

Подолинская Лидия Евгеньевна
педагог-психолог,
МБДОУ "Детский сад №364 "Звёздочка"

КОМПЛЕКС ИГР по развитию коммуникативных качеств дошкольников

Цель: формирование и развитие коммуникативных качеств дошкольников в игре.

Замечания:

1. В тексте описания игр встречаются различные названия ведущего – воспитатель, психолог, взрослый. Они равнозначны, имеется в виду один и тот же человек. Проведение игр психологом предпочтительнее из-за последующего обсуждения игр в кругу, когда дети обучаются навыкам рефлексии, умения слушать и выражать свои чувства. Но, после соответствующей подготовке психологом, такой комплекс игр может провести и воспитатель, и родитель с группой детей.
2. Каждая игра заканчивается обсуждением в кругу по очереди результатов игры примерно по следующим вопросам:
 - 1) Что тебе больше всего понравилось в сегодняшней игре?
 - 2) Опиши, что ты чувствуешь сейчас? Попробуй вспомнить, какое настроение у тебя было в начале игры.
 - 3) Что самое главное ты понял из сегодняшней игры?

Обсуждение последнего вопроса даёт психологу возможность для обсуждения с детьми вопроса об умении общаться на конкретных примерах.

1.

Игра «Раздувайся, пузырь!»

Описание игры. Психолог (или воспитатель) предлагает всем детям сесть на стульчики, расположенные полукругом и спрашивает одного из них: «Как тебя зовут? Скажи громко, чтобы все слышали». Ребёнок называет своё имя, а взрослый ласково повторяет «Машенька, пойдём играть». Психолог берёт ребёнка за руку, подходит вместе с ним к следующему ребёнку и спрашивает, как его зовут. Повторяя имя ребёнка ласково, но так, чтобы слышали все, он предлагает и ему присоединиться и подать руку Машеньке. Теперь они уже троём идут приглашать следующего ребёнка, принять участие в игре. Так, по очереди за руки берутся все дети. Сначала лучше подходить к тем детям, которые выражают желание включиться в игру, а скованных, заторможенных детей – приглашать последними. Если кто-нибудь всё же отказывается играть, не стоит настаивать на этом. Постепенно, наблюдая за игрой, они заражаются ею и тоже захотят быть в коллективе.

Когда все дети приглашены, образуется длинная цепочка. Воспитатель берёт за руку ребёнка, стоящего последним, и замыкается круг. «Посмотрите, как нас много! Какой большой круг получился, как пузырь, – говорит взрослый. – А теперь давайте сделаем маленький кружок».

Вместе с воспитателем дети становятся тесным кружком и начинают «раздувать пузырь»: наклонив головы вниз, малыши дуют в кулачки, составленные один под другим, как в дудочку. При этом они выпрямляются и набирают воздух, а затем снова наклоняются, выдувают воздух в свою трубку и произносят звук «ф-ф». Эти действия повторяются 2-3 раза. При каждом раздувании все делают шаг назад, будто пузырь немного увеличился. Затем все берутся за руки и постепенно расширяют круг, двигаясь и произнося следующие слова:

Раздувайся, пузырь,
Раздувайся большой,

Оставайся такой,
Да не лопайся!!!

Получается большой растянутый круг. Воспитатель входит в него, дотрагивается до каждой пары соединённых рук, затем неожиданно останавливается и говорит: «Лопнул пузырь!» Все хлопают в ладоши, произносит слово «Хлоп» и сбегаются в кучку (к центру).

После этого игра начинается сначала, т.е. опять раздувается пузырь. А закончить игру можно так. Когда пузырь лопнет, воспитатель говорит: «Полетели маленькие пузырьки, полетели, полетели, полетели...» Дети разбегаются в разные стороны.

Правила игры:

1. Когда пузырь раздувается – двигаться назад и к концу текста взяться за руки.
2. На слово «ХЛОП» руки разнимаются и все бегут к центру.
3. Давать руку любому, кто оказался рядом.

В этой игре происходит сближение детей друг с другом и с воспитателем. Вводится традиционный для хоровода ритуал приглашения, во время которого каждый ребёнок последовательно выполняет две роли: вначале его приглашают, а затем он приглашает. Каждый участник игры чувствует при этом внимание других детей и сам его оказывает своим партнёрам.

Эта игра требует согласованности движений, её участники должны приспособиться друг к другу, чтобы выдержать ритм и темп движения, и большого внимания к партнёрам по хороводу.

При проведении игры очень важно следить за движениями детей, придерживаясь неторопливого и оптимального для них темпа. Следует помнить, что произнося звук «ф-ф» при раздувании пузыря, дети овладевают правильной артикуляцией.

Во время игры могут возникать конфликты между детьми: кто-то не хочет дать руку своему соседу, кто-то перебегает с одного места на другое и т.д. Особенно часто дети сорятся из-за того, что каждому хочется занять место рядом с воспитателем. Воспитатель при этом настраивает детей на сотрудничество и поддержку друг друга для выполнения общей цели – интересной и увлекательной игры.

2.

Игра «Бабушка Маланья»

Описание игры: Это игра-шутка. В её основе лежит народная потешка, которая разыгрывается в движении. Задача ребёнка – придумать или выбрать интересные движения к этой потешке. Вначале главную роль выполняет воспитатель. Он предлагает детям поиграть в очень весёлую игру-хоровод. При этом предупреждает, что хоровод ребята будут вести самостоятельно. Дети берутся за руки, а взрослый становится в круг и начинает напевать песенку, сопровождая её выразительными движениями.

Движения, которые дети повторяют за взрослым, должны быть разнообразными. Они могут сопровождаться звуками и возгласами. Есть лишь одно ограничение – они должны быть эстетичными и не вызывать негативных эмоций. Каждое движение должно повторяться несколько раз, чтобы ребята могли войти в образ и получить удовольствие игры.

Только после того, как воспитатель даст детям несколько примеров выполнения роли ведущего, он предлагает кому-нибудь из детей занять это место и попытаться развеселить всех участников игры.

Участие в игре требует от ребёнка творческой инициативы, находчивости и, конечно же, самостоятельности. Участникам игры предоставляется полная свобода – каждый может выбрать то движение, которое ему больше нравится. Игра способствует формированию таких важных качеств личности, как творческая активность, находчивость, умение сосредоточиться и проявления коммуникативных качеств.

Ребёнок, выполняющий главную роль в центре хоровода, становится образцом для подражания. Это не только повышает его ответственность при выполнении движений, но и

доставляет особое удовольствие, возвышает в собственных глазах. Остальные дети, подражая своему сверстнику, а не воспитателю, как это было раньше, приобретают новый опыт игрового сотрудничества, когда достигается не только согласованность в движениях, но и единство в создании образа.

Эта игра предоставляет ребёнку полную свободу в выражении эмоций, даёт выход веселью, непосредственности и даже шалости, что сплачивает детей и настраивает их на дружелюбные отношения в силу закона объединения людей общими эмоциональными переживаниями.

Правила игры:

1. Тот, кто стоит в центре хоровода, должен сам придумать, как изобразить детей бабушки Маланьи.
2. Разрешается показывать любые движения, но кривляться или дурачиться нельзя.
3. Все участники хоровода повторяют движения ведущего.

Психолог заранее подготавливает несколько движений для характеристики персонажей потешки. Непосредственно перед игрой создайте в группе такую обстановку, которая располагала бы к веселью, шутке. Такой эмоциональный фон будет способствовать проявлению творческой инициативы и находчивости. Благодаря смене ролей каждый ребёнок получает возможность и придумывать и воспроизводить смешные движения.

Поощряя детей, выполняющих главную роль, вы активизируете творческую инициативу остальных. Но если кто-то на воспитанников начинает кривляться, нужно остановить его и сказать, что мы так делать не хотим.

Очень важно помочь тем детям, которые стесняются выступить перед всеми или не могут придумать движение. В этих случаях можно подсказать ребёнку какое-либо подходящее движение (но только шепотом, на ушко), а можно помочь и непосредственно: войти в круг, поплясать или попрыгать вместе с ним.

Слова

У Маланьи, у старушки
Жили в маленькой избушке
7 дочерей
7 сыновей
Все без бровей
С такими глазами
С такими ушами
С такими носами
С такими усами
С такой головой
С такой бородой
Ничего не ели
Целый день сидели
На неё глядели
Делали вот так...

Движения

Дети движутся по кругу в одну сторону, держась за руки
Останавливаются и с помощью жестов и мимики изображают то, о чём говорится в тексте: закрывают руками брови, делают «круглые глаза», «большой нос» и т.д.

Присаживаются на корточки и одной рукой поддерживают подбородок.

Повторяют движения за ведущим

3.

Игра «День рождения».

Описание игры: Когда дети рассаживаются поудобнее, психолог достаёт нарядно одетую куклу Алёнушку и усаживается с ней напротив. Он обращает внимание детей на то, какая

нарядная сегодня Алёнушка. Это потому, что у неё сегодня День Рождения, ей исполнилось 6 лет.

Алёнушка приглашает детей к себе в гости отпраздновать день рождения. «Что надо сказать, когда вас приглашают на день рождения?» – после обсуждения: «Спасибо, Алёнушка, непременно придём к тебе в гости и принесём много-много подарков.»

Усадив куклу на стол, на котором гости будут складывать свои подарки, воспитатель подходит к детям поближе и «по секрету от куклы» говорит: «Давайте решим, как мы будем праздновать день рождения. Вот там, на больших столах, лежат игрушки. Пусть это будет магазин. Кого я назову, пойдёт сначала в магазин, купит для Алёнушки подарок (только 1), а потом подойдёт к Алёнушке и скажет: «Алёнушка, поздравляю тебя с Днём Рождения. Во тебе мой подарок. Желаю тебе...»

Если Алёнушка попросит рассказать ей и показать, что делают с этим подарком, для чего он нужен, нужно объяснить и показать, а мы все поможем это сделать. Когда все гости принесут Алёнушке свои подарки и поздравят, мы поиграем с ними, а как поиграем, узнаете потом.

Воспитатель придвигает стол с Алёнушкой, усаживается с нею перед малышами и начинает рассказ: Сидит наша Алёнушка и ждёт гостей. Первым к ней в гости отправился Миша. По дороге Миша зашёл в магазин, выбрал подарок, который ему больше всего понравился и т.д.

Алёнушка благодарит за объяснения, принимает подарок, предлагает гостю сесть, а воспитатель продолжает вызывать гостей по 1, 2 или 3 чел. Когда все гости соберутся и подарят свои подарки, воспитатель предлагает всем вместе поиграть в каравай. Кукла передаётся кому-нибудь из детей, гости берутся за руки. Алёнушка становится в центр круга и начинается традиционная игра в каравай. Игра оканчивается тем, что именинница благодарит своих гостей за поздравления и подарки и приглашает всех пойти на прогулку.

Основная задача игры – развитие у детей навыков речевого общения и других коммуникативных качеств. Кроме этого дети учатся передавать свои представления о назначении предметов, с которыми они постоянно встречаются в повседневной жизни. Этому способствует сюжетный характер игры.

Гости, приглашённые Алёнушкой на день её рождения, приносят ей подарки, рассказывают и показывают в движении, как действовать с данными предметами. При этом каждый ребёнок в роли гостя не только производит условные игровые действия, но и учится подбирать нужные слова, связанные по смыслу и взаимодополняющие друг друга. С помощью взрослого дети приучаются передавать в развёрнутой и связной форме свои впечатления и представления об окружающем мире, о назначении предметов и действиях с ними. Всё это очень важно для развития активного воображения и для подготовки более сложных форм мыслительной деятельности, а также для более ясного осознания каждым ребёнком своего личного жизненного и практического опыта.

В игре дети приобретают опыт доброжелательного общения и добрых поступков. Игра позволяет им испытать удовольствие от того, что они делают друг другу приятное. Поэтому участие в такой совместной деятельности важно не только для речевого и умственного развития детей, но и для преодоления у многих из них склонности к эгоизму и недостаточной контактности в отношениях со сверстниками.

Игровой материал.

Образные игрушки, изображающие хорошо знакомые детям предметы бытового окружения. (Их можно в случае необходимости заменить картинками). Желательно, чтобы это были предметы, которыми учатся действовать сами дети или которыми действуют окружающие взрослые. Можно использовать часть игрушек.

Например:

Предметы домашней утвари: чашка, блюдце, тарелка, ложка, кастрюля, сковородка, ведёрко, лейка.

Предметы личной гигиены: зубная щётка, сапожная щётка, мыло с мыльницей, тазик, веник, ванночка, стакан для полоскания рта, расчёска.

Предметы одежды: передник, вязанная кофта, косынка, пальто, панамка, варежки, тапочки, шарфик, шапка

Игрушки для куклы: коляска, маленький голыш, мячик, гармошка.

Подарков-предметов должно быть больше, чем участников.

Эта игра сюжетная, её успех зависит от того, сумеете ли вы ввести детей в игровую ситуацию, помочь каждому ребёнку войти в игровую роль. В случае, когда ребёнок стесняется, затрудняется в самостоятельных действиях, нужно чтобы кто-нибудь – взрослый или ребёнок – пришёл ему на помощь.

4.

Игра «Где мы побывали, что мы повидали»

Игра организуется в просторном помещении или на воздухе с участием всей группы. Воспитатель проводит на полу черту – это граница, за которой уже не разрешается ловить убегающих. Собрав вокруг себя детей, психолог предлагает им поиграть в загадки. Он выбирает несколько детей, которые будут отгадывать загадки это дедушка и его внучата. Загадывать загадки вместе с психологом берутся все остальные участники игры.

Указав место дедушке и внучатам, и предупредив их, что они должны отвернуться, чтобы не видеть, как сговариваются остальные дети, воспитатель отходит от них подальше и шёпотом договаривается с малышами о том, что и как они будут загадывать. Например: «Давайте мы как будто возьмём корзиночки, пойдём в лес и будем показывать, как мы в лесу собираем грибы и ягоды. Как мы будем это делать?» Договариваются.

Воспитатель вместе с детьми производит следующие движения: надевает на руку корзинку, ищет ягоды, грибы, наклоняется за ними и складывает в корзинку. Прodelав эти выразительные движения, дети идут к дедушке и внучатам:

- Здравствуй, дедушка седой с длинной-длинной бородой, здравствуйте внучата, – говорят дети с воспитателем.

- Здравствуйте, ребята. Где вы побывали? Что вы повидали?

- Побывали мы в лесу, там увидели лису. Что мы делали – не кажем, но зато мы вам покажем.

Если дедушка с внучатами правильно отгадывают то, что показано, те, кто загадывал, повторяют ответ и, если нужно, дополняют его. Если же разгадка неправильная, дети сами говорят правильную отгадку и после сигнальных слов «1,2,3 лови!» – бегут за черту, в свой дом, а дедушка и внуки стараются догнать их, пока они не перебегут спасительную линию.

Игра заканчивается, когда все ребята побывают в роли отгадывающих и загадывающих.

Предлагаемая игра является вариантом народной игры и загадки, которую любят все дети. В ней содержится обучающая задача, при решении которой дети учатся передавать связной речью и выразительными движениями свои впечатления о различных жизненных ситуациях.

Игра носит подвижный характер. Выполнение разнообразных игровых действий и движений в воображаемой ситуации, с помощью которых дети передают свои впечатления и представления о ней, не только доставляет им радость и удовольствие, но и позволяет лучше осознать и осмыслить их. Это обеспечивает успешность решения обучающей задачи и способствует развитию у детей активности воображения, связной речи, выразительных движений, мимики и жестов.

Не менее важно и то, что эта игра развивает творческое начало, инициативу, сообразительность. Кроме того правила игры учат детей управлять своим поведением, действовать согласованно по сигналам, договариваться друг с другом, сближает малышей друг с другом.

Правила игры:

1. Дедушку и внучат сначала выбирает воспитатель, а затем – сами дети – момент договора о ролях имеет особое значение в плане развития коммуникативных качеств.
2. Показывать движения надо молча. Подсказывать нельзя.
3. Ответ на загадку можно говорить только после слова ПОНЯЛИ?
4. Догонять убегающих детей можно только после слова ДОГОНИ! И только до черты.

5.

Игра «Магазин игрушек».

Описание игры:

Психолог предлагает детям поиграть в магазин игрушек: одни будут игрушками, другие – покупателями, а сам психолог – продавцом. Выбираются те, кто хочет быть игрушками. Какую игрушку вы будете изображать?

А кто любит покупать игрушки? Кто хочет быть покупателем? Покупатели выстраиваются в очередь. Они по очереди приходят в магазин и спрашивают, какие сегодня продаются игрушки.

Покупатели отходят в противоположный конец зала, дожидаясь открытия магазина.

«Игрушки» рассаживаются в ряд на скамеечке, изображая товар, расставленный на полке в магазине. Продавец подходит к каждому ребёнку и спрашивает, какой игрушкой он будет. Они договариваются о том, как её изобразить. Например, если это зайчик, можно подпрыгнуть, волчок – покружиться, кукла–поплясать, лягушка – поквакать и попрыгать. Когда всё будет готово, психолог говорит – Магазин открыт.

Покупатели приходят по очереди, здороваются и просят показать игрушки. Продавец «берёт с полки» какую-нибудь игрушку и заводит её. Игрушка оживает. Покупатель должен отгадать, что это за игрушка. Если он догадается, то уводит игрушку с собой. Когда все игрушки распроданы, дети меняются ролями.

Правила игры:

1. Каждый участник игры должен сам придумать, какую игрушку он будет изображать.
2. Покупателю нужно назвать игрушку, которую ему показывают. Кто не отгадает – уходит без покупки.

Эта игра поднимает детей на новую ступеньку в развитии игрового партнёрства и сотрудничества. Между всеми участниками игры устанавливается тесная связь, основанная на деловом сотрудничестве. Возможность такого сотрудничества уже подготовлена на предыдущих занятиях, но, в отличие от предыдущих игр, здесь каждый вносит свой вклад в осуществление общего замысла.

6.

Игра «Зеркала и зеркало»

Процедура игры: Из группы детей выбирается 1 водящий. Представляется, что он пошёл в магазин, где много зеркал. Водящий встаёт в центр, а дети – полукругом вокруг него. Ведущий показывает движение, а зеркала тот час же повторяют это движение. Водящему разрешается показывать разные движения. В роли водящего должны побывать все желающие дети.

Цель игры: Развитие наблюдательности и коммуникативных способностей.

Игра «Зеркало»

Сейчас вам предлагается выполнить несколько несложных заданий точнее - сыграть их выполнение. Внимательно прослушайте задания. Их всего четыре. Задания следующие:

- 1) пришиваем пуговицу
- 2) собираемся в дорогу
- 3) печём пироги
- 4) выступаем в цирке.

Особенность этих заданий в том, что каждое из них вы будете выполнять в парах. Причём напарники встают друг против друга и один из них – становится ... зеркалом, т.е. будет копировать все движения своего партнёра. Затем партнёры меняются ролями. Но сначала давайте разобьёмся на пары.

После этого психолог организует игровой процесс так, чтобы на каждого участника и на каждое задание отводилось равное время, следит за выполнением задания детьми, помогает тем, кто не справляется с заданием, напоминает, что зеркало отражает всё, вплоть до улыбки или почёсывания кончика носа. В заключение каждый из партнёров придумывает своё задние и предлагает партнёру отгадать, повторяя, что тот будет делать.

7.

Игра-сказка «Телефон» (по К.И.Чуковскому)

Перед этим игровым занятием в группе (за 1-2 дня) читают сказку К.И.Чуковского «Телефон».

Игра начинается с распределения ролей, которые написаны на карточках:

Автор

Слон и его сын

Крокодил и его семья

Зайчатки

Мартышки

Медведь

Цапли

Свинья

Газели

Кенгуру

Те, кто тянут бегемота.

Так как количество героев в каждой категории неопределенно, то желающие дети могут примкнуть к любой группке.

Игра состоит из двух этапов: подготовка и разыгрывание.

На этапе подготовки дети, распределив роли, с помощью воспитателя повторяют свой текст сказки, который читает сам воспитатель. При подготовке исполнения роли, необходимо подсказать ребёнку, что надо «вжиться в образ», добавить ему те черты, которые нужны для раскрытия образа.

На втором этапе – «чистовое» проигрывание. Дети по возможности (конечно, с подсказками воспитателя) делают мини-спектакль по этой сказке.

8.

Игра «Спектакль игрушек»

Центральное место в ней занимает активное общение детей с игрушками, которые в руках взрослого превращаются в персонажей спектакля. Содержанием спектакля могут служить доступные малышам народные сказки, рассказы, стихотворения или сценки из повседневной жизни самих детей. Игровая ситуация организуется таким образом, что дети становятся непосредственными участниками спектакля. Они с готовностью выполняют поручения и просьбы персонажей, помогают им, предупреждают об опасности, переживают за них. Все это способствует развитию коммуникативных качеств. Участие в спектакле помогает ребёнку глубже понять и осознать содержание сказки или рассказа, установить связь

между чувственными и словесными впечатлениями, что чрезвычайно важно для психического развития малыша.

Игра объединяет детей общностью переживаний и сближает их со взрослым, показывающим кукольный театр.

Игровой материал. Для игры взят образный сюжет «Как Алёнка пасла гусёнка».

Игрушки, изображающие героев сказки, предметы декорации.

Столик, покрытый до самого пола плотной тканью, желателен тёплых, нейтральных тонов. Он будет служить сценой и одновременно скрывать все предметы, подготовленные для спектакля.

Описание игры:

Воспитатель, сидя за столом, выводит на сцену главного персонажа – девочку Аленку (куклу). Алёнка здоровается с малышами и знакомится с ними.

- Я – Алёнка, живу с мамой вот в этом доме. Недалеко от нашего дома – дремучий лес, в нём водятся волки и лисицы. А это – мой гусёнок. Его зовут Дорофейка. Мне его подарила бабушка. Когда он был совсем маленьким, я кормила его дома, а сейчас он подросток. Видите, какие у него белые пёрышки? Дорофейка очень любит щипать травку и искать в ней букашек. Сегодня я привела его на полянку, где много вкусной травки. Смотрите, как ему хорошо тут гулять.

Психолог отодвигает гусёнка, изображая, что он всё дальше и дальше уходит от Алёнки. Алёнка зовёт к себе Дорофейку и объясняет детям, что она боится, когда он уходит далеко.

– В лесу живёт хитрая лиса. Она может незаметно схватить гусёнка острыми зубами и утащить к себе в нору. Там его и съест, даже косточек не оставит. Бабушка рассказывала, что у неё лиса уже утащила уточку и маленького утёнка.

Повторив эти действия 2-3 раза, взрослый отводит гусёнка на большее расстояние от Аленки, которая в это время отвернулась к цветочкам.

Неожиданно для детей со стороны леса появляется лиса и тихо подкрадывается к гусёнку. Детям предоставляется возможность спасти гусёнка: прогнать лису своим криком и позвать Алёнку, что они и делают. Алёнка прогоняет лису и, обращаясь к детям, говорит:

– Как хорошо, что вы меня вовремя позвали. Ещё немножко, и лиса унесла бы Дорофейку.

Некоторое время дети наблюдают, как Алёнка пасёт гусёнка. Но вот девочка начинает зевать (взрослый подсказывает, что ей очень захотелось спать). Алёнка просит ребят присмотреть за Дорофейкой, пока она вздремнёт, а если опять появится лиса, разбудить её. Девочка ложится на бочок и тут же засыпает (поворачивается спиной к зрителям). Гусёнок всё дальше отходит от неё и приближается к лесу.

Неожиданно появляется лиса и начинает подкрадываться к гусёнку. Детям предоставляется очередная возможность либо позвать Алёнку, либо самим прогнать лису. Гусёнок спасён.

Потом ситуация повторяется, когда Аленка бежит играть с подружками.

В конце концов Алёнка возвращается и благодарит ребят за помощь. В конце спектакля мама Аленки зовёт её и гусёнка домой и обещает угостить пирогом.

Спектакль рассчитан на эмоциональную активность детей. Пусть они свободно выражают свои эмоции, чувства, отношения к героям спектакля. Единственное, чего не следует допускать – это того, чтобы они вставали во время действия и трогали игрушки.

9.

Игра-сказка «Бременские музыканты» (по сказке Братьев Гримм)

Перед этим игровым занятием в группе (за 1-2 дня) читают сказку братьев Гримм «Бременские музыканты»

Игра начинается с распределения ролей, которые написаны на карточках:

Мельник
Осёл
Собака
Кот
Петух
Дуб
Разбойники (несколько человек)
Огонёк
Подоконник (2-3 человека)
Автор (несколько человек)

Игра состоит из трёх этапов: подготовка, разыгрывание и импровизация.

На этапе подготовки дети, распределив роли, с помощью воспитателя повторяют свой текст сказки, который читает сам воспитатель. При подготовке исполнения роли, необходимо подсказать ребёнку, что надо «вжиться в образ», добавить ему те черты, которые нужны для раскрытия образа. Особый интерес представляют образы неодушевлённых предметов – огонёк, Дуб, подоконник. С ребятами оговаривается, как их можно изобразить.

На втором этапе – «чистовое» проигрывание. Дети по возможности (конечно, с подсказками воспитателя) делают мини-спектакль по этой сказке.

Третий этап – импровизация, в ходе которой дети, произвольно продолжая сюжет сказки, в виде спектакля повествуют о дальнейших приключениях бременских музыкантов. Один из возможных сюжетов: Пришли музыканты в город Бремен и стали показывать представление, которое увидел король этого города и все горожане... Дети, исполняющие второстепенные роли получают возможность самим повернуть сюжет так, чтобы сыграть более важные роли. Каждый ребёнок дополняет сказку своим эпизодом. Завершает сказку воспитатель: «А потом они стали жить-поживать, песни петь и танцы плясать» – игра завершается общим танцем в произвольной форме под музыку (желательно из м/ф «Бременские музыканты»).

10.

Игра «Встреча с инопланетянами»

Группа делится на две команды – инопланетяне и земляне.

Инопланетяне выходят за дверь на 5 минут (по песочным часам) с заданием, подготовить рассказ о своей планете.

По истечении 5 минут аплодисментами инопланетяне приглашаются в зал. Психолог произносит краткую приветственную речь «Добро пожаловать, жители других планет. Мы рады видеть вас на нашей прекрасной голубой планете. Сегодня у вас редкая возможность – познакомиться с самыми умными, хорошими и добрыми детьми на нашей планете. Они очень хотят узнать, какие они – ваши планеты, а вы, наверное, хотите побольше узнать про землю. Для того, чтобы вы успели пообщаться со всеми детьми, давайте встанем в два круга лицом друг к другу.

Внешний круг – земляне, внутренний – инопланетяне; у нас получились пары, которые сейчас и будут разговаривать, но всего только две минуты, потому что нашим гостям надо лететь на Альдебаран. 1 минуту задают вопросы земляне и одну минуту - инопланетяне, затем внутренний круг делает шаг вправо и вы меняетесь партнёрами по общению. Время течёт на земле по песочным часам – ставит их так, чтобы всем было видно. Задача каждого из вас - выбрать самый интересный вопрос, который вы сейчас услышите.

Этот «самый интересный вопрос» потом проговаривается во время обсуждения игры в кругу – решается, у кого был самый интересный вопрос.

11.

Игра «Интервью»

Игра начинается с «тихого опроса» (так, чтобы не слышали другие) – Кто твой любимый сказочный герой. Психолог опрашивает всех детей и затем, делит их на группы, если дети выбрали одного и того же героя. По очереди каждый становится героем (или группой) пресс-конференции, а остальные – журналистами.

Психолог поясняет, что у каждого из героев по очереди все вместе берут интервью, т.е. задаю самые разнообразные вопросы, на которые надо отвечать. Причём не просто отвечать, а отвечать полными ответами, точно и содержательно. Вопросы, например, могут быть такими:

1. Любишь ли ты сказки?
2. Кто тебе больше всего нравится в твоей сказке?
3. Твой любимый цвет
4. Любишь ли ты видеть сны?
5. Чего ты больше всего боишься? И т.д.

В обсуждение на круге результатов игры включаются вопросы: о ком из героев ты сегодня узнал больше всего? Кто тебе больше всего понравился?

12.

Игра «Приветствие»

Психолог выступает в роли ведущего игру:

Знаете ли вы, ребята, что такое приветствие?

Обмен приветствиями – это обмен человеческим теплом. Встречая человека, мы прежде всего встречаемся с его взглядом и выражаем в той или иной форме, что мы рады существованию этого человека, рады, что он есть среди нас. Конечно, так происходит, если мы искренни в своих чувствах. Давайте попробуем приветствовать друг друга в самых разных формах.

Разделимся на две равные группы и встаём напротив друг друга на расстоянии нескольких шагов в два круга. Пожалуйста. Теперь по сигналу партнёры приближаются друг к другу и обмениваются разнообразными приветствиями. Это могут быть рукопожатия, объятия, реверансы, похлопывания, восторженные восклицания, поклоны, взгляды... Обменявшись приветствиями, партнёры меняются – делают шаг вправо. Пожалуйста, обменяйтесь приветствиями. Хорошо. А сейчас в каждом круге участники, поменяйте партнёров. Пожалуйста. Ну, а теперь продолжим приветствие уже с новыми партнёрами, в новой форме. Подумайте, как лучше приветствовать нового партнёра, что подходит именно сейчас, именно для этого человека.

Психолог предлагает варианты: бабушка, маленький мальчик (2 года), друг и т.д., приветствие-шутка.

Запомните, какое приветствие понравилось вам больше других.

Игра «Передай улыбку»

Все садятся в круг.

Психолог:

В наш круг влетела улыбка. Она летает по всей комнате и тот, на кого она упадёт широко улыбается и предаёт её другому. Вот она прилетела ко мне. (Разыгрывает получение улыбки, берёт её с лица и кидает одному из детей, например, Саше) Смотрите, На Сашу прилетела моя улыбка – он теперь улыбается широко-широко и весело-весело. Снимай её, Саша, перекинь ком-нибудь другому.

Дальнейший ход игры – перекидывание улыбки – психолог следит за тем, чтобы улыбка побывала на лице у каждого ребёнка.

13-14.

Игра «Сочиняем сказку сами»

Описание игры:

Дети садятся в круг и начинают сочинять сказку. Для этого воспитатель задаёт им в ходе свободного обсуждения следующие вопросы:

1. Кто главные герои в сказке?
2. Какие будут волшебные предметы?
3. Кто будет «плохим героем» в сказке?
4. Что нам потребуется, чтобы поиграть в эту сказку?

Затем происходит распределение ролей в соответствии с желаниями детей. Воспитатель не вмешивается в этот процесс. Дети сами должны предложить способ выбора одного человека на конкретную роль; в спорных случаях – соответствие по внешности или характеру, считалка, жеребьёвка. Воспитатель предлагает тянуть жребий только в случае, если конфликтная ситуация мешает процессу общения. Дети могут играть и несколько ролей, изображать неодушевлённые предметы. По ходу обсуждения воспитателю надо придумать сюжет сказки (можно просто какие-либо действия), ориентируясь на следующий план:

1. Знакомство с главным героем.
2. Проблема. Появление «плохих героев»
3. Появление волшебных предметов;
4. Решение проблемы.
5. Последнее слово каждого участника: «А, по-моему, сказка заканчивается так...» и далее – описание финала, возможно проигрывание.

И тринадцатое, и четырнадцатое занятия проходят по этой схеме. На 13 занятии упор сделан на первый этап – подготовку сказки, а на 14 – на второй – проигрывание сказочной ситуации.

