

### **Игра «У птички болит крылышко»**

**Цель:** Способствовать формированию у детей способности проявлять сочувствие и любовь к окружающим.

**Ход:** Одному из детей взрослый предлагает превратиться в птичку, у которой болит крылышко и изобразить с помощью мимики грусть.

Всем остальным детям он предлагает «пожалеть птичку» и сам, первым «жалеет» ее: надевает на руку куклу-котенка и его лапками гладит «птичку» со словами: «Птичка ... *(называет имя того ребенка, который выполняет роль птички)* хорошая».

Затем дети встают в пары. Один ребенок выполняет роль птички, другой – его жалеет.

Вопросы детям:

- Приятно ли было находиться в роли птички?
- Что ты чувствовал, когда тебя жалели и ласкали?
- А что понравилось больше, самому дарить ласку или принимать ее? и т.д.

По завершению обсуждения взрослый совместно с детьми делают вывод о том, что проявлять сочувствие, любовь к окружающим можно при помощи объятий, поглаживаний, ласковых и добрых слов.

### **Игра «Интервью»**

**Цель:** Развивать коммуникативные умения детей (умение вступать в диалог); расширять активный словарь детей.

**Ход:** Игрокам предлагается выбрать ведущего и, представив, что они — взрослые, по очереди, вставая на стул, отвечать на вопросы, которые им будет задавать ведущий.

Ведущий просит ребенка представиться по имени-отчеству, рассказать о том, где и кем он работает, есть ли у него дети, какие у него увлечения и т. д.

На первых этапах игры роль ведущего берет на себя взрослый, предлагая детям образец диалога.

При повторном проигрывании, в роли ведущего выступают по очереди дети *(по их желанию)*.

Взрослый помогает в ситуациях затруднения *(например, - сформулировать вопрос и т.д.)*.

Целесообразно игру повторить несколько раз, чтобы каждый ребенок оказался в роли ведущего.

В конце игры взрослый совместно с детьми делают вывод о том, что много интересного можно узнать о собеседнике, если уметь правильно задавать ему вопросы, вступать в диалог *(беседу)* с ним, соблюдать правила общения *(внимательно слушать, не перебивать)*.

### **Игра «Концерт по заявкам»**

**Цель:** Упражнять детей в использовании выразительных средств для передачи характеров разных сказочных персонажей, животных, птиц; продолжать учить детей распознавать образ по мимике и движениям.

**Ход:** Из присутствующих по желанию выбирается группа «артистов», остальные становятся зрителями.

Зрители садятся на стульчики полукругом, образуя сцену. От «зрителей» «артисты» получают «заявки» - конверты с картинками, на которых изображены животные, птицы, сказочные персонажи и пр.

Получив заявки, «артисты» готовятся к исполнению роли и затем по очереди воспроизводят свою роль перед «зрителями», которые, в свою очередь, должны догадаться, кого артист изобразил.

Игра повторяется несколько раз, пока все не исполнят и роль артиста, и роль зрителя.

Ведущий спрашивает детей, всех ли героев они узнали; какие движения были характерны для того или иного персонажа; интересно ли «рассказывать» без слов.

В конце игры все совместно делают вывод о том, что можно играть и без слов, передавая характер персонажей при помощи мимики, движений. Чтобы распознать было легче, нужно хорошо владеть этими средствами выразительного общения.

### **Игра «Охота на тигров» (на основе разработок Е.Карповой, Е.Лютовой )**

**Цель:** Совершенствовать умение детей распознавать невербальные коммуникативные проявления детей.

**Ход:** Из группы по желанию выбирается водящий. Остальные встают в круг.

Водящий отворачивается к стене, и громко считает до «10». Пока водящий считает, игроки по кругу передают друг другу маленькую игрушку (*тигра*), которая уместается в ладони.

Когда ведущий заканчивает считать, игрок, у которого оказалась игрушка, закрывает тигра ладошками и вытягивает вперед руки. Остальные делают точно так же. Водящий должен найти тигра, угадав по мимическим проявлениям, у кого находится игрушка.

Если водящий угадал, то играющий, у кого была игрушка, становится водящим. (*Задача детей себя не выдать*).

В конце игры все совместно делают вывод о том, что об окружающих нас людях (*их эмоциях, желаниях и т.д.*) много могут «рассказать» их мимика, взгляды, а также способность быть внимательным к тем, с кем ты общаешься.