

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад № 6»

# Сборник коммуникативных игр для детей 3-5 лет



**Составитель:**  
**Абубакирова Г.А.**

**Краснотурьинск, 2020**

Умение выстраивать и поддерживать хорошие межличностные отношения позволяет нам иметь широкие социальные связи, верных друзей и счастливую семью. Развитие способностей детей к построению таких взаимоотношений может помочь предотвратить развитие проблем, таких как межличностные конфликты и одиночество.

Пособие «Коммуникативные игры» представляет собой сборник игр, которые направлены на формирование и развитие у детей дошкольного возраста навыков общения.

От того, насколько успешно удастся сформировать и закрепить навыки общения в сознании дошкольника, зависит качество взаимоотношений с другими людьми взрослого человека.

## СОДЕРЖАНИЕ

Игра «Сиамские близнецы».....	4
Игра «Ладонь в ладонь».....	4
Игра «Тропинка».....	4
Игра «Небоскреб».....	5
Игра «Доброе животное».....	5
Игра «Дракон».....	6
Игра «Сложи картинку».....	6
Игра «Улитка».....	6
Игра «Крокодил».....	7
Игра «Менялки».....	7
Игра «Запрещенное движение».....	7
Игра «Слушай хлопки».....	8
Игра «Комплимент».....	8
Игра «Пожелание».....	8
Игра «Сделай подарок».....	8
Игра «День наступает, всё оживает...».....	8
Игра «Рисунок на спине».....	9
Игра «Ручеек».....	9
Игра «Найди друга».....	9
Игра «Ветер дует на...».....	10
Игра «Секрет».....	10
Игра «Рукавички».....	10
Игра «Дотронься до...».....	10
Игра «Тень».....	11
Игра «Испорченный телефон».....	11
Игра «Царевна-Несмеяна» .....	11
Игра «Пирамида любви».....	11
Игра «Волшебники».....	12
Игра с юлой.....	12
Игра «Горячо, холодно, вправо, влево».....	12
Игра «Цепочка слов».....	12
Игра «Собери чемодан».....	13
Игра «Эхо».....	13
Игра «Взаимное цитирование».....	13
Игра «Сундучок».....	14
Игра «Картинная галерея».....	14
Игра «Объясни Незнайке».....	14
Игра «Я бросаю тебе мяч».....	14
Игра «Художник слова».....	15
Игра «Коробка добрых поступков».....	15
Игра «Конспиратор».....	15

## Игра «Сиамские близнецы» (автор — К. Фопель)

**Цель:** развитие коммуникативных навыков, умения согласовывать свои действия, развитие графических навыков.

Возраст: 6-7 лет.

Количество играющих: кратное двум.

Необходимые приспособления: перевязочный бинт (платок), большой лист бумаги, восковые мелки.



**Описание игры:** дети разбиваются на пары, садятся за стол очень близко друг к другу, затем связывают правую руку одного ребенка и левую — другого от локтя до кисти. Каждому в руку дают мелок. Мелки должны быть разного цвета. До начала рисования дети могут договориться между собой, что они будут рисовать. Время на рисование — 5-6 минут. Чтобы усложнить задание, одному из игроков можно завязать глаза, тогда «зрячий» игрок должен руководить движениями «незрячего».

## Игра «Ладонь в ладонь» (авторы — Н. Ключева. Ю. Касаткина)



**Цель:** развитие коммуникативных навыков, получение опыта взаимодействия в парах, преодоление боязни тактильного контакта.

Возраст: любой.

Количество играющих: 2 или больше человек.

Необходимые приспособления: стол, стулья и т. д.

**Описание игры:** дети становятся попарно, прижимая правую ладонь к левой ладони и левую ладонь к правой ладони друга. Соединенные таким образом, они должны передвигаться по комнате, обходя различные препятствия: стол, стулья, кровать, гору (в виде кучи подушек), реку (в виде разложенного полотенца или детской железной дороги) и т. д.

## Игра «Тропинка»

**Цель:** развитие умения действовать сообща, в команде.

Возраст: 6-7 лет.

**Описание игры:** Возьмитесь за руки. По команде «гуляем» - идете по кругу;

«Тропинка» — дети кладут руки на плечи впереди стоящему и наклоняют головы вниз;

«Копна» — дети поднимают руки над головой;

«Кочки!» — все приседают.

Я могу говорить очень тихо. Какая команда окажется самой внимательной?



### Игра «Небоскреб» (автор — К. Фопель)



**Цель:** развитие умения договариваться, работать в команде.

Возраст: 6-7 лет.

Количество играющих: 5-6 человек.

Необходимые приспособления: складной метр; 2-3 деревянных кубика (можно разного размера) на каждого ребенка.

**Описание игры:** дети садятся в круг, а в центре круга им необходимо построить небоскреб. Дети по очереди кладут свои кубики (по одному за ход). При этом они могут обсуждать, куда лучше положить кубик, чтобы

небоскреб не упал. Если упадет хоть один кубик, строительство начинается сначала. Взрослый, наблюдающий за ходом строительства, периодически измеряет высоту постройки.

### Игра «Доброе животное»

**Цель:** способствовать сплочению детского коллектива, научить детей понимать чувства других, оказывать поддержку и сопереживать.

**Описание игры:** Ведущий тихим таинственным голосом говорит: «Встаньте, пожалуйста, в круг и возьмитесь за руки. Мы — одно большое, доброе животное. Давайте послушаем, как оно дышит! А теперь подышим вместе! На вдох — делаем шаг вперед, на выдох — шаг назад. А теперь на вдох делаем два шага вперед, на выдох — два шага назад. Вдох — два шага вперед. Выдох — два шага



назад. Так не только дышит животное, так же четко и ровно бьется его большое доброе сердце. Стук — шаг вперед, стук — шаг назад и т. д. Мы все берем дыхание и стук сердца этого животного себе».

### **Игра «Дракон»**

**Цель:** помочь детям, испытывающим затруднения в общении, обрести уверенность и почувствовать себя частью коллектива.

**Описание игры:** Играющие становятся в линию, держась за плечи друг друга. Первый участник — «голова», последний — «хвост». «Голова» должна дотянуться до «хвоста» и дотронуться до него. «Тело» дракона неразрывно. Как только «голова» схватила «хвост», она становится «хвостом». Игра продолжается до тех пор, пока каждый участник не побывает в двух ролях.



### **Игра «Сложи картинку»**

**Цель:** развивать у детей умение сотрудничать.

**Описание игры:** Для выполнения этого упражнения необходимы несколько картинок животных, разрезанных на 3-4 части (голова, ноги, тело, хвост), например, собаки, кота. Дети делятся на группы из 3-4 человек. Каждый из членов группы получает кусочек своей картинки. Группе необходимо «сложить картинку», то есть каждому члену группы надо изобразить свой кусочек так, чтобы в результате получилось целое животное.



### **Игра «Улитка»**

**Цель:** развитие выдержки и самоконтроля.

**Описание игры:** дети становятся в одну линию и по сигналу начинают медленно продвигаться к

заранее оговоренному месту, причем нельзя останавливаться и разворачиваться. Побеждает пришедший к финишу последним.

**Комментарий:** чтобы выполнить правила этой игры, детям-дошкольникам требуется приложить немало усилий, так как они активны и подвижны.

Особенно полезно эту игру включать в работу групп, в которых участвуют конфликтные, агрессивные дети. Также ее можно использовать в работе с гиперактивными детьми, но лишь на последних этапах коррекции.



## Игра «Крокодил»

**Цель:** развитие ловкости, наблюдательности, снятие страхов.

**Описание игры:** дети выбирают «крокодила». Выбранный вытягивает руки вперед одна над другой — это пасть крокодила — и ходит по комнате (площадке), напевая песенки, пританцовывая, подпрыгивая. Тем временем дети в пасть кладут руки. В какой-то момент «крокодил» смыкает пасть. Кто не успел выдернуть руку, становится «крокодилом».

**Комментарий:** в роли «крокодила» должно побывать как можно большее количество детей, чтобы почувствовать на себе смену ролевых ощущений.

## Игра «Менялки»

**Цель.** Развивать коммуникативные навыки, активизировать детей.

**Описание игры:** Игра проводится в кругу. Участники выбирают водящего — тот выносит свой стул за круг. Получается, что стульев на один меньше, чем играющих. Далее ведущий говорит: «Меняются местами те, у кого... (светлые волосы, часы и т.п.)».

После этого имеющие названный признак быстро встают и меняются местами, а водящий старается занять свободное место. Участник игры, оставшийся без стула, становится водящим.



## Игра «Запрещенное движение»

**Цель:** Учить играм с четкими правилами, которые организуют, дисциплинируют, спланируют, развивают быстроту реакции и вызывают эмоциональный подъем.

**Описание игры:** Дети стоят лицом к ведущему. Под музыку с началом каждого такта они повторяют движения, которые показывает ведущий. Затем выбирается движение, которое нельзя выполнять. Тот, кто нарушит этот запрет, выходит из игры. Вместо показа

движения можно называть вслух цифры. Участники игры повторяют хором все цифры, кроме одной запрещенной, например цифры 5. Когда дети ее услышат, они должны хлопнуть в ладоши (или покружиться на месте).



### **Игра «Слушай хлопки»**

**Цель:** Тренировать внимание и контроль двигательной активности.

**Описание игры:** Все идут по кругу или передвигаются по комнате в свободном направлении. Когда ведущий хлопнет в ладоши один раз, дети должны остановиться и принять позу аиста (стоять на одной ноге, руки в стороны) или какую-либо другую позу. Если ведущий хлопнет два раза, играющие должны принять позу лягушки (присесть, пятки вместе, носки и колени в стороны, руки между ступнями ног на полу). На три хлопка играющие возобновляют ходьбу.

### **Игра «Комплимент»**

**Описание игры:** Дети садятся в круг. Каждый участник говорит соседу справа (или слева) фразу, которая начинается со слов: «Мне нравится в тебе...». Упражнение помогает ребенку увидеть свои положительные стороны и почувствовать, что он принимаем другими детьми.



### **Игра «Пожелание»**

**Цель:** воспитывать интерес к партнёру по общению.

**Описание игры:** Дети садятся в круг и, передавая мяч («волшебную палочку» или др.), высказывают друг другу пожелания. Например: «Желаю тебе хорошего настроения», «Всегда будь таким же смелым (добрым, красивым...), как сейчас» и т.д.

### **Игра «Сделай подарок»**

**Цель:** знакомить детей с невербальными способами общения.

**Описание игры:** Педагог изображает различные предметы при помощи жестов и выразительных движений. Отгадавший получает этот предмет «в подарок». Затем ведущий предлагает детям сделать подарок друг для друга.

### **Игра «День наступает, всё оживает...»**

**Цель:** развивать у детей выразительность поз, учить быть внимательными.



**Описание игры:** Ведущий произносит первую половину зачина, все участники начинают двигаться по комнате в хаотическом порядке. Когда ведущий произносит вторую половину зачина, все застывают в причудливых позах. Затем по выбору ведущего отдельные участники “отмирают” и придуманным способом оправдывают позу.



### **Игра «Рисунок на спине»**

**Цель:** развивать кожную чувствительность и способность различать тактильный образ.

**Описание игры:** Дети разбиваются на пары. Один ребёнок встаёт первым, другой — за ним. Игрок, стоящий сзади, рисует указательным пальцем на спине партнёра образ (домик, солнышко, ёлку, лесенку, цветок, кораблик, снеговика и т.д.). Партнёр должен определить, что нарисовано. Затем дети меняются местами.

### **Игра «Ручеек»**

**Цель:** помочь детям войти в контакт, сделать эмоционально значимый выбор.

**Описание игры:** Дети в произвольном порядке разбиваются на пары. Пары располагаются друг за другом, взявшись за руки и подняв сомкнутые руки вверх. Тот, кому не хватило пары, проходит под сомкнутыми руками и выбирает себе партнёра. Новая пара становится сзади, а освободившийся участник игры заходит в ручеек и ищет себе пару и т.д.

### **Игра «Найди друга»**

**Описание игры:** Упражнение выполняется среди детей или же между родителями и детьми. Одной половине завязывают глаза, дают возможность походить по помещению и предлагают найти и узнать друга (или своего родителя). Узнать можно с помощью рук, ощупывая волосы, одежду, руки. Затем, когда друг найден, игроки меняются ролями.



### **Игра «Ветер дует на...»**

**Описание игры:** Со словами «Ветер дует на...» ведущий начинает игру. Чтобы участники игры побольше узнали друг о друге, вопросы могут быть следующими: «Ветер дует на того, у кого светлые волосы» все светловолосые собираются в одну кучку. «Ветер дует на того, у кого... есть сестра», «кто любит животных», «кто много плачет», «у кого нет друзей» и т.д.

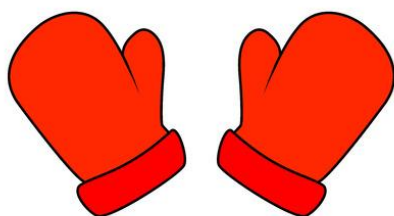
Ведущего необходимо менять, давая возможность поспрашивать участников каждому.

### **Игра «Секрет»**

**Описание игры:** Всем участникам ведущий раздает по «секрету» из красивого сундучка (пуговицу, бусинку, брошку, старые часы и т. д.), кладет в ладонку и зажимает кулачок. Участники ходят по помещению и, разъедаемые любопытством, находят способы уговорить каждого показать ему свой секрет.



### **Игра «Рукавички»**



**Описание игры:** Для игры нужны вырезанные из бумаги рукавички, количество пар равно количеству пар участников игры. Ведущий раскидывает рукавички с одинаковым орнаментом, но не раскрашенным, помещению. Дети разбредаются по залу. Отыскивают свою «пару», отходят в уголок и с помощью трех карандашей разного цвета стараются, как можно быстрее, раскрасить совершенно одинаково рукавички.

**Комментарии:** Ведущий наблюдает, как организуют совместную работу пары, как делят карандаши как при этом договариваются. Победителей поздравляют.

### **Игра «Дотронься до...»**

**Описание игры:** Все играющие одеты по-разному. Ведущий выкрикивает: «Дотронься до... синего!» Все должны мгновенно сориентироваться, обнаружить у участников в одежде что-то синее и дотронуться до этого цвета. Цвета периодически меняются, кто не успел – ведущий.

**Комментарии:** Взрослый следит, чтобы дотрагивались до каждого участника.

## Игра «Тень»



**Описание игры:** Один играющий ходит по помещению и делает разные движения, неожиданные повороты, приседания, нагибается в стороны, кивает головой, машет руками и т. д. Все остальные встают в линию за ним на небольшом расстоянии. Они его тень и должны быстро и четко повторять его

движения. Затем ведущий меняется.

## Игра «Испорченный телефон»

**Описание игры:** Дети по цепочке передают на ухо друг другу какое-нибудь слово. Последний должен назвать это слово вслух. Затем ребята выясняют, какое слово должны были передать, где "телефон" испортился.

## Игра: «Царевна-Несмеяна»

**Описание игры:** Игроки делятся на две команды.

Участники первой команды "царевны Несмеяны" садятся на стулья и принимают серьёзный или унылый вид.

Участники другой команды - "смешители" по очереди или вместе должны рассмешить "Несмеян".

Каждая улыбнувшаяся "Несмеяна" выходит из игры или присоединяется к команде "смешителей".

Если за определённый промежуток времени удастся рассмешить всех "Несмеян", выигравшей объявляется команда "смешителей", если нет – команда "Несмеян".

После объявления победителей команды могут поменяться ролями.



## Игра «Пирамида любви»

**Цель:** воспитывать уважительное, заботливое отношение к миру и людям; развивать коммуникативные способности.

**Описание игры:** дети сидят в кругу. Воспитатель говорит: «Каждый из нас что-то или кого-то любит; всем нам присуще это чувство, и все мы по-разному его выражаем. Я люблю свою семью, своих детей, свой дом, свой город, свою работу. Расскажите и вы, кого и что любите вы. (Рассказы

детей.) А сейчас давайте построим «пирамидку любви» из наших с вами рук. назову что-то любимое и положу свою руку, затем каждый из вас будет называть своё любимое и класть свою руку. (Дети выстраивают пирамиду.) Вы чувствуете тепло рук? Вам приятно это состояние? Посмотрите, какая высокая у нас получилась пирамида. Высокая, потому что мы любимы и любим сами».



Я

### **Игра «Волшебники»**

**Цель:** продолжать воспитывать дружелюбное отношение друг к другу.

**Описание игры:** детям предлагают вообразить, что они волшебники и могут исполнять свои желания и желания других. Например, Володе мы прибавим смелости, Алёше – ловкости и т.п.

### **Игра с юлой**

**Цель:** Развитие умения сотрудничать.

**Описание игры:** Играющие садятся на пол по кругу. Один ребёнок выходит на середину круга, раскручивает юлу, называет имя другого ребёнка, а сам возвращается в круг. Тот, кого он назвал, должен успеть дотронуться до юлы, пока она крутится. Вновь раскручивает её и называет следующего игрока. Кто не успел добежать до юлы и подхватить её, выбывает из игры.



### **Игра «Холодно – горячо, право – лево»**

**Описание игры:** Воспитатель прячет условный предмет (игрушка), а затем с помощью команд типа «Шаг вправо, два шага вперёд, три влево» ведёт игрока к цели, помогая ему словами «тепло», «горячо», «холодно». Когда дети научатся ориентироваться в пространстве по словесным указаниям взрослого, можно использовать словесные указания другого ребенка.

### **Игра «Цепочка слов»**

**Цель:** развитие слухового восприятия.

**Описание игры:** Выбирается водящий. Он придумывает и называет три – пять слов, потом указывает на любого игрока, который должен повторить слова в той же последовательности. Если ребёнок справляется с заданием, он становится водящим.



## Игра «Собери чемодан»

**Цель:** развитие слухового восприятия.

**Описание игры:** Детям предлагают отправиться в путешествие. Что для этого надо?

Уложить вещи в чемодан: «Подумайте: что нужно взять с собой в дорогу?». Первый путешественник называет один предмет, второй повторяет и называет свой предмет. Третий повторяет, что назвал второй путешественник, и называет свой. И т. д. Условие: повторяться нельзя.



## Игра «Эхо»

**Цель:** развитие слухового восприятия.

**Описание игры:** 1-й вариант. Детям читают стихотворение, они повторяют последнее слово каждой строчки.

2-й вариант. Дети делятся на две команды: «Эхо» и «Выдумщики».

«Выдумщики» договариваются, кто какое слово скажет по определённой теме, по очереди произносят загаданные слова и спрашивают игроков: «Какое слово сказал Коля? Саша? И т. д.».

## Игра «Взаимное цитирование»

**Цель:** развитие слухового восприятия.

**Описание игры:** «Мы сыграем в такую игру. Я два раза постучу ладонями по коленям и дважды назову своё имя, затем похлопаю в ладоши в воздухе, назвав имя кого-нибудь из вас, например, «Ваня – Ваня». Ваня сначала два раза постучит по коленям, называя себя, а затем хлопнет в ладоши и назовёт кого-либо другого, например, «Катя-Катя». Тогда Катя, переневав ход, сделает то же. И т. д. Важно не смотреть на того участника, которого ты вызываешь, а произносить его имя в пространство, глядя, например, в другую сторону или в потолок.»





## Игра «Сундучок»



**Цель:** учить детей задавать открытые и закрытые вопросы

**Описание игры:** На столе стоит сундучок, в котором лежит какой-нибудь предмет. Вызывают одного ребёнка, он заглядывает в сундучок. Остальные дети задают ему вопросы о цвете, форме, качестве, свойствах и т. д. этого предмета до тех пор, пока не угадают, что лежит в сундучке.

**Правило:** на все вопросы надо отвечать только «Да» или «Нет».

## Игра «Картинная галерея»

**Цель:** учить детей задавать открытые и закрытые вопросы

**Описание игры:** Детям предлагают рассмотреть уже известные им картины и загадать ту, которая им больше понравилась. Затем все дети садятся в круг, вызывается один ребёнок. Он говорит: «Все картины хороши, но одна лучше».

Дети с помощью вопросов пытаются угадать, какая картина понравилась этому ребёнку. Если она угадана, ребёнок говорит: «Спасибо всем! Это действительно она – картина под названием (называет)».

## Игра «Объясни Незнайке!»

**Цель:** учить детей перефразировать сказанное, оставив главный смысл.

**Описание игры:** Педагог говорит: «Незнайка не понимает того, о чём я ему говорю. Давайте ему поможем. Как можно сказать по-другому? Труд кормит, а лень портит. Умея начать, умей закончить. Незнайка лежит, а Знайка далеко бежит». И т. д.



## Игра «Я бросаю тебе мяч»

**Описание игры:** Дети становятся в круг и перебрасывают друг другу мяч, называя по имени того, кому бросают, и говорят: «Я бросаю тебе конфетку (цветок, котика и т. д.)». Тот, кому бросили мяч, ловит его и отвечает примерно так: «Спасибо, ты знаешь, что я люблю сладкое (люблю играть с котёнком, люблю смотреть на цветы и т. д.)».

## Игра «Художник слова»

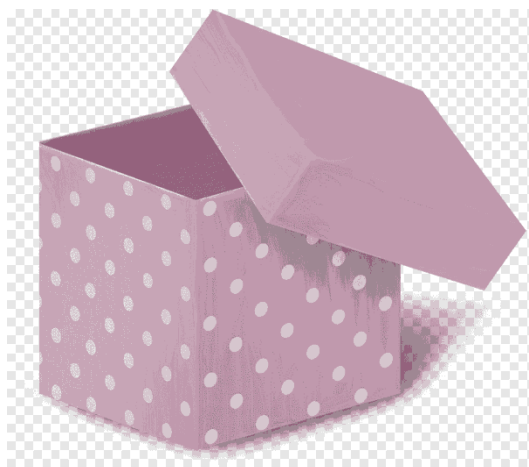
**Цель:** развивать умение излагать свои мысли точно и лаконично

**Описание игры:** Дети (по очереди) задумывают кого-то из группы и начинают рисовать его словесный портрет, не называя имени этого человека. Предварительно можно предложить детям упражнение на ассоциативное восприятие: «На какое животное похож? На какой предмет мебели?» И т. д.

## Игра «Коробка добрых поступков»

**Цель:** воспитание у детей доброжелательного отношения друг к другу, создание положительного эмоционального настроения в детском коллективе, воспитание в детях умения замечать и ценить положительные поступки, совершенные другими людьми.

**Описание игры:** педагог показывает детям коробку, наполненную кубиками, высыпает их и предлагает детям представить, что каждый кубик – это хороший поступок, совершенный кем-либо из детей. Игра продолжается в течение определенного промежутка времени, например, в течение одного дня. Каждый ребенок может положить в коробку кубик за любой хороший поступок, неважно, кто его совершил – этот ребенок или кто-то другой. О каждом положенном в коробку кубике дети сообщают педагогу, по окончании игры подводятся итоги. Педагог вместе с детьми подсчитывает количество кубиков, вспоминаются и анализируются добрые поступки, за которые были сложены в коробку кубики, поощряются и ставятся в пример дети, совершившие эти поступки.



Один и тот же поступок не должен оцениваться дважды.

## Игра «Конспиратор»



**Цель:** повысить степень доверия к взрослому человеку.

**Описание игры:** В игре могут принимать участие группа детей и один или несколько взрослых.

Игроки размещаются по кругу, лицом к центру. В центре круга с завязанными глазами стоит водящий. Игроки водят вокруг него хоровод, пока он не скажет: «Стоп!» Затем водящий должен на ощупь, начиная с головы, узнать всех играющих (они, естественно, помалкивают). Узнанный игрок выходит из круга. Лучший конспиратор – тот, кого узнали последним.