



Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
"Центр детского и юношеского технического творчества «Импульс»  
городского округа Самара

443026, г. Самара, п. Управленческий, ул. Парижской Коммуны, 30а,  
тел. 9504563, [centrimpuls2011@yandex.ru](mailto:centrimpuls2011@yandex.ru)

---

# **ИГРЫ**

## **для развития**

### **коммуникативных способностей**

Составитель:  
Момотова Н.В.  
педагог дополнительного образования

Каждый человек способен на многое, если сумеет заглянуть в себя и увидеть то зерно, которое даст разумные всходы. Поступок делает человека. Каждый человек – индивидуальность, личность.

Игра органически присуща детскому возрасту и при умелом руководстве со стороны взрослых способна творить чудеса. Ленивого она может сделать трудолюбивым, незнайку-знающим, неумелого-умельцем.

Игра поможет классному руководителю сплотить детский коллектив, включить в активную деятельность детей замкнутых и застенчивых. В играх воспитывается сознательная дисциплина, дети приучаются к соблюдению правил, справедливости, умению контролировать свои поступки, правильно и объективно оценивать поступки других.

Игра для детей – важное средство самовыражения, проба сил, В играх классный руководитель может лучше узнать своих воспитанников, их характер, привычки, организаторские способности, творческие возможности.

Игры существуют разные: подвижные, сюжетные музыкальные, подражательные, дидактические и др.

Классифицировать игры по видам чрезвычайно сложно, так как признаки одной игры оказываются присущими другой, границы между различными видами игровой деятельности получаются размытыми. Как отмечает С. А. Шмаков, «при любой классификации игр необходимы поиски форм, являющихся синтезом разных игр детей». Коммуникативные игры как раз и представляют такую синтезированную форму.

Виды коммуникативных игр:

- Эмоциональные (игры-приветствия, игры-концовки). Обеспечивают создание ситуации эмоциональной открытости, дружелюбия, включённости в группу, эмоциональную разрядку, приводят к возникновению позитивного эмоционального единства, позволяют получить обратную связь.
- Информативные (игры-тесты, игры-знакомства). Позволяют установить контакт, вызвать доверие друг к другу.
- Интерактивные (социоигры). Ориентируют на необходимость согласования действий с другими людьми, проявление инициативы в решении общих проблем, регулируют межличностные отношения.
- Перцептивные (игры-тренинги, игры-упражнения). Способствуют пониманию своего состояния, адекватному пониманию качеств, состояния других людей, развивают эмпатию, эмоционально-выразительные средства, интеллект.

- Творческие (игры-экспромты, игры-шутки). Побуждают проявление изобретательности, стимулируют воображение, фантазию.

### **1. «Стоп-кадр»**

Эта игра может использоваться как один из вариантов приветствия в группе играющих. Первый участник говорит своему соседу короткое приветствие, например, «Доброе утро!» Сосед должен как можно скорее встать, повторить эту фразу и снова сесть, следующий игрок тоже и так далее. Организуется волна вставаний и повторений. Но как только руководитель хлопает в ладоши и произносит: «Стоп-кадр!», участник, попавшийся в этот момент, должен добавить по своему усмотрению в приветствие ещё один элемент (жест, фразу и т. п.). Например, игрок встает, говорит: «Доброе утро!», а потом дважды хлопает в ладоши. Теперь все последующие игроки выполняют этот комплекс до очередного «Стоп-кадра» и т. д.

### **2. «Зоопарк»**

Каждый участник выбирает себе какое-нибудь животное, насекомое, птицу и т. п. И придумывает соответствующий звук и жест. Например: «Ворона», звук – «Кар-р-р», жест – взмах руками, как крыльями. Ведущий поступает аналогично. После выбора названия каждый игрок ещё раз демонстрирует жест и звук своего образа. Ведущий произносит звук своего образа и прodelывает характерный жест, затем – звук и жест, соответствующий образу любого из игроков. Таким образом происходит передача хода. Игрок, «названный» руководителем, быстро «называет» себя, и аналогично происходит передача хода другому участнику. Если игрок ошибается, он выбывает из игры.

### **3. «Ласковое имя»**

Каждому участнику предлагается назвать своё имя, придумать себе ещё одно (ласковое) и невербально выразить чувство любви к себе (жестами, интонацией мимикой).

### **4. "Пальцы".**

Вначале детей предупреждают, что игра сложная, и что сразу не получится. Потребуется несколько занятий, чтобы её освоить. Игра поможет узнать, как мы умеем работать вместе. Дети становятся в круг. По команде руководителя все выбрасывают пальцы. Группа должна стремиться к тому, чтобы все участники выбросили одинаковое количество пальцев. Участникам игры запрещено договариваться, перемигиваться, то есть нельзя пытаться согласовать свои действия каким-либо способом. Для того, чтобы предоставить друг другу оценить обстановку и учесть её в последующих играх, участники после выбрасывания пальцев фиксируют их на какое-то время. В первый раз игру следует провести не более 3 раз, посмотреть на результат. Если у ребят с первых попыток будут

получаться неплохие результаты, то следует обязательно сказать детям, что они хорошо уже научились чувствовать друг друга. В противном случае, нужно ребят успокоить и настроить на то, что очень сложно добиться желаемого результата, но они постараются и обязательно его добьются.

### **5. «Волшебный конверт»**

Ведущий предлагает участникам вытягивать поочерёдно из конверта карточки с незаконченными фразами. Задача игроков – закончить предложение. Варианты карточек:

- Я словно птичка, потому что...
- Я превращаюсь в тигра, когда...
- Я могу быть ветерком, если...
- Я словно муравей, так как...
- Я – стакан воды, когда...
- Я чувствую, что я кусочек тающего льда, если...
- Я – прекрасный цветок, потому что...
- Я чувствую, что я скала, так как...
- Я – лампочка, если...
- Я словно рыба, когда...
- Я – интересная книжка, потому что...
- Я – весёлая песенка, когда...
- Я – мышка, если...
- Я чувствую себя светлячком, так как...
- Я чувствую, что я завтрак, потому что...

### **6. «Послание самому себе»**

Участники выстраиваются в шеренгу. Правофланговый говорит своему соседу какую-нибудь фразу, которую он сам желал бы услышать сегодня утром, и тут же бежит на левый фланг. Сосед передаёт смысл услышанной фразы дальше по цепочке. Когда фраза пройдёт двух – трёх игроков, новый правофланговый передаёт аналогично послание для себя и перебегает на левый фланг, и т. д. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не получают собственное послание.

### **7. «Атомы - молекулы»**

Все игроки первоначально являются атомами, которые хаотично передвигаются по игровой площадке. По команде ведущего участникам – атомам необходимо создать молекулу, т. е. Несколько игроков нужно будет схватиться друг за друга. Сколько будет атомов в образованной молекуле, зависит от ведущего. Он может называть любое число (но не более, чем количество игроков). Например, ведущий говорит: «Реакция идёт по

три!», следовательно, в молекулу должны соединиться три игрока – атома. Кто из играющих не успевает присоединиться к молекулам или оказывается лишним атомом, временно выбывает из игры. По команде ведущего «Реакция окончена!» молекулы вновь распадаются на отдельные атомы. Сигналом для возвращения в игру временно выбывших игроков служит команда «Реакция идёт по одному!»

### **8. «Змей Горыныч»**

Игроки разбиваются на тройки. Каждая тройка становится «Змеем горынычем». Ведущий сообщает условие: первая голова – глухая и немая; вторая голова – слепая и немая; третья голова – глухая и без движения. Задача участников в тройках: используя оставшиеся средства общения, попытаться головам договориться друг с другом о подарке Бабе-Яге на День рождения. Время на договор – три – пять минут. Затем каждый Змей Горыныч сообщает, какой подарок решили подарить и как смогли головы договориться.

### **9. «Доброе утро и спасибо!»**

Один участник игры говорит кому-либо из группы игроков приветствие или комплимент. Те, к кому было обращено приветствие, хором отвечают: «Доброе утро!». Те, кому достался комплимент, хором говорят «спасибо».

### **10. «Зеркало»**

Участники разбиваются на пары, поворачиваются лицом друг к другу. Первый становится ведущим в паре, второй играет роль зеркала. Его задача: копировать как можно точнее не только движения партнёра, но и его чувства, эмоции. Затем происходит смена ролей. Данная игра заставляет участников глубже чувствовать друг друга, предвидеть возможные чувства партнёра.

### **11. «Угадай адресата»**

Участники игры по очереди говорят приветствия, не объявляя, кому они адресованы. По сигналу ведущего все хором называют имя адресата. Если все говорят вразнобой, то автор приветствия сообщает, кого же он имел в виду.

### **12. «Чемодан в дорогу»**

Один из игроков садится спиной к остальным участникам игры. Руководитель просит всех помочь собрать ему багаж. Но в багаж кладутся не вещи, а личные качества, которые имеются в наличии у данного игрока и способны оказать ему помощь в жизни. Одновременно высказываются пожелания о том, какие качества следует оставить дома и на брать с собой в дорогу. Ведущий следит за тем, чтобы багаж личности ощутимо превысил то, что остаётся.

### **13. «Я к Вам пишу...»**

Игра идёт в круговую. Каждому участнику выдаётся листок бумаги и ручка. Задание: подписать свой лист в нижнем правом углу и передать его соседу слева. Теперь у каждого в руках оказался лист, на котором стоит имя соседа. Нужно написать ему несколько добрых слов, пожеланий, что-то нарисовать. Для того, чтобы слова не были прочитаны никем кроме адресата, загибается верхняя часть листа. Затем листок передаётся следующему человеку и т. д. Игра продолжается до тех пор, пока каждый не получит листок с собственным именем. В результате такого кругового письма участники обмениваются так называемыми «эмоциональными поглаживаниями».

### **14. «Позывные»**

Ведущий даёт каждому игроку карточку, на которой написано название города или растения. Одно и то же название получают пять – шесть человек. Ведущий заранее говорит, сколько будет одинаковых названий. По сигналу ведущего каждый выкрикивает своё название, одновременно слушая других, чтобы как можно быстрее соединиться с теми, у кого то же самое слово, в одну группу.

### **15. «Ассоциации»**

Один из участников начинает игру, называя какое-либо существительное, например, корова. Следующий должен тут же назвать другое слово, ассоциативно связанное с первым, например, молоко. Затем в игру вступает третий участник и т. д., пока снова не наступит очередь первого. Тот, кто не успевает назвать слово, выбывает из игры. Побеждает тот, кто дольше всех остаётся в игре.

### **16. «Холодно - горячо»**

Один игрок задумывает предмет, находящийся в помещении, где проходит игра. На каждый вариант ответа он говорит: «Холодно!», «Горячо» или «Тепло», в зависимости от того, насколько близка догадка.

### **17. «Без первой буквы»**

В начале игры каждому участнику даётся по десять очков. Ведущий задумывает слово, например, байка. Затем произносит его, опустив первую букву: айка. Другие игроки должны угадать задуманное слово. Они могут предлагать различные варианты – слова с таким же окончанием: зайка, гайка, но за каждый неверный ответ у игрока отбирают одно очко. Тот, кто правильно отгадал слово, становится ведущим в следующем раунде.

## **18. «Будьте добры!»**

Участники по кругу, по очереди, произносят какие-либо вежливые обращения, например: «спасибо», «пожалуйста», «будьте добры», «уважаемый сударь» и т.п. Повторять уже сказанные слова нельзя. Кто не может вспомнить ничего нового – выбывает из игры.

## **19. «Перекрёсток мнений»**

Продолжительность игры – 1-1,5 часа. В качестве экспертов в игре могут принять участие взрослые. Ведущий знакомит участников с правилами игры. Игроки получают листы бумаги трёх разных цветов. Ведущий зачитывает ситуацию и предлагает участникам её обсудить. При обсуждении используются цветные карточки. Если игрок согласен с тем, как была разрешена ситуация, он поднимает карточку зелёного цвета и обосновывает своё мнение. Красная карточка означает, что участник не согласен с решением ситуации, а жёлтая – что он готов выразить своё собственное мнение о результате решения ситуации. После того, как все желающие игроки высказались, слово получают эксперты. Их задача – проанализировать мнения и выделить самые аргументированные выступления. Игра завершается, когда все ситуации прошли обсуждение.

## **20. «Добрый ручеёк»**

Число играющих: 10 – 35 человек. Продолжительность игры: 15 – 20 минут.

Правила напоминают правила игры «Ручеёк». Участники встают в два параллельных ряда на небольшом расстоянии друг напротив друга. Любой из участников проходит из одного конца в другой между рядами – он ищет единомышленников, например, для организации дела, которое написано в карточке – задании. Каждый стоящий в паре называет положительное качество стоящего напротив или демонстрирует жест расположения к ведущему, если хочет войти в его команду. По ходу своего движения участник выбирает себе пару (по условиям, указанным в карточке). Игрок, оставшийся без пары, берёт карточку. Далее игра идёт по принципу «Ручейка».

Источники:

1. ж. «досуг в школе № 2 / 2007
2. Копытова Ю. В., председатель «ЮВК», Киров. Очно-заочная школа «Лидер», 2012 г.
3. Минский. Е. М. Игры и развлечения в группе продленного дня: Пособие для учителя. М.: Просвещение, 1985 (Б-ка учителя нач. классов).