

## **Игры для развития социально-коммуникативных навыков детей старшего и подготовительного дошкольного возраста.**

**Игра «Продуктовая база»** Ведущий – «директор продуктовой базы», один игрок – «директор магазина», остальные – «продавцы». К «директору продуктовой базы» приходит «продавец» и спрашивает, какие продукты есть в наличии. «Директор базы» называет ему определенный список, например: шоколад молочный, колбаса вареная, печенье песочное, масло подсолнечное, картофель свежий (у каждого ребенка будет свой список). «Продавец» должен всё запомнить и передать «директору магазина». Затем «директор магазина» вызывает другого «продавца» и называет продукты, которые надо приобрести на базе. Игра продолжится до тех пор, пока все дети не побывают в роли «директора магазина» или «продавца». За каждый верно названный продукт игроки получают по одному баллу. Побеждает тот, кто наберёт больше баллов.

**Игра «Садовник»** Каждый ребёнок выбирает себе название цветка. Ведущий начинает игру: «Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели, кроме...» – и называет один из цветков, выбранных детьми, например «кроме розы». «Роза» немедленно должна откликнуться: «Ой!» Ведущий или кто-то из игроков спрашивает: «Что с тобой?» «Роза» отвечает: «Влюблена». Тот же игрок или ведущий спрашивает: «В кого?» «Роза» отвечает, например: «В фиалку». Немедленно должна отозваться «Фиалка»: «Ой!» И т. д. Если цветок, который назвали, не откликнулся или сам «влюбился» в цветок, которого здесь нет, то он выбывает из игры. Игра начинается сначала.

**Игра «Нос, рот»** Дети сидят полукругом. Ведущий произносит: «Нос, нос, нос, нос...», при этом указательным пальцем дотрагивается до своего носа. Дети повторяют его действия. Ведущий вводит новое слово: «Нос, нос, рот...», но при этом прикасается не ко рту, а к другой части головы, например ко лбу или уху. Задача детей – дотронуться до той же части головы, что и ведущий, а не до той, которую он назвал. Тот, кто ошибётся больше трёх раз, выбывает из игры.

**Игра «Фотограф»** Выбирается ведущий – фотограф. Он должен сделать интересные фотографии игроков (по своему усмотрению). Кто-то может стать полицейским, кто-то актрисой, кто-то фокусником. Каждому персонажу фотограф предлагает принять соответствующую позу, при этом он должен действовать быстро и чётко. Игроки оценивают работу фотографа

по пятибалльной шкале. Игра продолжается до тех пор, пока все ребята не побывают в этой роли. По количеству баллов выбирается лучший фотограф.

**Игра «Далеко-далеко, в густом лесу...»** Инструкция. На вопрос ведущего «Далеко-далеко, в густом лесу... кто?» должен ответить только один игрок, например «лисята». Несколько ответов, произнесённых одновременно, ведущий не принимает и повторяет фразу ещё раз. Дети должны сами, без участия взрослого, договориться, кто будет отвечать. Когда получен единственный ответ, ведущий продолжает фразу: «Далеко-далеко, в густом лесу лисята... что делают?» Ответы принимаются по тем же правилам.

Если фраза станет достаточно длинной, можно начать игру сначала, но обязательно со слов «Далеко-далеко, в густом лесу...».

**Игра «Кораблекрушение»** Ведущий объявляет: «Мы плыли на большом корабле, и он сел на мель. Потом поднялся сильный ветер, корабль снялся с мели, но сломался. Шлюпок достаточно, а вот рация испортилась. Что делать?» Дети обсуждают создавшуюся ситуацию и рассматривают все возможные выходы из неё (обязательное условие – их должно быть несколько). Обсуждаются все варианты. Ведущему нельзя допустить раскола среди играющих (если дети разделятся на две группы и у каждой своё решение). Итогом обсуждения должен быть один выход из ситуации, естественно, благоприятный.

**Игра «Пожарная команда»** По считалке выбирается ведущий. Остальные игроки – пожарная команда. Ведущий отправляет их на задание – тушить пожар. Игроки должны бегать, суетиться и совершать какие-то беспорядочные действия. Задача ведущего – заставить их действовать организованно и выполнять его указания.

По окончании игры все пожарные по пятибалльной шкале оценивают поведение ведущего. Игра продолжается до тех пор, пока каждый из игроков не окажется на месте ведущего и не получит оценку «пожарных». Побеждает тот, кто наберёт больше баллов.

**Игра «Кактусы растут в пустыне...»** Дети берутся за руки, ходят по кругу и говорят: «Кактусы растут в пустыне, кактусы растут в пустыне...» В центре круга стоит ведущий, периодически поворачиваясь в разные стороны. Неожиданно кто-нибудь из играющих выпрыгивает из круга и кричит: «Ой!» Он должен сделать это так, чтобы ведущий в этот момент его не видел, а соседние с ним игроки сразу сцепили руки.

Если ведущий заметит, что кто-то собирается выпрыгнуть, он дотрагивается до его плеча и спрашивает: «Что с тобой?» Играющий придумывает любой ответ, связанный с кактусом (например: «Я съела кактус, а он горький» или «Я наступил на кактус»), и остаётся в общем круге. Игра продолжается (главное условие – ответы детей не должны повторяться).

**Игра «Передай телеграмму»** Чётное количество детей образуют круг. Двое игроков, стоящих друг против друга в середине полукруга, – «передатчик» и «приёмник». Начинает игру «передатчик»: пожимая одновременно левую руку ребёнку, стоящему от него справа, и правую руку ребёнку, стоящему слева, отправляет сообщение «приёмнику». Получив сообщение, «приёмник» говорит: «Телеграмму получил». Выигрывает та часть круга, которая сделает это быстрее.

**Игра-упражнение «Наблюдательность»** Водящий (определяется по считалке) выходит за дверь. Дети решают, о каком ребёнке они будут задавать вопросы (не более пяти). Если водящий угадывает, о ком идёт речь, то этот ребёнок становится водящим, если нет – считалкой выбирается новый.

**Игра «Кто за кем?»** Дети выстраиваются в колонну. Водящий запоминает, кто за кем стоит. Затем отворачивается и называет порядок построения. Усложнение игры: предложить детям перестроиться, а водящего попросить восстановить старый строй.

**Игра «Просьба»** Дети (в парах) просят друг у друга какой-нибудь предмет, используя вежливые слова, обращаясь к партнёру по имени, говоря ему комплименты и др. Выигрывает тот, кто наберёт больше предметов.