**Муниципальное дошкольное образовательное учреждение "Детский сад № 22"**

**Картотека коммуникативных игр для детей дошкольного возраста**

**Подготовила воспитатель:**

**Розанова И.В.**

***Развиваем умение сотрудничать:***

***учим слышать, понимать и подчиняться правилам***

**Менялки**

Игра проводится в кругу. Участники выбирают водящего. Он встаёт и выносит свой стул за круг – стульев становится на один меньше, чем играющих.

Воспитатель говорит: «Меняются местами те, у кого… (светлые волосы, красные носочки, синие шорты, косички и т.д.)». После этого имеющие названный признак должны быстро встать и поменяться местами: водящий в это время старается занять освободившееся место. Игрок, оставшийся без стула, становится водящим.

**Игра в тарелочку**

Играющие садятся на пол по кругу. Один ребёнок выходит на середину круга, ставит тарелку на ребро, раскручивает её, называет имя какого-нибудь ребёнка, а сам возвращается в круг. Тот, кого он назвал, должен успеть дотронуться до тарелки, пока она крутится. Вновь раскручивает её и называет следующего игрока. Кто не успел добежать до тарелки и подхватить её, выбывает из игры.

***Учим контролировать движения и работать по инструкции***

**Горная тропинка**

Перед игрой детям читают басню С.Маршака «Два барана» и проводят беседу по её содержанию.

- Как вы думаете, почему с баранами произошло несчастье?

- Какие качества погубили баранов?

- Подумайте и скажите: был ли выход из создавшейся ситуации?

- Как, на ваш взгляд, следовало бы поступить баранам?

Затем начинается игра.

Воспитатель. Представьте, что мы высоко в горах. Перед нами пропасть, через которую надо перебраться. Вы пойдёте навстречу друг другу (вспомните баранов). Ваша задача – не свалиться в пропасть. Помните, что вы идёте по очень узкой тропинке и узкому мосту через пропасть.

Пропасть шириной 2 м, мостик и тропинка шириной 25 – 30 см ограничены верёвкой или очерчены мелом.

Дети разбиваются на пары и, двигаясь навстречу друг другу, перебираются через пропасть.

Подводятся итоги: «Какая пара прошла лучше всех? Почему?» Оцениваются активность, внимание к партнёру, взаимопомощь, варианты решения проблемы и выбор наиболее подходящего, а также время выполнения.

**Глаза**

В качестве образцов воспитатель использует изображения из геометрических фигур. Перед началом игры вместе с детьми анализирует эти изображения, распределяет

детей на пары: у одного глаза завязаны, у другого – нет (он – «глаза своей пары).

Далее ребёнок с завязанными глазами рисует на бумаге, слушая команды «глаз»: «Вправо, влево, вверх, вниз, влево…» (команды даются с опорой на образец). Затем дети меняются ролями, игра повторяется.

***Воспитываем доверие друг к другу, чувство ответственности за другого***

**Я не должен**

Воспитатель заранее готовит сюжетные картинки, связанные с приемлемыми и неприемлемыми взаимоотношениями ( в системах *взрослый – ребёнок, ребёнок – ребёнок, ребёнок – окружающий мир*), и шаблон «Я не должен» (например, изображение знака «-»).

Ребёнок раскладывает около шаблона те картинки, которые изображают ситуации, неприемлемые во взаимоотношениях между людьми, между человеком и природой, человеком и предметным миром, объясняют свой выбор.

Остальные дети выступают в роли наблюдателей и советчиков.

**Звери на болоте**

Играют все дети группы. Они – «звери», которые попали в болото. У каждого по три дощечки (три листа бумаги). Выбраться из болота можно только парами и только по дощечкам.

У одного из игроков сломались и пошли ко дну две дощечки. Чтобы он не утонул, ему надо помочь – это может сделать партнёр (его «пара»).

В роли потерпевшего и спасающего должен побывать каждый ребёнок.

Оцениваются как готовность прийти на помощь, так и предложенные варианты спасения.

**Поводырь**

В группе разложены и расставлены предметы – препятствия (стулья, кубики, обручи и т. д.). Дети распределяются по парам: ведущий – ведомый. Ведомый повязывает на глаза повязку, ведущий ведёт его, рассказывая, как двигаться, например: «Переступи через кубик», «Здесь стул. Обойдём его». Затем дети меняются ролями.

***Развиваем умение активно слушать:***

***учимся общаться на вербальном и невербальном уровнях, определять эмоциональное состояние других людей, выражать свои чувства***

**Пантомимические этюды**

Детям предлагают пройтись так, как ходит маленькая девочка, мальчик в хорошем настроении, старик, ребёнок, который только учится ходить, уставший человек и др.

**Сказки наизнанку**

Кукольный или настольный театр по известной сказке.

Воспитатель предлагает детям придумать вариант сказки, где характеры героев изменены (например, колобок злой, а лиса добрая), и показать с помощью настольного театра, что может произойти в такой сказке.

**Отражение чувств**

Дети объединяются в пары, договариваются , кто будет «говорящим», а кто «отражателем». Воспитатель шепчет на ухо «говорящему» фразу типа: «За мной пришла мама». Говорящий эмоционально повторяете, а «отражатель» должен определить, какое чувство испытывает его друг в момент, когда произносил фразу.

***Развиваем слуховое восприятие***

**Телефон**

С помощью считалки выбирается телефонист. Он задумывает слово и передаёт его первому игроку ( на ухо, шёпотом), тот по цепочке следующему и т. д. Когда слово доходит до последнего игрока, телефонист спрашивает его, какое слово он «получил по связи». Если слово названо неверно, телефонист проверяет каждого игрока и устанавливает, где нарушилась связь.

**Цепочка слов**

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.

**Собери чемодан**

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.

Игру можно усложнить: дети перечисляют все предметы, о которых говорили предыдущие игроки, и называют свой.

**Эхо**

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.».

**Взаимное цитирование**

«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, переняв 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.

***Учим задавать открытые и закрытые вопросы***

**Почта**

Между участниками игры и водящим завязывается диалог.

Водящий. Динь, динь, динь!

Дети. Кто там?

Водящий. Почтальон.

Дети. Откуда?

Водящий. Из Рязани.

Дети. А что там делают?

Водящий. Танцуют (поют, смеются, плавают, летают) и т. д. (дети изображают действия, названные водящим).

**«Да» и «нет» не говорите**

В игре участвуют две команды. Воспитатель предлагает одной из команд выбрать «добровольца»: он встаёт перед другой командой, игроки которой в течение минуты «обстреливают» его вопросами. «Доброволец» должен отвечать на них, соблюдая правило: «Да и нет не говорите».

Если игрок произнесёт одно из этих слов, это будет означать, что команда – соперница его перехитрила и он должен вернуться на своё место. Если же игрок в течение минуты удержится и не произнесёт запрещённых слов, то команда-соперница признаёт себя побеждённой. «Доброволец» получает фишку. Затем команды меняются ролями. В конце игры подсчитывают фишки: команда, у которой их больше, победила.

**Как тебя зовут?**

Участники игры придумывают себе смешные прозвища (пузырёк, расчёска, ручка и др.), затем водящий задаёт вопросы. Отвечая на них, можно называть только своё прозвище. Отвечать надо быстро. Не задумываясь, ни в коем случае нельзя смеяться, даже улыбаться.

Например, водящий подходит к тому, кто назвал себя метлой, и строго предупреждает: «Кто ошибётся, тот попадётся! Кто засмеётся, тому плохо придётся! «. Затем следует такой диалог:

- Кто ты?

- Метла.

- Что ты ел сегодня утром?

- Метлу.

- На чём можно ездить?

- На метле. И т.д.

Так продолжается до тех пор, пока игрок не рассмеялся. Если игрок рассмеялся, он должен отдать фант и выйти из игры.

**Сундучок**

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».

**Картинная галерея**

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)».

**Азбука почемучек**

Задавайте вопросы так, чтобы их первые слова начинались с каждой буквы алфавита (по порядку). Проигрывает тот, кто первый собьётся, кто забудет последовательность букв в алфавите.

Арбуз – это фрукт или овощ?

Бегемот – это кто?

Волки водятся в наших лесах?

Где зимуют ежи?

Детей кто воспитывает?

Ель на ёжика похожа?

Ёрш – это птица?

Жадность в чём проявляется?

Зачем лисе хвост?

Ирис – это цветок или конфета?

Куда улетают осенью птицы?

Любишь ты животных?

Можно обижать маленьких?

Ночь – часть суток или время года?

Облака бегут или плывут?

Помогаешь родителям?

Радуешься новым игрушкам?

Собака – друг человека?

Ты часто задаёшь вопросы взрослым?

Учиться всегда пригодится?

Фломастерами что делают?

Хорошо ты отдохнул летом?

Цапля где живёт?

Часто ты читаешь книги с взрослыми?

Шарами что можно украсить?

Щенки чьи дети?

Этажей сколько в твоём доме?

Юла – это игрушка?

Яблоки какого бывают цвета?

***Учим перефразировать сказанное (сохранив главный смысл)***

**О чём я сказала**

Взрослый обращается к детям: «Послушайте, что я сейчас скажу. Бежит собака. Бежит ручеёк. Бежит вода из крана. О чём я сказала?». Подводит детей к выводу:

«Вы сказали, что собака, ручеёк, вода из крана могут бежать».

Каждому ребёнку дают по три предметные картинки. Перефразировать мысль педагога будет тот ребёнок, про чьи картинки пойдёт речь. Например, «Сложи вещи. Сложи руки. Сложи дрова. Плывёт утка. Плывёт человек. Плывёт корабль. Летит самолёт. Летит птица. Летит облако. Ножка у стола. Ножка у гриба. Ножка у мебели. Ушко у куклы. Ушко у кошки. Ушко у иголки». И т. д.

**Объясни Незнайке!**

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 окончить. Незнайка лежит, а Знайка далеко бежит». И т. д.

**Слушай и повторяй**

Играть могут два ребёнка и более. В первой игре роль ведущего воспитатель берёт на себя. Когда дети усвоят правила игры, ведущим может стать любой желающий.

Воспитатель с помощью считалки выбирает одного ребёнка для передачи информации детям. Ребёнок внимательно слушает, вникая в содержание сказанного. Затем ему предлагают передать детям суть сказанного ему, но другими словами.

Например, «Я прочитаю интересный рассказ про путешественника муравьишку. – «Воспитатель (имя, отчество) прочитает нам рассказ о путешествиях муравья».

Усложнить игру можно, используя стихи, сказки, рассказы, небольшие по содержанию и объёму.

***Формируем умение выделять основную идею высказывания,подводить итог***

**Зеркало движений**

Один ребёнок – «зеркало», все остальные ненадолго закрывают глаза или отворачиваются. Воспитатель молча показывает «зеркалу» какое-либо упражнение или ряд действий. Дети открывают глаза, а «зеркало» подробно рассказывает, какие действия должны быть выполнены (отражены). Если у более половины детей правильные действия не получаются, выбирают новое «зеркало».

**Идёт следствие**

С помощью считалки выбирают двух детей (детективов), все остальные – свидетели. Они видят, как воспитатель незаметно для детективов вешает на доске какую-нибудь сюжетную картинку, к примеру «Пожар в высотном доме». Свидетели дают показания об этом, но не прямо, а косвенно, например: «Я чувствую запах дыма. Становится всё жарче. Кто-то громко кричит. Слышны автомобильные сирены. Подъезжают машины красного цвета». И т.д.

Свидетели, с одной стороны, должны давать показания так, чтобы детективы не сразу поняли, что именно происходит; с другой – они не могут давать ложных показаний.

Как только детектив решит, что он понял, в чём дело, он говорит: «У меня есть ответ». Однако если он скажет, что это пожар, но не догадается, что это пожар в высотном доме, ответ не будет принят в качестве удовлетворительного. Каждый детектив имеет право трижды выдвигать свои версии.

Детектив имеет право «расшевелить» группу, говоря: «Я хочу знать больше». По прошествии двух минут детективами становятся другие участники.

Перечень повседневных ситуаций для игры: «У автомобиля проколота шина», «Она с удовольствием читает книгу». И т. д.

**Плохое настроение**

Воспитатель объясняет, что у каждого из нас бывает плохое настроение. Мы должны научиться понимать истинную причину этого и правильно реагировать и на плохое поведение человека, и на его высказывания. Например. Один мальчик пришёл в детский сад в плохом настроении и со злобой сказал своему другу: «Я не буду с тобой играть». Тот подумал немного и очень спокойно спросил: «Тебе хочется поиграть с другими детьми?» У мальчика сразу улучшилось настроение, потому что друг не стал с ним спорить, ругаться, не обиделся на него, а просто понял его.

Затем воспитатель предлагает выбрать ребёнка, который может показать «плохое настроение». Остальные дети должны попытаться правильно реагировать, начиная с фразы: «Ты имеешь в виду, что…»

***Учим использовать такой приём активного слушания,***

***как развитие мыслей собеседника***

**Я начну, а вы продолжите**

Взрослый произносит незаконченные предложения из рассказа Н.Н.Носова «На горке». Ребёнок должен закончить предложение, использовав образные слова и выражения. Например. «Был ясный день, снег на солнце…*(сверкал, искрился, переливался, блестел).* Миша сел на санки и помчался с горы…*(пулей, вихрем, так что дух захватывало).* Санки перевернулись, и мальчик…*(шлёпнулся, бухнулся в снег, полетел кубарем).* Коле очень захотелось, чтобы гора получилась. Он трудился…*(не покладая рук, без устали, в поте лица)».*

**И это хорошо, и это плохо**

Воспитатель предлагает детям посмотреть на ручку с двумя колпачками. «Этот колпачок белый – он будет означать «хорошо», этот колпачок чёрный – он будет означать «плохо». Если ручка повёрнута белым колпачком кверху, нужно говорить «хорошо», если чёрным – «плохо».

Выбирается тема, в которой дети способны выделить «хорошее» и «плохое» (время года, животные, бытовые приборы и т. д.).

Например. Тема «Лес». Ручка повёрнута белым колпачком вверх («Лес – это хорошо, потому что он очищает воздух»). Передаём ручку Ане, поворачивая её чёрным колпачком вверх, Аня должна объяснить, почему лес – это плохо. Например, «Лес – это плохо, потому что в нём можно заблудиться». И т. д.

***Учим перерабатывать информацию:***

***развиваем умение понимать друг друга, вникать в суть получаемой информации***

**Через стекло**

Двум детям предлагают передать друг другу какую-либо информацию жестами,

представив, что один из них находится в поезде, а другой – на перроне, т.е. они отделены друг от друга стеклом, через которое не проникают звуки. Возможные темы сообщений для передачи: «Я тебе позвоню, когда приеду», «Напиши мне письмо» и др.

После игры желательно обсудить, насколько правильно дети поняли друг друга, легко ли им было это сделать.

**Магазин игрушек**

Дети делятся на две группы – «покупатели» и «игрушки». Последние загадывают, какой игрушкой каждый из них будет, и принимают позы, характерные для них. Покупатели подходят к ним и спрашивают: что это за игрушки? Каждая игрушка, услышав вопрос, начинает двигаться, совершая характерные для неё действия. Покупатель должен догадаться, какую игрушку ему показывают. Недогадавшийся уходит без покупки.

**Вечер загадок**

Начинать целесообразней с внешних признаков окружающих предметов, например: «Большой, круглый, полосатый». *(Арбуз.)*Затем можнодобавить функциональные признаки: «Шумит, ворчит, глотает, всё дома очищает». *(Пылесос.)* После этого можно предложить «образные» загадки типа «Крашено коромысло через реку повисло». *(Радуга.)* Непонятные слова надо обязательно объяснять.

**Путешествие Буратино**

Детям показывают Буратино (кукла) и говорят, что он – заядлый путешественник и сейчас расскажет о том, где был и что видел, а дети стараются отгадать, в каких помещениях детского сада он побывал и когда (зимой, летом; утром или вечером) это было. Итак, Буратино был там, где дети засучивают рукава, намыливают руки, вытираются, расстёгивают пуговицы, снимают одежду, складывают её, потягиваются, расстилают постель, успокаиваются, отдыхают, спят; пляшут, поют, слушают, притоптывают, кружатся, кланяются; маршируют, подлезают, приседают, пролезают; сгибаются, разгибаются, спрыгивают. Был Буратино в детском саду тогда, когда дети приходят, здороваются, раздеваются, переобуваются, заходят в группу; обедают, благодарят; одеваются, прощаются. Уходят; купаются, загорают, ходят босиком, собирают ягоды; катаются на лыжах, на санках, лепят снежных баб.

**Угадай и нарисуй**

Приходит Карлсон (кукла) с чудесным мешочком. В нём лежат разные интересные предметы, про которые он будет загадывать загадки. Дети должны отгадать их и отгадки нарисовать.

*Примечание.*Можно предлагать детям сразу от одной до пяти загадок на одну тему. Загадки можно брать из книги Илларионова Ю.Г. «Учите детей отгадывать загадки». М., 1985.

**Задуманное действие**

Один из играющих (водящий) выходит из комнаты. Остальные договариваются, что он должен сделать (например, почистить зубы, подмести пол, поглядеться в зеркало и т. п.). Водящему предлагают подсказку, например: «Это ты делаешь каждое утро». Он пытается угадать и изобразить задуманное действие.

***Развиваем умение устанавливать логические,***

***причинно-следственные связи, делать умозаключения***

**Что на что похоже**

Взрослый договаривается с детьми, что они для описания задуманного предмета или живого существа будут использовать только сравнения (по внешнему виду, действиям и т.п. со сходными и известными всем предметами). Назначается водящий, который выходит из комнаты и стоит за дверью, пока дети загадывают что-либо или кого-либо. Затем он возвращается и по описаниям – сравнениям пытается отгадать, что же дети задумали.

**Я бросаю тебе мяч**

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.)».

**Задом наперёд**

Воспитатель подбирает пары картинок: гнездо с яйцом – птица; мальчик в постели – он же идёт с портфелем; гриб маленький – гриб большой; бабушка вяжет носки – носки связаны; мальчик грязный – мальчик моется в душе; чистый лист бумаги –

на листе рисунок; игрушки разбросаны по комнате – в комнате порядок; у девочки

воздушный шар – девочка без шара. Воспитатель раскладывает картинки по порядку и рассказывает первую историю: «В гнёздышке лежало яйцо. Из него вылупился птенчик. Птенчик вырос и научился летать». Детям предлагают рассказать историю по этим же картинкам, но начиная со второй из пары. Возможный вариант: «Летела птичка, свила гнёздышко, снесла яичко».

**Почему? А потому!**

Сначала взрослый, затем сами дети задают «каверзные» вопросы: «Почему кошка часто умывается?»; «Может слон жить без хобота?» и т. п. За самый доказательный и правдоподобный ответ ребёнок получает фишку.

***Развиваем способность аргументировать свою точку зрения***

**Что было бы, если бы…**

К детям приходит Фея с волшебной палочкой (игрушка) и говорит, что может превратить их в того, в кого они пожелают, но они должны обосновать свой выбор.*Варианты.* «Если бы я был художником, то нарисовал бы…»; «Если бы я был артистом, то сыграл бы роль…»; «Если бы я был цветком, то радовал бы…»; «Если бы я был воспитателем, то…».

**Бывает – не бывает**

Воспитатель подбирает предметные картинки, вызывает двух детей: первый ребёнок берёт картинку и придумывает небылицу. *(Крокодил летает.)*Второй должен доказать, что так быть не может. *(Крокодил не летает, у него нет крыльев.)* Первый доказывает, что может, но при определённых условиях, и называет их. *(«Нет, летает: его везут в самолёте».)*

**Доказательство**

Перед детьми раскладывают разные предметы (палочки, кубики, геометрические фигуры и т. д.). Дети обдумывают, что из них можно сделать. Например, один ребёнок говорит, что из палочек и кружков можно выложить машинку. Дети хором говорят: «Докажи!». Ребёнок должен рассказать, как он будет это делать, и выложить придуманную им фигуру.

***Учим конструировать «Текст для другого»:***

***развиваем умение излагать свои мысли точно и лаконично***

**Художник слова**

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.

**Магазин**

Один ребёнок – «продавец», остальные дети – «покупатели». На прилавке «магазина» разложены различные предметы. Покупатель не показывает предмет, который хочет купить, а описывает его или рассказывает, для чего он может пригодиться, что из него можно сделать.

Продавец должен понять, какой именно товар нужен покупателю.

**Библиотека**

Дети выбирают двух – трёх библиотекарей и делятся на две – три группы (каждую группу «обслуживает» один библиотекарь). Ребёнок пересказывает содержание нужной ему книги, но не показывает её. Библиотекарь по описанию должен догадаться, о какой книге идёт речь, и выдать её ребёнку.

**Знакомство**

Выбирается ребёнок, который берёт одну предметную картинку и, не показывая другим, несколько секунд рассматривает её. Затем картинку убирают, и ребёнок должен точно (без искажений) описать изображение, начиная со слов: «Я хочу вас познакомить с моим лучшим другом…».

***Развиваем умение давать доброжелательную оценку другому***

**Снежная королева**

Воспитатель предлагает вспомнить сказку «Снежная королева» и говорит, что у неё есть предложение: Кай и Герда выросли и сделали волшебные очки, через которые можно разглядеть всё то хорошее, что есть в каждом человеке. Воспитатель предлагает «примерить эти очки» и посмотреть внимательно друг на друга, стараясь в каждом увидеть как можно больше хорошего и рассказать об этом. Взрослый первый надевает «очки» и даёт описание двух – трёх детей. После игры дети говорят, какие трудности они испытали в роли рассматривающих, что чувствовали. Игру можно проводить несколько раз, отмечая, что с каждым разом детям удавалось увидеть больше хорошего.

*Вариант.*Можно предложить всей группе «надеть очки» и поочерёдно разглядывать каждого участника игры.

**Построим город**

Один ребёнок – «архитектор». Его задача – рассказать «начальнику стройки» (его выбирают дети), какой город он хочет построить. Начальник стройки, учитывая особенности каждого ребёнка, распределяет роли и объясняет каждому. Что он должен делать. Когда строительство закончено, начальник благодарит всех за работу, а архитектор оценивает соответствие постройки его замыслам.

***Учим устанавливать «обратную связь» при взаимодействии***

***с другими людьми***

**Телеграф**

Четыре ребёнка – «связисты», остальные – наблюдатели, воспитатель – отправитель телеграммы, один ребёнок – её получатель. Связисты и получатель телеграммы выходят за дверь. Воспитатель приглашает одного связиста и зачитывает ему текст телеграммы один раз. Первый связист, чтобы лучше запомнить текст, может задавать уточняющие вопросы. Затем он приглашает второго связиста и передаёт ему услышанный текст; второй – третьему; третий – четвёртому; четвёртый – получателю. Получатель пересказывает услышанное наблюдателям и спрашивает: верно ли он всё понял?

*Примерный текст.*Вылетаю рейсом 47. Встречай в 13.00 по московскому времени. Не забудь про конфеты и цветы. До встречи. Твой друг.

**Диалоги**

*1-й вариант.* Дети объединяются в пары. Им дают задание поговорить на тему типа «Моё любимое время года» («Лучший день», «День рождения» и др.) и запомнить, о чём рассказал собеседник. В течение 5 – 7 минут дети общаются. Затем по условному сигналу разговоры прекращаются, и дети, поменявшись парами, рассказывают друг другу, что услышали от предыдущих собеседников.

*2-й вариант.* *«Переговоры».* Дети делятся на две команды. Тему для разговора выбирают сами. Условие: не перебивать друг друга. В течение 5 – 7 минут команды общаются по выбранной теме и делают вывод, о котором сообщают педагогу или ребёнку-наблюдателю.