

Игры по социально-коммуникативному развитию для детей раннего возраста

Название: «Волшебное зеркало»

Возраст: 3-4 года

Цель: Развивать умение понимать и выражать эмоции, преодолевать застенчивость.

Ход игры: Взрослый показывает мимикой различные эмоциональные состояния человека (радость, плач, грусть, гнев и т.д.), а ребенок повторяет увиденные эмоции, сидя перед зеркалом. В данной игре необходимо взрослому проговаривать изображенные им эмоции.

Если ребенок затрудняется, на первоначальном этапе, повторить эмоцию за взрослым, можно прибегнуть к схематическому изображению (см. ниже). Она поможет ребёнку правильно найти показанную взрослым мимику.



Игры по социально-коммуникативному развитию для детей дошкольного возраста

Название: «Дорожка хорошего настроения»

Возраст: 3-4 года

Цель: Создавать положительный настрой, воспитывать дружелюбные отношения в семье, пополнять речевой запас ребёнка, развивать память.

Ход игры: На полу выкладывается яркая дорожка из цветных колец или вырезанных фигур. Взрослый предлагает ребёнку вспомнить и назвать хорошим словом счастливые случаи из их жизни. Например, туристический поход с родителями (интересно!), катание на пони (весело!), поездка на море (здорово!), интересная экскурсия на конфетную фабрику (вкусно!) и т.д.. Затем идут по импровизированной дорожке и, наступая на каждый фрагмент, произносят хорошие слова.



Игры по социально-коммуникативному развитию для дошкольного возраста

Название: «Лото настроений»

Возраст: 4-5 лет

Цель: развивать у ребёнка умения выражать свои чувства и понимать чувства другого человека.

Ход игры: Для проведения данной игры необходимы наборы картинок, на которых изображены животные с различной мимикой (например, один набор: рыбка веселая, рыбка грустная, рыбка сердитая и т. д.; следующий набор: белка веселая, белка грустная, белка сердитая и т. д.). Количество наборов соответствует числу играющих членов семьи.

Ведущий показывает играющим мимическое изображение той или иной эмоции. Задача участников – отыскать в своем наборе животное с такой же эмоцией.



Игры по социально-коммуникативному развитию для детей дошкольного возраста

Название: «Игра-ситуация»

Возраст: 5-6 лет

Цель: развивать у ребёнка умения вступать в разговор, обмениваться чувствами, переживаниями, эмоционально и содержательно выражать свои мысли, используя мимику и пантомимику.

Ход игры: Ребёнку предлагается разыграть ряд ситуаций (допускается использование игрушки в качестве взаимодействия «объект-субъект»):

1. Два мальчика поссорились – помири их.
2. Тебе очень хочется поиграть в ту же игрушку, что и у одного из ребят твоей группы – попроси его.
3. Ты нашёл на улице слабого, замученного котёнка – пожалей его.
4. Ты очень обидел своего друга – попробуй попросить у него прощения, помириться с ним.
5. Ты пришёл в новую группу – познакомься с детьми и расскажи о себе.
6. Ты потерял свою машинку – подойди к детям и спроси, не видели ли они ее.
7. Ты пришёл в библиотеку – попроси интересующую тебя книгу у библиотекаря.
8. Ребята играют в интересную игру – попроси, чтобы ребята тебя приняли. Что ты будешь делать, если они тебя не захотят принять?
9. Дети играют, у одного ребёнка нет игрушки – поделись с ним.
10. Ребёнок плачет – успокой его.
11. У тебя не получается завязать шнурок на ботинке – попроси товарища помочь тебе.
12. К тебе пришли гости – познакомь их с родителями, покажи свою комнату и свои игрушки.
13. Ты пришёл с прогулки проголодавшийся – что ты скажешь маме или бабушке.

Игры по социально-коммуникативному развитию для детей дошкольного возраста

Название: «День добрых дел»

Возраст: 6-7 лет

Цель: воспитание у ребёнка доброжелательного отношения к членам своей семьи, создание положительного эмоционального настроя в домашней обстановке, развивать в ребёнке умение замечать и ценить положительные поступки, совершенные другими людьми.

Ход игры: Родитель показывает ребёнку (членам семьи) коробку, наполненную кубиками, высыпает их и предлагает ему представить, что каждый кубик – это хороший поступок, совершенный им(и). Игра продолжается в течение определенного промежутка времени, например, в течение одного дня. Каждый участник может положить в коробку кубик за любой хороший поступок, неважно, кто его совершил – сам ребенок или другой член семьи. О каждом положенном в коробку кубике участники сообщают ведущему, по окончании игры подводятся итоги. Игроки, все вместе подсчитывают количество кубиков, вспоминаются и анализируются добрые поступки, за которые были сложены в коробку кубики, поощряются и ставятся в пример друг другу.

Один и тот же поступок не оценивается дважды.

