**Игры для развития способности к общению**

**Игра** «Причина». Цель: Формирование умения  устанавливать причинно-следственные связи и выражать их с помощью синтаксических конструкций, развитие широты мышления, воображения, речи.

Инструкция: Описать ситуацию (событие, что случилось), а детям надо объяснить (догадаться) по какой причине это произошло.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Полил цветочный дождь… | Мальчик пришёл домой  абсолютно мокрый… | Из кастрюли выскочила кошка… |
| Мама похвалила дочку (сына)… | У чайника из носика вырывался пар… | Весь пол оказался усыпанным фантиками от конфет… |
| Стало светло… | Небо окрасилось в зеленоватый цвет… | Она взглянула на грядку и  пришла в ужас, он пришёл в восторг… |
| Появились ласточки на деревьях…. | Дерево оказалось без единого листочка… | Я стал сильным (умным)… |

**Игра** «Ошибка». Цель:  Развитие внимания, привлечение внимания к звучащей речи, развитие анализа и контроля.

Инструкция: Назвать разные предложения (тексты), если дети заметят ошибку, то надо им её исправить и объяснить, почему он так считает.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Мыть руки вредно  для здоровья. | Если слушаться взрослых, то ничего интересного не будет. | Если ты не будешь никого обижать, то все подумают, что ты трус. |
| Кто сильный, тот чаще дерётся. | Если на деревьях есть листья, то это лето. | Буратино – это злой волшебник. |
| В сказках бывают только необычные герои | Лучше, если сложную работу будут делать другие. | В ссоре всегда виновата какая – то сторона. |

**Игра** «Учёный совет». Цель: Развитие понятийного мышления, формирование умения выделять существенные признаки объекта, подводить под понятие, определять понятие.

Инструкция: Наша жизнь быстро меняется и многие предметы и явления перестают существовать. Возможно,  наши потомки никогда не встретятся с ними в своей жизни. Чтобы люди имели понятие об этих предметах и явлениях, учёные решили создать такую книгу, в которой будут даны определения всем этим понятиям. Для этого они собрались на Учёный совет. Запись в книге должна как можно точнее определять предмет, поэтому надо дать такую формулировку, чтобы она удовлетворяла всех членов Учёного совета. Итак,  задача – дать наиболее точное определение предложенных понятий и не допускать, чтобы в определении коллег Учёного совета закралась какая – либо неточность или ошибка.

* Чашка-
* Молоток-
* Шкаф-
* Дружба- и т.д

**Игра** «Ого! Хи–Хи!» (идея Дж. Родари). Цель: Развитие воображения, развитие речи, снятие эгоцентризма, формирование умения учитывать другую точку зрения, формирование умения пользоваться приёмом контраста.

Инструкция: Предложить детям подумать, 20 – это много или мало? 20автомобилей – ОГО! Это много. А 20 волос на голове? ХИ-ХИ! Это мало. Назовите количество, которое можно было бы считать и большим и маленьким. От чего это будет зависеть?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Два зуба и два носа | Четыре кровати в комнате и четыре листика на дереве. | Десять человек за столом и десять человек в городе. |
| Семь ног и семь снежинок | Сто картинок и сто секунд. | Два гриба в лесу и два гриба в корзинке. |
| *Подбор можно продолжить* |

**Игра**  «Цепочка». Цель: Развитие воображения, развитие способности ставить себя на место другого, развитие речи.

Инструкция: **1–й вариант:** Попросить детей вспомнить (либо предложить послушать) историю о … Попробуйте рассказать её не от авторского лица, от лица другого героя….

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Курочка Ряба:- от лица яичка;- от лица стола;- от лица пола;- от лица солнышка в окошке и т. д. | Репка:- от лица грядки;- от лица хвостика репки;- от лица корня репки и т. д. | Колобок:- от лица носа лисы;- от лица тропинки;- от лица печки, в которой пекли колобок и т. д. |
| *Подбор сказок  можно продолжить* |

**2–й вариант:** Предложить ситуацию (рассказать историю), а дети попробуют рассказать её от имени тех предметов и явлений, которые в этой ситуации (истории) встречаются.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Девочка поливает цветок. | Встаёт солнце. Поёт петух. Подсолнух поднимает свою головку. | Лес. Под елью сидит заяц. Вдали мелькает рыжий хвост. |
| Идёт дождь. По лужам бредёт щенок. | Вечер. Горит фонарь. Снегопад. Во дворе дворник убирает снег. | Звучит музыка. Маленький музыкант сидит за старым роялем. За окном метель. Клён скрипит и гнётся. |
| *Подбор можно продолжить* |

**Игра**  «Встреча». Цель:Развитие воображения, развитие речи, формирование умения вести диалог, учитывая особенности собеседника.

Инструкция: **1–й вариант:** Представьте себе, что двое встретились и разговорились. О чём бы они могли поговорить? Пусть дети встретятся и побеседуют от имени тех героев, которые им предложит учитель.

|  |  |
| --- | --- |
| Цветок и бабочка | Пёрышко и девочка. |
| Дерево и ветер | Лентяй и трудолюбивый. |

**2–й вариант:** Разделиться на пары и пусть каждая пара придумает свой разговор и покажет всем. Но не надо называть героев. Героев будут отгадывать те, кто смотрит встречу.

 **Игра** «Одна буква». Цель: Развитие речи, активизация словаря, формирование умения действовать по правилам.

Инструкция: На столе расположить каточки с буквами лицевой стороной вниз. Задача детей – вытянуть одну карточку и сочинить предложение (историю, сказку, загадку), в котором, все слова начинались бы на эту букву, написанную на карточке.

  **Игра** «Доскажи». Цель: Развитие речи, воображения, формирование умения анализировать информацию, содержащуюся в данном тексте.

Инструкция: Назвать начало высказывания, истории, мысли, а дети продолжают сочинять дальше.

* На высоком дереве  жил дятел. Он работал лесным доктором. Каждый день летал на работу. Свой день он тщательно планировал. Сначала он…
* Жил – был каменный человечек…
* В погребе мыши устроили пир…. и т.д.

**Игра** «Что на что похоже» (идея В. Левина). Цель: Развитие творческого воображения, овладение художественно-речевыми средствами, активизация словаря.

Инструкция: Выбрать водящего, который будет пытаться отгадывать задуманный предмет. Задача других детей – сообщить водящему, на что похож данный предмет . Нельзя называть признаки предметов (говорить каков он). Задача водящего – попытаться отгадать предмет как можно скорее. Водящий должен выйти за дверь.

**Игра** «Дракон». Цель: Развивать воображение,  формировать умение  анализировать имеющуюся информацию в тексте и использовать её для разворачивания сюжета и художественной формы.

Инструкция: Предложить послушать историю о Драконе....

В некотором царстве, в некотором государстве жил-был Дракон. Характер у него был скверный, капризный. Ничто не нравилось ему. Утром он просыпался раздраженным, днем ходил сердитым, а спать ложился недовольным. Однажды в хмурый дождливый день Дракон почувствовал себя очень одиноким.

«Почему же никто не дружит со мной?» — задумался Дракон. Он думал целых четыре минуты, но так и не догадался, почему же никто с ним не дружит. И решил Дракон обратиться к мудрому Филину... Филин объяснил Дракону, что с таким характером трудно рассчитывать на дружбу.

«Что же мне делать?» — удрученно спросил Дракон.

«Надо выпить волшебный напиток» — посоветовал Филин.

«Что за напиток?» — удивился Дракон.

«Напиток, приготовленный из свежепридуманных сказок. Ведь в сказках собрано все добро, вся фантазия, вся мудрость людей... Если ты выпьешь этот напиток, то обретешь все эти качества и начнешь пользоваться любовью и уважением... Ты больше не будешь одинок — у тебя появятся друзья.»

«Кто же придумает так много новых сказок, кто поможет мне?» —        заволновался Дракон.

*—* Согласны ли вы,  помочь Дракону? Но, к сожалению, лекарство для Дракона приготовить довольно сложно: оно состоит из трех частей.

В одной колбе должны быть сказки, придуманные по данному началу, во второй — по - середине, в третьей — по концу...

Давайте попробуем заполнять первую колбу. Послушайте начало сказки и попытайтесь закончить ее...

* Жил-был Драчливый Петух. Он очень гордился своим крепким клювом и острыми шпорами... Его так и прозвали во дворе - Драчун. Не проходило дня, чтобы Драчун кого-нибудь ни обидел: то утенка клюнет, то у щенка из хвостика вырвет клок шерсти, то кур от кормушки прогонит... Долго терпели жители двора эти обиды.

Однажды собрались они под крыльцом и договорились...

 - А теперь я расскажу вам середину сказки, а вам необходимо придумать начало и конец. Слушайте:

* Цыпленок выглянул за ворота. Там никого не было. Он немного помедлил и отправился в первое свое путешествие. Как настоящий путешественник он внимательно изучал мир, с которым он встретился в первый раз.  Мир не казался ему опасным. «Мама зря пугала меня,» — думал Цыпленок. Вдруг впереди мелькнула рыжая тень.

«Здравствуй, малыш» — приветливо поздоровалась лиса — «ты не заблудился?»

«Нет, я изучаю мир» — ответил Цыпленок.

«Разве можно изучить мир здесь?» — удивилась лиса — «Пойдем, я покажу тебе настоящий мир...»

«А  тот  мир, действительно, настоящий?» —  засомневался Цыпленок...

«Конечно, настоящий» — поспешила заверить лиса — «Скорее, пока нас кто-нибудь не увидел!» И она схватила Цыпленка за правое крылышко...

**-**А теперь попробуйте сочинить сказку с таким концом:

* ... Волк завыл и, потирая исколотый нос, понесся в чащу. Больше он никогда не пробовал охотиться на Лужайке. ( Подбор можно продолжить)

**Игра**«Переделывание сказок». Цель: Развитие воображения, развитие речи.

Инструкция: Вы, конечно, знаете сказку «Красная Шапочка»… Послушайте, как начал её рассказывать дедушка из сказки Дж. Родари.

- Жила – была маленькая девочка и звали её Жёлтая Шапочка… Не Жёлтая, а Красная! Ах, да! Красная Шапочка… Мама позвала её однажды и говорит: «Послушай, Зелёная Шапочка…»

-Да нет же, Красная!

-Да, да, Красная!

«Пойди к тётушке Диомире и отнеси ей картофельную шелуху…»

Конечно, он всё перепутал. Попробуйте и вы перепутать эту сказку, т. е. рассказать её, изменив некоторые события и имена героев… А остальным надо будет следить за рассказчиком и постоянно поправлять его.

* Дюймовочка
* Буратино
* Зимовье зверей
* Каша из топора
* Лиса и Журавль (Подбор можно продолжить)