пропищим победный гимн и станцуем танец маленьких мышат». Педагог вместе с детьми обнимает других мышат, радостно пищит, помогает детям, взявшись за руки, создать круг, танцует с ними.**

# Шторм и штиль

**Ход игры. Берётся большой кусок тюли или любой другой прозрачной ткани.**

**Дети берут ткань за края по всему периметру. Все действия выполняются по сигналу ведущего.**

**На середину кладут сначала один мяч, и по команде «Шторм» дети начинаю сильно перекатывать мяч «как бы в морской пучине» по всему периметру ткани, при этом стараются не уронить мяч, по команде «штиль» действия замедляются, действовать надо согласованно помогать друг другу чтобы мяч не упал, затем педагог по очереди добавляет мячи (предпочтительно чтобы игра проводилась с мячами-мякишами).**

# Волшебный ковёр

**Ход игры. На пол кладётся кусок красивой ткани - «волшебный ковёр». Взрослый говорит:**

***«Надо так встать на «волшебный ковёр», чтобы все на нём поместились».***

**Дети встают. Затем дети делают шаг назад, «волшебный ковёр» сворачивается пополам, и детям снова предлагается встать на ковёр и так, до тех пор, пока он станет совсем**

# «Добрые волшебники»

**Дети сидят в кругу. Взрослый рассказывает очередную сказку:**

***«В одной стране жил злодей-грубиян. Он мог заколдовать любого ребенка, обозвав его нехорошими словами. Заколдованные дети не могли веселиться и быть добрыми. Расколдовать таких несчастных детей могли только добрые волшебники, назвав их ласковыми именами. Давайте посмотрим, есть ли у нас такие заколдованные дети».***

**Как правило, многие дошкольники охотно берут на себя роль «заколдованных».**

***«А кто сможет стать добрым волшебником и расколдовать их, придумав добрые, ласковые имена?»***

**Обычно дети с удовольствием вызываются быть добрыми волшебниками. Представляя себя добрыми волшебниками, они по очереди подходят к «заколдованному» другу и пытаются расколдовать, называя его ласковыми именами.**

# «Конкурс хвастунов»

**Дети сидят в кругу. Экспериментатор:**

***«Сейчас мы проведем с вами конкурс хвастунов. Выигрывает тот, кто лучше похвастается. Хвастаться мы будем не собой, а своим соседом. Ведь это так приятно — иметь самого лучшего соседа! Посмотрите внимательно на того, кто сидит справа от вас. Подумайте, какой он, что в нем хорошего, что он умеет, какие хорошие поступки совершил, чем может понравиться. (Не забывайте, что это конкурс.) Выиграет тот, кто лучше похвалится своим соседом, кто найдет в нем больше достоинств».***

**После такого вступления дети по кругу называют преимущества своего соседа и хвастаются его достоинствами.**

# «Маковое зернышко»

**Цель. Учить детей участвовать в общем разговоре, поочередно задавать вопросы и отвечать на них, развивая его тему.**

**Материал. Костюм вороны, камушек.**

**Ход игры. Из участников игры выбирают ворону. Остальные передают друг другу камушек. Ребенок, получивший камушек, задает вороне вопрос:**

***- Ворона, ворона, куда полетела?***

***- К кузнецу на двор.***

***Камушек передается следующему ребенку, и он задает вопрос.* И т.д.**

***- На что тебе кузнец? - Косу ковать.***

***- На что тебе коса? - Траву косить.***

***- На что тебе трава? - Коров кормить.***

***- А на что коровы? - Молоко доить.***

***- А на что молоко? - Пастухов поить.***

***- На что пастухи? - Кабанов пасти.***

***- На что кабаны? - Гору рыть.***

***- На что гора? - На той горе маковое зернышко.***

***- Для кого зернышко? - Отгадайте!***

**Ворона загадывает загадку. Кто первый отгадает ее, становится вороной. Игровой диалог повторяется, и новая ворона загадывает следующую загадку.**

# «Да» и «нет»

**Цель. Знакомить с вопросом как формой приобретения информации, знаний, активизации речи.**

**Материал. Семь-восемь предметов различного назначения: игрушки, предметы быта, овощи, одежда.**

**Ход игры. Предметы раскладываются на столе.**

**Воспитатель говорит: *«Посоветуйтесь друг с другом и загадайте какой-нибудь предмет, но мне не говорите. Я буду задавать разные вопросы, чтобы угадать, какой предмет вы загадали, а вы можете отвечать только "да" или "нет". Все поняли?».***

**Детям дается время для обдумывания. Затем воспитатель начинает задавать вопросы:**

***«Этот предмет нужен в хозяйстве? Его едят? Его надевают на тело? Он лежит посередине стола? Он лежит рядом с...? Он круглый? Он коричневый?».* И т.п.**

**Нужно придерживаться определенной логики: назначение предмета, его расположение, внешние признаки.**

***«А теперь поменяемся ролями. Я загадаю один из предметов, а вы будете задавать вопросы».* Затем можно предложить двоим-троим детям загадать предмет.**

# «Сумей отказаться»

**Цель. Учить детей вежливо отклонять предложение (отказаться от выполнения в ответ на побуждение).**

**Ход игры. Водящий по очереди обращается к каждому игроку с побуждением, провоцируя детей на вежливый отказ.**

***- Выбери из этих щеток в стакане самую лучшую и почисти зубы.***

***- Извините, этими щетками пользоваться нельзя: они чужие.***

***- Уроните эту чашку на пол!***

***- Простите, я не могу этого сделать: мне жаль бить чашку.***

***- Крикни громко: я самый ловкий!***

***-Простите, я не могу, ведь я не хвастун.***

**Водящему при этом можно присвоить какую-либо роль, например Карабаса, Бармалея, Шапокляк и т.д.**

# «Угощайся пирожком»

**Цель. Учить предлагать угощение и вежливо отвечать на предложение, закреплять умение изменять существительные по падежам .**

**Материал. Картинки, изображающие яблоки, картофель, капусту, клубнику, бруснику и т.д.**

**Ход игры. Перед игрой дети рассматривают картинки, закрепляют названия изображенных овощей, фруктов, ягод.**

***- Давайте поиграем*! – предлагает педагог. – *Пусть это будут не картинки, а пирожки. Этот пирожок с картошкой, этот с брусникой и т.д. Давайте будем угощать друг друга.***

**Картинки складываются в коробку. Воспитатель достает картинку и, обращаясь к одному ребенку, говорит:**

***-Угощайся, Юра, пирожком с яблоками. А ты вежливо принимаешь предложение: «Спасибо. Я люблю пирожки с яблоками». Или вежливо отказываешься: «Спасибо, только я сыт. Можно я угощу Олю?».***

**После такого объяснения дети по очереди вынимают картинки и «угощают» друг друга пирожками.**

# «Похожи - не похожи»

**Цель. Учить терпеливо относиться к мнению или суждению собеседников, аргументированно доказывать свою точку зрения.**

**Материал. Предметные картинки с изображением различных животных, предметов, растений.**

**Ход игры. Играют две команды (или два ребенка). Воспитатель помещает на мольберт две картинки.**

**Одна команда доказывает, что изображенные объекты не похожи, и называет отличающие их признаки.**

**Другая команда доказывает, что объекты похожи. Примерные пары: собака и пчела, курица и рыбка, аквариум и улей, скамейка и кресло, ромашка и календула, дерево и цветок и т.п.**

***- Собака и пчела не похожи: собака большая, а пчела маленькая.***

***- Они похожи: они обе живые.***

***- Они не похожи: собака - зверь, а пчела - насекомое.***

***- А мы думаем, что они похожи: и собака приносит пользу человеку, и пчела.***

***- Они не похожи: выглядят по-разному.***

**- Зато и пчела, и собака могут укусить. И т.д.**

**Обсуждение каждой пары - отдельный раунд. Побеждает тот, за кем осталось последнее слово.**

# «Кто кого запутает?»

**Цель. Учить высказывать свою точку зрения, вежливо отклонять мнение собеседника, доказывать свою правоту, проявляя терпение, развивать находчивость и сообразительность в выборе аргументов, закреплять знания детей о внешнем виде, животных.**

**Материал. Картинки с изображением животных.**

**Ход игры. Играют двое (но игра проходит веселее в присутствии зрителей): один берет из коробки любую картинку (картинки лежат вниз лицевой стороной) и называет ее; второй возражает, неправильно называя животное. В ответ на это первый аргументированно отклоняет мнение своего собеседника.**

***- Это тигр. - По-моему, это заяц.***

***- Ты не прав, зайцы не бывают полосатыми. - Заяц мог прислониться к покрашенной скамейке.***

***- Заяц - лесной зверь, а в лесу нет скамеек. - А этот убежал из зоопарка. И т.д.***

**Выигрывает тот, за кем будет последнее слово.**

# «Лиски»

**Цель. Учить детей задавать вопросы и отвечать на них, закреплять умение в диалогах развивать тему разговора.**

**Ход игры. Дети выбирают лиса - ведущего. Остальные становятся в круг и кладут возле себя лисят (ими может быть любой предмет: кубик, мячик, палочка). Лис подходит к одному из играющих и заводит разговор:**

***- Где был? - В лесу.***

***- Кого поймал? - Лисенка.***

***- Верни лиску мою. - За так не отдам.***

***- За что отдашь - скажи сам. - Если обгонишь, тогда отдам.***

**После этого они бегут по кругу в противоположные стороны. Хозяином лисенка становится тот, кто имеет свободное место в круге. Проигравший водит. Бегать можно по внешней стороне круга.**

# «Хлебец»

**Цель. Закреплять умение реагировать на сообщения и вопросы.**

**Ход игры. Дети, взявшись за руки, встают друг за другом (пара за парой). Игрок без пары - хлебец. Он стоит на некотором расстоянии от остальных игроков и выкрикивает: *«Пеку-пеку хлебец».* Стоящая последней пара спрашивает: *«А выпечешь?». - «Выпеку!». - «А убежишь?». -«Посмотрю!».***

**После этих слов дети последней пары бегут по разным сторонам от колонны с целью соединиться впереди колонны. Хлебец пытается поймать одного из них до того, как они соединят руки. Если ему это удается, он вместе с пойманным игроком образует новую пару, которая стоит впереди колонны. Оставшийся без пары становится хлебцем. Игра повторяется в том же порядке.**

# «Волк»

**Цель. Закреплять умение выражать просьбу и отвечать на нее.**

**Ход игры. Все играющие, за исключением одного ребенка, овцы. Они просят волка отпустить их в лес погулять:**

***- Разреши нам, волк, погулять в твоем лесу!***

**Волк отвечает:**

***- Гуляйте, да только траву не щиплите, а то мне спать будет не на чем.***

**Овцы сначала гуляют в лесу, но скоро забывают обещание, щиплют траву и поют:**

***- Щиплем, щиплем травку, Зеленую муравку, Бабушке на рукавички, Дедушке на кафтанчик... Волк, увидев это, грозно рычит:***

***- Пощипали травку! Ну же! Попадете мне на ужин!***

**Волк бежит по поляне и ловит овец. Пойманный ребенок становится волком, игра возобновляется.**

# «Кошка и мышка»

**Цель. Учить задавать вопросы и отвечать на них.**

**Ход игры. Игру ведут двое детей: один - кошка, другой - мышка.**

**Остальные дети стоят в кругу, внутри которого кошка и мышка ведут диалог:**

***- Мышка, мышка, где была? - В кладовой.***

***- Что там делала? - Сыр ела.***

***- А мне оставила? - Не оставила.***

***- А где ложечки положила? - Под бочку сунула.***

***- А куда кувшин поставила? - Шла по камешкам, напала злая собака, я уронила кувшин и разбила.***

***- Тогда я буду тебя ловить.***

***- Я убегу.***

**Дети берутся за руки и поднимают их вверх. Кошка гонится за мышкой. Если ей удается поймать мышку, кошка назначает следующую пару игроков. Если мышка оказалась проворнее, то распределение ролей достается ей.**

# «Змея»

**Цель. Учить с вежливой интонацией выражать побуждение и реагировать на него .**

**Ход игры. Водящий (змея) подходит к одному из детей и говорит:**

***- Я змея, змея, змея. Я ползу. Ползу. Ползу. Будь моим хвостом!***

***- Хорошо.***

***- Ну, тогда пролезай.***

**После этих слов участник пролезает под ногами водящего и становится его хвостом. Затем змея вместе со своим хвостом приближается к другому ребенку и вновь произносит свои слова. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не окажутся в хвосте.**

# «Стадо»

**Цель. Учить с вежливой интонацией обращаться с просьбой, реагировать на побуждение.**

**Ход игры. Дети выбирают пастуха и волка, все остальные - овцы. У них два дома на противоположных концах площадки. Овцы громко зовут пастуха:**

***- Пастушок, пастушок,***

***Заиграй во рожок!***

***Травка мягкая,***

***Роса сладкая,***

***Гони стадо в поле,***

***Погулять на воле!***

**Пастух отвечает:**

***- Ду-ду-ду, ду-ду-ду!***

***Я вас в поле поведу.***

***Травку кушайте да пастушка слушайте!***

**Пастух выгоняет овец на луг, они ходят, бегают, щиплют травку. По сигналу пастуха «Волк!» бегут в дом; все, кого поймал волк (коснулся рукой), выходят из игры.**