**Консультация для родителей (законных представителей)**

 **«25 игр для развития коммуникативных способностей детей»**

*Учитель – логопед Ухаткина А.В.*

Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования предусматривает в первую очередь **развитие личности ребёнка**; поэтому образовательная область **социально-коммуникативное развитие** занимает ведущее первое место.

**Социально-коммуникативное развитие**, согласно ФГОС направлено на усвоение норм и ценностей, принятых в обществе, включая моральные и нравственные ценности; **развитие** общения и взаимодействия ребёнка со взрослыми и сверстниками; становление самостоятельности, целенаправленности и саморегуляции собственных действий; **развитие** социального и эмоционального интеллекта, эмоциональной отзывчивости, сопереживания, формирование готовности к совместной деятельности со сверстниками, формирование уважительного отношения и чувства принадлежности к своей семье и к сообществу **детей** и взрослых в Организации; формирование позитивных установок к различным видам труда и творчества; формирование основ безопасного поведения в быту, социуме, природе.

Одним условием социального становления ребенка, формирования у него социальной компетентности является игра. Я предлагаю комплекс игр и упражнений, названный мною по количеству **развивающих игр**«25 игр на **развитие коммуникативных способностей детей**». Авторами игр и упражнений являются Т. А. Данилина, Л. В. Чернецкая, Я. Л Коломинский, С. И. Семенака В. М. Минаева, H.JI. Кряжева, Е. К. Лютова, Г. Б. Монина, К. Фопель.

Данный комплекс игр и упражнений по формированию социальных компетенций у дошкольников апробирован в МБДОУ - детский сад № 1. Игры проводились в утреннее время, использовались как физкульт минутки на занятиях, на прогулках, во второй половине дня, на праздниках и **развлечениях**. Ценность данного комплекса в том, что большинство предлагаемых **развивающих** игр непродолжительны по времени, легки для запоминания, доступны и интересны детям. Комплекс игр *«25 игр»* многофункционален, он не только **развивает коммуникативные способности детей**, но и служит отличным материалом для формирования произвольного поведения, **развития внимания**, воображения, речи и эмоциональной сферы **детей**.

ИГРЫ НА **РАЗВИТИЕ КОММУНИКАТИВНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ**

1.*«ЗЕМЛЯ, ЛУНА, ВОЗДУХ»*

Цель: **развитие внимания**, сплочение группы.

Ход игры:

Педагог. Когда я буду говорить *«Земля»*, вы должны присесть, *«Луна»* - встать, руки вверх; *«воздух»* - встать, руки в стороны

2. *«ПОВТОРИ ДВИЖЕНИЕ»*

Цель: **развитие внимания**, сплочение группы.

Ход игры:

A. Взрослый *(или ребенок)* показывает различные движения, дети повторяют.

B. Педагог показывает детям карточки с изображением *(реальным или схематическим)* различных движений, дети повторяют.

3. *«НАЙДИ ДРУГА»*

Цель: **развитие сплоченности группы**.

Ход игры: Одному ребенку завязывают глаза, остальные с закрытыми глазами сидят на ковре. Ведущий подводит водящего к участникам, он должен на ощупь угадать, кто перед ним.

4. *«ДОЖДИК»*

Цель: сплочение группы.

Ход игры: Дети вместе с ведущим хлопают в ладоши во все убыстряющемся темпе. Темп меняется несколько раз.

5. *«ТЕНЬ»*

Цель: **развитие сплоченности группы**, наблюдательности.

Ход игры: Ведущий ходит по помещению и делает разный 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.

6. *«СДЕЛАЙ ВСЁ НАОБОРОТ»*

Цель: **развитие внимания**, сплочение группы.

Ход игры: Дети идут по кругу, педагог говорит: *«Быстро»* (надо идти медленно, *«Высоко»*! (надо идти приседая, *«Тяжело!»* надо идти легко, *«Руки вперёд»* (руки назад, *«Руки вверх» (руки вниз)* и т. д.

7. *«ДОРОГА»*

Цель: создание и поддержание **работоспособности**, сплочение группы.

Ход игры:

Педагог. Взялись за руль, завели моторы: «p-р-р». Наша машина едет по гладкой дороге, но вот стал попадаться песок *(трут ладошку о ладошку)*. На дороге появились камешки *(хлопки по коленям)*. Теперь машину стало сильно трясти *(топают ногами)*. Снова пошла гладкая дорога и т. д. несколько раз.

8. *«ДРАКОН КУСАЕТ СВОЙ ХВОСТ»*

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

Ход игры:

Один ребенок — *«голова»* (надевает шапочку, другой *«хвост»*. 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.

9. *«ШУМ РАСТЕТ»*

Цель: **развитие внимания**, сплочение группы.

Ход игры: Педагог. Представьте, что на свете жил-был маленький Шумок. Разговаривал он так: *«Ш-ш-ш»*. Но Шумок постепенно рос, взрослел и разговаривал уже по-другому: *«Ж-ж-ж-ж!»*, и, наконец, Шумок превратился в настоящий Шум: «Ж-жжжж! Давайте все вместе покажем, как рос Шумок!

10. *«НА ЛЕСНОЙ ПОЛЯНЕ»*

Цель: создание и поддержание **работоспособности**. *(Желательно распределить роли, затем поменяться ролями)*

Ход игры: Педагог предлагает детям представить, что они попали на залитую солнцем поляну. На нее со всех сторон сбежались и слетелись лесные жители — всевозможные букашки, таракашки. Звучит ритмичная, задорная музыка. Кузнечики высоко подпрыгивают, сгибают лапки, лягаются, весело - скачут по поляне. Бабочки порхают с цветка на цветок. Жучки жужжат и перелетают с травинки на травинку. Гусеницы ползают между стеблей. Задорные муравьишки - непоседы снуют туда-сюда.

11. *«СЛЕПОЙ И ПОВОДЫРЬ»*

Цель: **развитие доверия друг другу**.

Ход игры

Дети становятся в пары. Один — *«слепой»*, другой — его *«поводырь»*, который должен провести *«слепого»* через различные препятствия. Препятствия созданы заранее. У *«слепого»* завязаны глаза. Цель *«поводыря»* — провести *«слепого»* так, чтобы тот не споткнулся, не упал, не ушибся. После прохождения маршрута участники меняются ролями. Для повышения интереса можно менять маршрут.

12 *«БИП»*

Цель: **развитие слухового внимания**, сплочение группы.

Ход игры

Дети встают в круг, выбирают водящего. Он встает в центр круга, закрывает глаза. Один ребенок говорит: *«Бип»*, водящий старается узнать его по голосу

13. *«ИГОЛКА И НИТКА»*

Цель: создание и поддержание **работоспособности**

Ход игры

Под веселую музыку педагог играет роль иголки, остальные дети — роль нитки. *«Иголка»* бегает по комнате, *«петляет»*, а *«нитка»* *(группа****детей****, выстроившаяся друг за другом)* — за ней.

14. *«СТОП, ХЛОП, РАЗ»*

Цель: **развитие внимания**, сплочение группы.

Ход игры

Дети идут друг за другом. На сигнал *«Стоп»* все останавливаются, на сигнал *«Хлоп»* — подпрыгивают, а на сигнал *«Раз»* — поворачиваются кругом и идут в обратном направлении. Игра повторяется три раза.

15. *«МОЛЕКУЛЫ И АТОМЫ»*

Цель: **развитие взаимодействия детей в группе**.

Ход игры

Играющие на ограниченном пространстве хаотично движутся. По сигналу они должны как можно быстрее разбиться на группы с таким количеством, какое сказал ведущий. Затем дети опять расцепляются и продолжают ходить хаотично до следующего сигнала.

16. *«ДОТРОНЬСЯ ДО.»*

Цель: **развитие сплоченности группы**.

Ход игры

Педагог говорит: *«Дотронься до. синего!»* Все должны мгновенно сориентироваться, обнаружить у участников в одежде что-то синее и дотронуться до этого цвета.

Замечание: педагог следит, чтобы дотрагивались до каждого участника. Можно усложнить задачу, поставив условие, что нельзя дотрагиваться до того, кто дотронулся до тебя.

17. *«ШТОРМ»*

Цель: **развитие внимания**, сплочение группы.

Ход игры

Когда педагог говорит: *«Солнечная, ясная погода»*, — все дети двигаются под музыку. Когда он говорит *«Шторм»*, — дети должны встать в плотный круг.

18. *«ВЕТЕР, ДОЖДЬ И ГРОМ»*

Цель: **развитие внимания**, сплочение группы

Ход игры Педагог. Сейчас каждый должен в точности повторить то, что я буду делать. Сначала я буду тереть ладони друг о друга — это ветер. Теперь я буду мягко хлопать по коленям — это дождь. Затем я буду попеременно стучать ногами по полу — это гром.

Затем педагог несколько раз в различной последовательности говорит *«ветер»*, *«дождь»*, *«гром»*, а дети выполняют соответствующее движение.

Затем дети меняются ролями.

19. *«КТО Я?»*

Целы **развитие способности** понимать и выражать эмоции.

Ход игры:

Педагог вызывает по одному ребенку, говорит ему тихо, какое животное ему изобразить *(или ребенок придумывает сам)*: медведя, лису, волка, зайца. Остальные дети отгадывают, какое это животное. Условие —у животного определенное настроение: веселое, грустное и др.

20. *«ЗАЙЧИКИ»*

Цель; **развитие способности** понимать и выражать эмоции.

Ход игры:

Педагог. А тут живут зайчики! Один из них всех, боится. Покажите, как он трясется от страха. Другой — смелый заяц. Встаньте и смело скажите: *«Я никого не боюсь!»*

Каждый ребенок встает на стул и говорит эти слова.

21. *«ЗАЙКИ НА ЛУЖАЙКЕ»*

Цель: **развитие способности** понимать и выражать эмоции.

Ход игры:

Педагог. Я буду читать вам стихотворение, а вы **будете** изображать таких зайчиков, про которых говорится в стихотворении. Дети встают, изображают зайцев.

На цветной, лесной лужайке

Повстречались наши зайки.

Первый зайчик был веселый —

Он пойдет сегодня в школу (дети показывают)

А второй —тот загрустил:

Папа в школу не пустил *(дети показывают)*

Третий зайчик удивился

И за голову схватился *(дети показывают)*.

А четвертый —испугался:

Он ведь тоже в класс собрался (дети показывают)

Ну, а пятый был спокоен (дети показывают)

Успокоил, как всегда:

«Вы немножко подрастете,

В школу все тогда **пойдете**!»

Все обрадовались зайки,

Скачут, пляшут на лужайке,

Подрасти хотят скорей,

Чтобы в школу побыстрей! *(Прыгают, хлопают, радуются.)*

22. *«ПЕРЕДАЙ ПО КРУГУ»*

Цель: **развитие способности** понимать и выражать эмоции.

Ход игры

Дети встают в круг, передают мяч, который ведущий называет по-разному: *«горячая картошка»*, *«льдинка»*, *«бабочка»*, *«цветочек»*, *«пушинка»* и т. п. Дети при этом должны выразить разные эмоции.

23. *«СМЕЛЫЕ РЕБЯТА»*

Цель: снятие эмоционального напряжения, страхов.

Ход игры

Дети выбирают водящего — он страшный дракон. Ребенок встает на стул и говорит грозным голосом: *«Бойтесь меня, бойтесь!»* Дети отвечают: *«Не боимся мы тебя!»* Так повторяется 2—3 раза. От слов **детей** дракон постепенно уменьшается (ребенок спрыгивает со стула, превращается в маленького воробышка, начинает чирикать, *«летать»* по комнате

24. *«УГАДАЙ, КОГО НЕ СТАЛО»*

Цель: **развитие коммуникативных способностей**.

Ход игры

Все закрывают глаза, педагог выводит одного ребенка из комнаты. Дети должны догадаться, кто вышел, и описать его, назвать ласковым именем.

25. *«ЭХО»*

Цель: снятие эмоционального напряжения, **развитие коммуникативных способностей**.

Ход игры: Педагог. Я называю ваши имена, а вы, как эхо, повторяете их.

Желаю успеха!