

Сборник игр
«Я веду себя правильно»
для детей старшего дошкольного
возраста



Содержание

Введение	5
Комплекс игр, направленных на формирование культуры поведения детей старшего дошкольного возраста	7
«Найдем волшебные слова».....	7
«Кто больше знает!».....	7
«Секрет».....	7
«Подарок на всех».....	8
«Рукавички».....	8
«Пожелания».....	9
«Вежливые слова».....	9
«Давайте говорить друг другу комплименты».....	10
«Гуляем по парку».....	10
«Луноход».....	11
«Приветствие гостей».....	11
«Прощание».....	12
«Приветствия».....	12
«Назови ласково».....	13
«Круг желаний».....	13
«Вспомни сказку».....	13
«Кто больше знает вежливых слов?».....	14
«Волшебный цветик-семицветик».....	15
«Поступи правильно».....	16
«Как поступить?».....	17
Лото «Что такое хорошо и что такое плохо?».....	18
«Послушай и найди».....	19
«Кому звонит телефон?».....	21
«Кто первый?».....	24
«Благородные поступки».....	25
«Доскажи словечко».....	25
«Не обзывайся».....	26
«Мостик».....	28
«Хорошо или плохо?».....	29
«Хорошо - плохо».....	29
«Добрая сказка».....	30

«Вкусные слова».....	31
«Здороваемся без слов».....	31
«Волшебный стул».....	31
Игра-ассоциация «Что такое хорошо и что такое плохо?».....	32
Лото «Хорошо или плохо?».....	33
«Собираемся в гости».....	34
«Жизнь в лесу».....	36
«Назови себя».....	36

Список литературы.....	37
-------------------------------	-----------

Приложение

Введение

Формирование культуры поведения - целенаправленный процесс приобщения детей к моральным ценностям человечества и конкретного общества. С течением времени ребенок постепенно овладевает принятыми в обществе людей нормами и правилами поведения и взаимоотношений, присваивает, т.е. делает своими, принадлежащими себе, способы и формы взаимодействия, выражения отношения к людям, природе, к себе.

На самом деле игра для детей это сложный процесс. Она является одной из форм обучения и вместе с тем остается игровой деятельностью. Это выражается в особом характере отношений между воспитателем и детьми и между самими детьми. В практике, при проведении, организации игр, направленных на формирование культуры поведения воспитателю обязательно нужно найти подход к каждому ребенку. Общение, совместная игра, доброжелательное отношение взрослого приводит к привлекательной игре. Игра вызывает у ребенка живой интерес, сопровождается эмоциями радости, удивления, веселого смеха, доброжелательного отношения к сверстникам и к взрослым.

В старшем дошкольном возрасте формирование привычек культурного поведения продолжается. Содержание педагогического процесса на этом этапе составляет воспитание уважения к родным и близким, привязанности уважения к воспитателям, осознанного стремления порадовать старших хорошими поступками, желание быть полезным окружающим. У детей старшей группы необходимо активно и последовательно формировать дружеские взаимоотношения, привычку играть и заниматься сообща, умение подчиняться

требованиям, в своих поступках следовать примеру хороших людей, положительным, героическим персонажем известных художественных произведений.

Игровые приемы, используемые воспитателем и вызывающие у детей положительные эмоции, обеспечивают более высокую восприимчивость ребенком нравственных правил поведения. Педагог ненавязчиво вырабатывает интеллектуально-эмоциональное отношение детей к конкретным правилам общественного поведения, закрепляет их в опыте, побуждает детей к доброжелательным действиям. При этом процесс воспитания получается очень естественным, ребенок не ощущает себя его объектом.

Цель сборника: формирование культуры поведения детей старшего дошкольного возраста посредством использования сборника дидактических игр.

Комплекс игр, направленных на формирование культуры поведения детей старшего дошкольного возраста

«Найдем волшебные слова»

Цель: упражнять детей в выполнении правил речевого этикета.

Ход игры. Водящий сидит или стоит спиной к детям. Нужно подойти к нему и ласково сказать какие-нибудь волшебные слова. Водящий должен угадать, кто его позвал, и ответить. Нужно называть друг друга ласково, по имени, например: «Спасибо, Сережа» — «Пожалуйста, Наташа».

«Кто больше знает!»

Цель: способствовать умению составлять представление об основных правилах культуры общения, об употребляемых этикетных выражениях в определённых случаях.

Материал: мяч

Ход игры. Воспитатель бросает по очереди мяч детям, а ребёнок называет волшебное слово, говорит, когда его нужно употреблять и бросает мяч воспитателю.

«Секрет»

Цель: учить детей различным способам установления контактов со сверстниками на основе этикетных норм.

Материал: сундучок с мелкими вещицами и игрушками.

Ход игры. Всем участникам игры ведущий раздает из красивого сундучка по «секрету» (пуговицу, бусинку, брошку, мелкую игрушку и т. д.), кладет «его» в ладошку и зажимает в кулачок. Игроки ходят по комнате и ищут способы уговорить кого-то показать свой секрет. Ведущий следит за процессом

обмена секретами, помогает наиболее робким детям найти общий язык со всеми участниками игры

«Подарок на всех»

Цель: развивать умение выбирать позитивный стиль поведения в конфликтной ситуации, сотрудничать со сверстниками.

Материал: цветик-семицветик.

Ход игры. Детям предлагается ситуация: «Вы получили в подарок для группы цветик-семицветик. У него только семь лепестков, а детей гораздо больше. Каждый ребенок может загадать только одно желание, оторвав от общего цветка один лепесток. Но лепестков на всех не хватит. Как быть?»

Вариант 1. Участники игры спонтанно решают возникшую конфликтную ситуацию. После необходимо обсудить с детьми, удалось ли каждому высказать свое желание, и как сделать так, чтобы можно было высказать желания всех детей.

Вариант 2. Провести конкурс на лучшие желания и загадать лучшие, выбранные детьми.

Вариант 3. Предложить детям разделиться на 7 групп по числу лепестков и договориться о желании.

Дети могут выбирать группу в соответствии со своими желаниями. Необходимо проследить, чтобы желания в каждой группе не повторялись

«Рукавички»

Цель: развивать умение налаживать партнерские отношения в совместной деятельности.

Материал: вырезанные из бумаги пары рукавичек в количестве, равном количеству пар участников игры, по три карандаша или фломастера на каждую пару.

Ход игры. Ведущий раскладывает рукавички с одинаковым, но не раскрашенным орнаментом по всему помещению. Дети расходятся в поисках своей «пары». Отыскавшиеся пары с помощью трех карандашей (фломастеров) стараются как можно быстрее совершенно одинаково раскрасить рукавички. Ведущий наблюдает, как организуют совместную работу пары, как делят карандаши, как при этом договариваются. Победителей награждают аплодисментами.

«Пожелания»

Цели: научить детей быть внимательными друг к другу, уметь проявлять симпатии к детям своего и противоположного пола. Закреплять знания о качествах мужественности и женственности.

Материал: игрушка-сердечко (любая игрушка)

Ход игры. Дети встают в круг. Передавая друг другу игрушку, говорят свои пожелания: «Я желаю тебе....»

«Вежливые слова»

Цель: воспитывать в детях культуру поведения, вежливость, уважение друг к другу, желание помочь друг другу.

Материал: сюжетные картинки, на которых изображены разные ситуации: ребенок толкнул другого, ребенок поднял упавшую вещь, ребенок жалеет другого ребенка, и т.д.

Ход игры. Дети рассматривают сюжетные картинки и озвучивают их вежливыми словами.

Если ребенок затрудняется, задайте ему по картинке наводящие вопросы. Например, какое волшебное слово нужно произнести, чтобы друг дал тебе игрушку?

Как ты отблагодаришь человека за помощь?

Как нужно обращаться к взрослым людям? (называть по имени отчеству и на Вы)

Что нужно говорить при встрече с человеком?

Что нужно говорить всем, уходя домой?

Что нужно говорить, просыпаясь утром, приходя утром в детский садик? Какие слова можно пожелать друг другу перед сном?

Что ты скажешь, если кого-нибудь нечаянно толкнешь или заденешь и т.д.

Дети должны знать и использовать в жизни следующие слова: «здравствуйте», «до свидания», «до скорой встречи», «будьте добры», «будьте любезны», «пожалуйста», «спасибо», «извините», «спокойной ночи», и др.

«Давайте говорить друг другу комплименты»

Цели: научить детей быть внимательными друг к другу, уметь проявлять симпатии к детям своего и противоположного пола.

Закреплять знания о качествах мужественности и женственности.

Материал: любой цветок (лучше, если он будет не искусственный, а живой).

Ход игры. Воспитатель приносит «Волшебный Цветок», который поможет ребятам выразить свои чувства. Детям предлагается передавать цветок любому ребенку и делать ему комплимент. Если, кто-то, окажется без внимания, воспитатель делает комплимент этим детям.

«Гуляем по парку»

Цель: формировать у детей способность устанавливать отношения сотрудничества с помощью вербальных и невербальных средств общения.

Ход игры. Участники игры делятся на «скульпторов» и «глину». Скульпторы «лепят» из глины свои скульптуры: зверя, рыбу, птицу, игрушку и т. д. Затем скульптуры замирают, а скульпторы гуляют по парку, отгадывая их названия. Только участники меняются ролями. Педагог — главный эксперт, ему нравятся все изваяния и он их хвалит.

«Луноход»

Цель: способствовать усвоению детьми норм и правил отношений управления и подчинения в условиях сотрудничества.

Материал: индивидуальные «пульта управления».

Ход игры. Участники игры делятся на пары. Половина детей — «луноходы», вторая половина — работники «центра управления», которые на расстоянии с помощью «кнопок» и команд управляют движением «луноходов» к определенной цели. В эту игру хорошо играть на участке, на пересеченной местности. Выигрывает та пара, которая благодаря четкому выполнению команд «центра управления» наиболее согласованно и дружно преодолевает все препятствия, не допустив при этом никаких столкновений и аварий. Затем дети меняются ролями.

«Приветствие гостей»

Цель: упражнять детей в применении норм этикета, принятых в нашем обществе и других странах при встрече гостей, используя при этом вербальные и невербальные средства общения; воспитывать доброжелательность и гостеприимство.

Ход игры.

Вариант 1. В гости к детям прилетели в голубом вертолете известные сказочные герои: Чебурашка и Крокодил Гена,

Буратино, Дюймовочка, Карлсон и доктор Айболит. Необходимо по-разному поприветствовать и принять гостей, учитывая, что Чебурашка еще маленький, а доктор Айболит уже старенький.

При приветствии использовать вербальные и невербальные средства общения (мимику, жесты), соблюдать следующие правила:

- смотреть в глаза гостю,
- улыбаться, слегка наклонив голову.

В ходе игры уточняется, когда уместно говорить слово «привет». Можно ли его говорить своему другу? взрослому?

Вариант 2. Гостями могут быть представители разных стран. Как приветствовать иностранцев? Что означают их приветствия?

«Прощание»

Цель: способствовать усвоению норм и способов общения, принятых при прощании

Ход игры. Воспитатель сообщает, что гостям пора улетать. Выясняет, что прощаться можно не только с помощью слов, но и движений — можно попрощаться кивком головы, глазами и т. д. Детям предлагается прощаться, используя вербальные и невербальные средства общения. Каждый ребенок может сам выбрать способ прощания.

«Приветствия»

Цель: учить детей употреблять «формулы вежливости» с учетом ситуации.

Ход игры. Дети делятся на две подгруппы и встают в две шеренги лицом друг к другу на расстоянии нескольких шагов. По сигналу партнеры приближаются друг к другу и

обмениваются разнообразными приветствиями (рукопожатия, объятия, реверанс, кивок). Дети должны с помощью жестов, мимики, пантомимики, взглядов показать, как они рады друг другу.

«Назови ласково»

Цель: учить детей подбирать ласковые слова, образовывать уменьшительно-ласкательные слова и говорить их друг другу.

Воспитывать дружелюбие, ласковость, нежность.

Материал: волшебная палочка.

Ход игры. Дети встают в круг. Выбирается водящий – Фея Нежность. Этот ребенок по очереди дотрагивается волшебной палочкой до всех детей в круге. Выбранный ребенок говорит нежные слова соседу справа (слева). Например, милый, дорогой Ванечка. И т.д.

Правила игры: думать, правильно образовывать и подбирать слова, слушать внимательно ответы товарищей, при необходимости – помогать.

«Круг желаний»

Цель: содействовать развитию речи детей, коммуникативных навыков, мышления. Воспитывать миролюбие, твердое желание творить добро.

Материал: любая игрушка (мяч, кукла, мишка и т.п.)

Ход игры. Дети становятся в круг и, передавая игрушку по очереди, друг другу, высказывают свои пожелания. Например, «Я хочу, чтоб все зло на планете исчезло». И т.п.

«Вспомни сказку»

Цель: закреплять у детей знания содержания сказок, рассказов.

Учить анализировать и оценивать поступки героев.

Воспитывать в детях желание совершать добрые дела.

Материал: цветные фишки. Приз для победителя.

Ход игры. Дети вспоминают знакомые сказки и их героев, которые совершали добрые и злые поступки, анализируют и дают им оценку. За каждый ответ дети получают фишку. В конце игры педагог подсчитывает количество фишек у детей и называет победителя.

Правила игры: вспомнить сказки, героев, дать оценку их поступков.

«Кто больше знает вежливых слов?»

Цель: упражнять детей в произношении вежливых слов, меткости, воспитывать культуру общения.

Ход игры. Ребята становятся в круг. Водящий-взрослый, находясь в центре этого круга, обращается к любому из участников игры и задает ему вопросы.

— Какие слова нужно говорить, когда здороваешься? (здравствуйте, доброе утро, добрый день, добрый вечер, с добрым утром и т. д.)

— Какие слова нужно говорить, если вы обращаетесь к кому-либо с просьбой? (прошу вас, будьте добры, пожалуйста, будьте любезны, разрешите)

— Какие слова мы произносим, когда извиняемся перед кем-нибудь? (простите, извините, прошу прощения)

— Какие-слова мы произносим, прощаясь? (прощайте, всего хорошего, всего доброго, спокойной ночи, до свидания и т. д.)

Игрок, который не нашел или не знает нужного слова, выбывает из игры. Победителем оказывается тот, кто ответил на все вопросы водящего без запинки.

«Волшебный цветик-семицветик»

Цели: ознакомить с этическими нормами поведения; дать представление о вежливом общении; формировать привычку употреблять слова вежливости.

Материал: самодельный цветок — цветик-семицветик.

Ход игры.

Ведущий берет самодельный цветок — цветик-семицветик (таких цветков можно заготовить заранее несколько) и объясняет детям условия игры: «волшебник» отрывает лепесток и, сделав вид, что бросает его, отдает любому, кому пожелает, со словами из знакомой каждому ребенку сказки:

«Лети, лети, лепесток,
Через запад — на восток,
Через север, через юг,
Возвращайся, сделав круг.
Лишь коснешься ты земли,
Быть по-моему вели...».

А дальше он говорит: «Вели, чтобы Юля сказала Грише доброе слово!»

Пока ребята не освоили игру, ведущий подсказывает на ушко маленькому «волшебнику», какие слова ему следует произнести.

Например: «Петя, я тебя толкнула сегодня нечаянно, прости, пожалуйста». «Катя, я была не права, что не дала тебе карандаш. Не сердись на меня, я обязательно в следующий раз поделюсь с тобой».

Заканчивая игру, Ведущий обращает внимание ребят еще на один нюанс:

— А вы заметили, как произносятся «волшебные слова»? Верно, вежливо, с улыбкой.

— А почему улыбка так украшает произнесенное слово, фразу?

— Конечно, ведь даже в песенке поется: «От улыбки станет всем теплей». Давайте споем эту песню.

Так с помощью игры, иногда подсказывая детям нужные слова, взрослый может научить детей сложному искусству общения.

«Поступи правильно»

Цель: формирование у ребёнка представления о положительных и отрицательных поступках человека в повседневной жизни.

Материал: Стихотворение В. Маяковского «Что такое хорошо и что такое плохо»; серия картинок, на которых изображены дети в различных бытовых ситуациях, соответствующих сюжетам стихотворения, – примеры как положительного, так и отрицательного поведения детей; зеленые и красные круги.

Правили игры:

1. Количество играющих 5–6 человек (4 команды по 3–4 человека).
2. За каждый правильный ответ ребенок или команда получает похвальный приз – солнышко.
3. Ребенок или команда, набравшие большое количество солнышек, считаются победителями.

Ход игры.

Воспитатель предлагает детям рассмотреть картинки и подумать, как бы поступили дети в этих ситуациях.

Дети работают над заданием – откладывают карточки, изображающие положительные поступки в одну сторону, отрицательные – в другую.

В конце игры подводится итог. Педагог вместе с детьми в одну сторону откладывает картинки с положительными поступками и отмечает их зеленым кружком, в другую сторону кладет картинки с отрицательными поступками и отмечает их красным кружком.

Примечание: Осмысление событий, объяснение поступков героев сюжетных картинок обогащает опыт дошкольника и формирует эмоционально-оценочное отношение к обществу, в котором он находится. В этой игре педагог выявляет способность детей оценить обстановку исходя из собственного опыта и определенных обществом правил и норм.

«Как поступить?»

(Количество игроков 2-4)

Цель: учить правильно оценивать поступки, стимулировать ребенка к совершению добрых дел, развивать мышление, речь.

Оборудование: большие карты голубого цвета; карточки «Браво!» фишки-малышки «Добряк» и «Злюка» (Приложение).

Ход игры.

Воспитатель раздает игрокам большие карты (в первых играх – по одной каждому). Фишку-малышку «Добряк» оставляет на столе, рядом с карточками «Браво». Воспитатель ставит на карту одного из игроков фишку «Злюка», закрыв ею любую картинку, и от имени Добряка рассказывает:

«Злюка уверен, что дети не знают, что значит – хорошо и что значит – плохо. Но Злюка плохо знает ребят! Я надеюсь, дети, что вы сможете разобраться, какие поступки спрятаны за фигуркой Злюки. И вместо этих плохих поступков вы

предложите изображенным на картинкам героям поступать по-другому – совершать добрые поступки. Тогда люка так рассердится, что не сможет жить на картинке и тут же убежит». Ребенок убирает фигурку Злюки, открыв картинку на своей большой карте, и составляет коротенький рассказ по картинке. Объясняет, почему он считает, что герой его рассказа совершает плохой поступок. После этого игрок рассказывает, как бы он поступил в такой ситуации, - при этом он должен описать непременно добрый поступок! Воспитатель от имени Добряка вручает игроку карточку «Браво!», которую ребенок закрывает изображением плохого поступка на своей карте. Затем ведущий ставит фигурку Злюки на любую картинку большой карты другого игрока. Игра закончена, когда игроки закрыли на своих картах все картинки, иллюстрирующие негативные поступки. Побеждает тот, кто первым заполнил свою большую карту карточками «Браво!». Воспитатель награждает победителя медалью «Рыцарь – доброе сердце», «Фея – доброе сердце».

Лото «Что такое хорошо и что такое плохо?»

(Количество игроков 2-4)

Цель: обучать детей анализировать свои поступки и поступки других, оценивать их. Развивать внимание, наблюдательность, воспитывать доброе отношение к окружающим.

Материал: 4 большие карты и 24 маленькие карточки голубого цвета. (Приложение).

Ход игры.

Большие карточки воспитатель раздает детям, а маленькие карточки раскладывает рядом с собой.

Воспитатель предлагает ребятам внимательно рассмотреть рисунки на своих больших картах. Затем говорит: «Как вы, наверное, заметили, на этих картинках изображены те «герои», которые совершают далеко не добрые дела. Давайте напомним этим «героям», о тех кто находится рядом с ними и нуждается в их внимании и заботе, о тех кто страдает от их равнодушия. Давайте постараемся исправить такие поступки.

Воспитатель показывает детям по одной маленькой карточке, которая иллюстрирует правильный, хороший поступок. Ребенок на своей большой карте должен найти картинку, иллюстрирующую плохой поступок в той же ситуации. Найдя такую картинку, ребенок хлопает в ладоши. Воспитатель отдает ему маленькую карточку, после чего, ребенок накрывает ею картинку с изображением плохого поступка на своей большой карте – «исправляет» его, затем объясняет «герою», как следует себя вести в этой ситуации и почему.

Если не один из игроков не смог найти на своей большой карте «пары» для той или иной карточки, она остается у воспитателя и будет включена в игру позднее.

Игра закончена, когда игроки закрыли все рисунки на своих картах – «исправили» плохие поступки.

«Послушай и найди»

(Количество игроков 2-4)

Цель: продолжать знакомить детей с понятием «доброе дело». Учить ребенка не оставаться равнодушным к совершаемым рядом с ним плохим поступкам.

Материал: карты и карточки голубого цвета; фишки-малышки «Добряк» и «Злюка»; Карточки «Браво!»; медали «Рыцарь – доброе сердце» и «Фея – доброе сердце». (Приложение)

Ход игры.

Воспитатель раздает всем игрокам равное количество больших карт и просит детей разложить их перед собой, внимательно рассмотрев изображения на них.

Фишки-малышки «Добряк» и «Злюка» воспитатель оставляет на столе. Рядом с фишкой «Добряк» кладет карточки «Браво», рядом с фишкой «Злюка» - маленькие карточки.

Воспитатель обрушается к игрокам от имени доброго волшебника – Добряка:

«Злюка тайком забрал все карточки, на которых изображены герои, совершающие добрые поступки. Это зловредное существо вообразило, что теперь уж дети точно забудут о том, что такое хорошо – и что такое плохо. Станут делать то, что хорошо только для них, и забудут о других.

Но Злюка ошибается. Я уверен – вы не забыли, что такое добро!

Я знаю, что вы хотите вырасти добрыми людьми. Тогда вы сможете помочь другим детям не забыть о добрых делах!

Я буду читать волшебные заклинания – те, которые были написаны на карточках. И мы с вами сможем победить Злюку – исправив злые дела, заменив их добрыми!»

Воспитатель читает волшебные слова на обороте карточки «Браво!» - например, «Не обижай малышей!» Игрок, который найдет на своей большой карте картинку, где «герой», наоборот, обижает маленького, хлопает в ладоши. После этого воспитатель отдает карточку игроку. Ребенок, повторяя за воспитателем волшебные слова, быстро накрывает полученной карточкой изображение плохого поступка – «исправляет его».

Побеждает, тот кто первым заполнил свою большую карту карточками «Браво!» Ведущий награждает победителя медалью «Рыцарь – доброе сердце» или «Фея – доброе сердце».

«Кому звонит телефон?»

(Количество игроков 2-4)

Цель: учить ребенка проявлять участие к другим, быть отзывчивым к их переживаниям.

Материал: большие карты голубого цвета; карточка с изображением телефонного аппарата; карточки-картинки «Мальчик с телефоном» и «Девочка с телефоном»; медали «Рыцари – доброе сердце», «Феи – доброе сердце»; карточки «Браво!» фишки-малышки «Добряк» (Приложение).

Ход игры.

Вариант 1.

Воспитатель выкладывает на середину стола большие зеленые карты и рядом ставит фишку-малышку «Добряк». От имени доброго волшебника обращается к игрокам:

«Случилась большая неприятность. Посмотрите на карточки, которые лежат на столе, - и вы все поймете. Этот ужасный Злюка заколдовал детей, и они перестали быть добрыми и милыми и стали обижать других. Я не могу удержаться от слез, когда слышу мяуканье бедного котенка, которого мальчик тянет за хвост. А вам не жаль малыша?»

Хотите помочь мне расколдовать героев картинок? Тогда выберите себе героя, которого вам особенно жалко. Я дам вам волшебный телефон, и обиженный маленький герой обязательно вам позвонит. Вы сможете поговорить с ним, пожалеть его, посочувствовать ему...»

Дети выбирают картинку на своей большой карте и по очереди называют героев, с которыми они хотели бы поговорить.

Воспитатель кладет на карту рядом с рисунком героя карточку, на которой изображен волшебный телефон, а рядом с игроком – карточку-картинку «Мальчик с телефоном» («Девочка с телефоном») и имитирует телефонный звонок:

«Д-зинь! Д-зинь»

Когда ребенок «берет» волшебный телефон, воспитатель от имени Мурзика обращается к нему: «Алло! Здравствуй, мальчик... (имя). Я – котик Мурзик. Меня обидел мальчик – он тянул меня за хвостик. Теперь у меня на хвосте ранка. Мне так больно и обидно! Поговори со мной, пожалуйста, и мне станет легче.»

Ребенок говорит с героем картинки, например так: «Здравствуй, Мурзик! Мне тебя очень жаль. Если бы ты жил у меня, я бы тебя никогда не обижал, не делал бы тебе больно, ведь ты – котик, а не игрушка. Я бы тебе налил молока, перевязал хвостик...»

Мурзик (воспитатель) в ответ благодарит ребенка: «Спасибо тебе, мальчик... (имя), за доброе сердце и теплые слова. Твои слово вылечили меня. Я чувствую себя совсем здоровым, у меня хорошее настроение, я буду гулять, прыгать и веселиться. И еще я попрошу доброго волшебника – Добряка – наградить тебя за добрый поступок».

Воспитатель от имени Добряка благодарит игрока и передает ему фишку «Браво!»

Для ребенка может быть затруднительным выражение сочувствия – в этом случае ведущий непременно помогает ребенку, направляя его и подсказывая нужные слова.

Игра закончится после того, как все желающие поговорят по волшебному телефону. Победителем становится тот, кто получил больше фишек «Браво!» Ему вручается медаль «Рыцари – доброе сердце» или «Феи – доброе сердце».

Вариант 2.

В процессе игры ребенок узнает, что с тем, кто обижает других, можно и нужно говорить. Можно попытаться понять, почему

он так поступил, и объяснить ему, что нельзя причинять боль другому...

Воспитатель от имени Добряка предлагает детям стать защитниками, тех кого обидели. Для этого каждый ребенок должен выбрать на своей большой карте того героя, который ему нравится и которого ему очень жаль. А когда зазвонит волшебный телефон, ребенок сам превратится в этого героя и от его имени сможет поговорить с обидчиком.

Игроки по очереди выбирают карты и называют героев, в которых они хотели бы превратиться и на защиту которых они хотели бы встать. Воспитатель кладет на карту рядом с одним из игроков карточку с волшебным телефоном, а около себя – карточку-картинку «Мальчик с телефоном» («Девочка с телефоном») и имитирует телефонный звонок: «Д-зинь! Д-зинь!». Игрок произносит волшебные слова, например: «Вместе скажем: раз, два, три! Добряк в котенка меня преврати!»

«Подняв» трубку, игрок должен спокойно и убедительно разговаривать со «своим» обидчиком (его роль исполняет воспитатель) – ведь он должен суметь защитить своего героя!

Нельзя кричать, ссориться или же, наоборот, хныкать по телефону – воспитатель в этих случаях прекращает разговор (телефон неожиданно отключается).

Диалог обиженного героя с тем, кто его обидел, строиться следующим образом.

Котик Мурзик (игрок). Здравствуй, мальчик! Это я, котик Мурзик. Ты вчера тянул меня за хвост. Теперь на хвостике ранка, и мне очень больно. Почему ты это сделал? Я ведь так хотел с тобой поиграть!

Обидчик (воспитатель). Это получилось случайно. Очень жаль, что я причинил тебе боль. Извини, пожалуйста. Я сегодня приду и вылечу твой хвостик. Принесу тебе теплого молока.

Мы будем с тобой дружить, и я больше никогда не сделаю тебе больно. Я буду всегда защищать тебя.

Если игрок, проникшись обидой и болью своего героя, сумел достойно защитить его, он вознаграждается Добряком фишкой «Браво!»

Для ребенка может быть затруднительным описание словами боли и обиды героя. В этом случае помочь ему могут другие игроки.

По окончанию разговора по волшебному телефону Добряк «расколдовывает» игрока: «Раз, два, три, четыре, пять! Ты собою стань опять!»

Игра закончится после того, как все желающие поговорят по волшебному телефону. Победителем становится тот, кто получил больше фишек «Браво!»

«Кто первый?»

(Количество игроков 1-8)

Цель: учить различать добрые и злые поступки, оценивать их.

Материал: большие карты голубого цвета (разрезанные на части); маленькие голубые карточки, фишки-малышки «Добряк» и «Злюка» (Приложение).

Ход игры.

Дети рассаживают за столами. Воспитатель поровну раздает игрокам карточки, выкладывая их перед детьми изображением вниз. Затем сообщает, что правая половина стола у игроков – это дом Добряка, а левая – это дом Злюки, и обозначает их соответствующими фишками- малышками.

После сигнала: «Раз, два, три – начало игры!» - дети должны быстро перевернуть карточки и разделить их на две части.

Слева от себя положить, иллюстрирующие плохие поступки, а справа – хорошие.

Игрок, которые разложил свои карточки, хлопает в ладоши, и к нему подходит воспитатель и от имени Добряка и Злюки проверяет, правильно ли разделены карточки. Он выслушивает объяснения игрока, почему тот считает один поступок хорошим, а другой – злым.

Победителем считается тот, кто первым правильно разложил карточки и объяснил свои действия.

«Благородные поступки»

Цель: воспитывать в детях желание совершать поступки ради других людей. Формировать понимание того, что поступком мы называем не только героизм, но и любое доброе дело ради другого человека.

Материал: мячик, картинки и иллюстрации с изображением благородных поступков.

Ход игры.

Детям предлагается перечислить благородные поступки по отношению к девочкам (женщинам) и мальчикам (мужчинам). Воспитатель кидает в руки мяч одному из игроков, тот называет благородный поступок и перекидывает мяч следующему игроку по своему желанию.

«Доскажи словечко»

Цель: развивать логическое мышление, чувство рифмы, творческое воображение; расширять словарный запас.

Ход игры.

- Растает даже ледяная глыба от слова теплого ... (Спасибо)
- Зазеленеет старый пенек, когда услышит... (Добрый день).
- Если больше есть не в силах, скажем маме мы ... (Спасибо).
- Друг другу на прощание мы скажем... (до свидания)

- Друг друга не стоит винить, лучше скорее...(извинить).
- До чего ж оно красиво слово доброе...(спасибо).
- Когда виноваты, сказать спешите, прошу вас, пожалуйста... (извините).
- Мальчик вежливый и развитый, говорит, встречаясь... (здравствуйте).
- Когда вас ругают за шалости, вы говорите ...(простите, пожалуйста)
- Если друг попал в беду,...(помоги ему)
- Решай споры словами, ...(а не кулаками)

«Не обзывайся»

Цель: объяснить детям необходимость соблюдения основных правил общения друг с другом и отрицательные последствия привычки давать клички своим ровесникам.

Ход игры. Педагог предлагает запомнить следующие правила:

- будь вежлив с другими детьми;
- разговаривая, не кричи;
- не забывай говорить вежливо;
- не спорь с товарищами по пустякам;
- не ябедничай;
- не давай другим ребятам прозвищ или кличек.

А потом спрашивает у детей, у кого бывают клички? Он обсуждает с детьми, какие клички можно дать кошке, собаке, курам, коровам, козлу. Объясняет, что курицу можно назвать Хохлаткой.

Затем предлагает детям послушать стихотворение, а потом сказать, правильно ли названы клички животных.

Ю. Черных
Жили-были

Дед да баба
С маленькою внучкой,
А еще была у них Курица Буренка.
А еще у них была Собачонка Мурка,
А еще два козла — Сивка да Бурка!
Кошку рыжую свою
Называли Жучкой.
А Хохлаткою они
Звали жеребенка.

Если дети затрудняются найти все несоответствия, имеющиеся в стихотворении, то педагог задает вопросы: «Можно кошку назвать Жучкой? Кого можно так называть? Можно курицу назвать Буренкой?» и т.п.

Педагог объясняет детям, что несоблюдение правил общения друг с другом приводит к ссорам и конфликтам. Кому приятно, когда кто-то ябедничает или дает ребятам обидные прозвища.

При обсуждении вышеизложенных правил общения друг с другом педагог привлекает конкретные примеры из повседневной жизни детей, поощряет их самостоятельные высказывания; можно обсудить стихотворение А. Барто «Девочка-ревушка».

А. Барто «Девочка-ревушка»

Что за вой?

Что за рев?

Там не стадо ли коров?

Нет, там не коровушка —

Это Таня-ревушка.

Плачет, Заливается,

Платьем утирается.

Уу-уу-у!..

Вышла рева на крыльцо,

Рева сморщила лицо...

«Мостик»

Цель: учить детей реализовывать знание правил этикета в игровых и жизненных ситуациях; способствовать формированию навыков культуры поведения в общении с детьми разного пола.

Оборудование: гимнастическая доска или гимнастическая скамейка.

Ход игры.

На полу лежит гимнастическая доска — это «мостик».

Вариант 1. Дети делятся на две команды: мальчиков и девочек.

С двух сторон одновременно к «мостику» подходит по одному игроку от каждой команды. Кому идти первым? Мальчик вежливо помогает девочке пройти по «мостику» первой, подает ей руку, помогая сойти с «мостика», а затем идет сам. И так поочередно все дети. Воспитатель подчеркивает, что девочки нуждаются в особой заботе и внимании со стороны мальчиков. Но и мальчики «рыцари» заслуживают благодарности со стороны девочек. Поэтому в знак признательности девочки улыбаются мальчикам и благодарят за услугу и помощь.

Вариант 2. Группа произвольно делится на две команды. К «мостику» с каждой стороны подходит по одному ребенку. В зависимости от того, кто встретился у «мостика», дети сами решают, кому следует идти первым, и договариваются, кто кого пропустит (мальчик—девочку; старший — младшего; тот, кто вежливее, первым уступит дорогу) Тот, кого пропустили первым, не забывает поблагодарить сверстника.

Вариант 3. Игра-соревнование двух команд: кто лучше знает и выполняет правила этикета при прохождении по «мостику».

«Хорошо или плохо?»

Цель: формировать умения правильно вести себя в обществе, выполнять культурно-гигиенические нормы; учить оценивать сложившуюся ситуацию, анализировать действия других; воспитывать понятие о культурном поведении.

Материал: сюжетные картины с изображением хороших и плохих поступков.

Ход игры. Педагог демонстрирует детям сюжетные картины, отображающие различные ситуации. Например, на картинке нарисовано, как ребенок разбрасывает игрушки, чистит зубы, помогает пожилому человеку подняться по лестнице и т. д. Дошкольникам следует определить и аргументировать ответ о том, какая ситуация является положительной, а какая отрицательной.

«Хорошо - плохо»

Цель: развивать у детей представления о хорошем и плохом поступке, поведении, умения правильно оценивать себя и других.

Материал: 12 парных карточек изображением хороших и плохих поступков детей,

Правила игры: дети не должны мешать друг другу слушать, и отвечать, при необходимости могут дополнять ответы товарищей, не подсказывать и не пользоваться подсказкой.

Ход игры.

Ребенку предлагается карточка с изображением отрицательной ситуацией. Рассмотрев её, он должен самостоятельно подобрать из набора карточек положительную ситуацию и объяснить свой выбор.

«Добрая сказка»

Цель: развивать у детей воображение, образное мышление.

Воспитывать в детях добро, справедливость.

Ход игры.

Попросите ребенка представить, что однажды во всех сказках герои стали хорошими, совершающими добрые поступки.

Пусть он выберет две известные сказки и составит из них одну таким образом, чтобы отрицательные персонажи двух сказок совершали в общей сказке только добрые поступки (например, сказку про Красную Шапочку и сказку про трех поросят).

Однажды Красная Шапочка пошла к бабушке. По дороге она встретила волка, который работал лесным врачом. Волк рассказал ей, что идет в домик к поросятам, потому что они заболели гриппом.

Красная Шапочка тоже захотела навестить поросят и пошла к ним вместе с Волком. Волк дал поросятам лесную микстуру из ягод малины и листьев мяты, и им стало лучше.

Затем Волк предложил Красной Шапочке проводить ее к бабушке, потому что было уже темно. Бабушка очень волновалась, что Красной Шапочки долго нет. Она думала, что ее внучка заблудилась в лесу, и от волнения у нее началось сильное сердцебиение. Когда Волк и Красная Шапочка пришли, Волк дал бабушке несколько мятных таблеток, чтобы она успокоилась. Потом они вместе стали пить чай с пирожками и брусничным вареньем.

На прощание бабушка подарила Волку банку вкуснейшего джема и попросила отнести в подарок трем поросятам вкусных пирожков.

«Вкусные слова»

Цель: приучать детей к ежедневному употреблению вежливых слов; обогащать словарный запас.

Материал: не используется.

Ход игры. Может играть вся группа детей. Назначается отгадывающий ребёнок (для примера в первый раз может стать воспитатель) и становится впереди все детей, поворачиваясь к ним спиной. Один ребёнок из толпы группы говорит любое вежливое слово, которое он захочет или знает, а ребёнок с закрытыми глазами определяет. Кто из детей сказал вежливое слово. Если он отгадал, то отгадывающий ребёнок меняется с тем, кого он узнал по голосу.

Для усложнения такой игры, дети могут позади меняться местами, либо воспитатель может изменить голос и т.д.

«Здороваемся без слов»

Цель: развивать умение использовать жест, позу в общении.

Ход игры. Дети разбиваются на пары. Каждая пара придумывает свой способ приветствия без слов (пожать руку друг другу, помахать рукой, обняться, кивнуть головой и т.д.). Затем все собираются в круг, а пары демонстрируют по очереди способ приветствия.

«Волшебный стул»

Цель: воспитывать умение быть ласковым, активизировать в речи детей нежные, ласковые слова.

Ход игры. Один ребёнок садится в центр на «волшебный» стул, остальные говорят о нём добрые, ласковые слова, комплименты. Можно погладить сидящего, обнять, поцеловать.

Игра-ассоциация «Что такое хорошо и что такое плохо?»

Цель: соединить два элемента, изображающих поступки детей в разных ситуациях, в карточку. Объяснить, отрицательные или положительные поступки совершают дети, нарисованные на картинках.

Материал: в комплект игры входят 20 картонных карточек, каждая из которых состоит из двух частей, связанных по сюжету. На одной части карточки изображены поступки детей, на другой - последствия этих поступков, реакция на них окружающих детей.

Ход игры.

Вариант 1. Отберите три элемента игры так, чтобы два из них составляли общую пару. Предложите ребенку соединить подходящие элементы в одну карточку, при этом он должен проговаривать ситуацию, изображенную на карточке. Предложите ребенку далее самостоятельно собрать остальные элементы в карточки.

Вариант 2.

Разложите на поверхности стола элементы лицевой стороной вверх. Предложите ребенку собрать карточки по следующим признакам:

- а) положительные поступки,
- б) отрицательные поступки.

Вариант 3.

Все половинки с изображением поступков детей перемешивают и кладут в центре стола лицевой стороной вниз. Остальные элементы игроки делят поровну между собой. Право первого хода определяет жребий или считалка. Игрок, получивший право хода, берет со стола один из элементов, дает характеристику изображенной ситуации и оставляет у себя, если у него есть второй элемент карточки. Проверкой служит

замок, разный у каждой пары элементов. Если подходящей половинки нет, элемент вновь смешивается с оставшимися на столе, а право хода получает следующий игрок. Выигрывает тот, кто быстрее подберет половинки для всех своих карточек.

Лото «Хорошо или плохо?»

Цель: знакомства детей старшего дошкольного возраста с общепринятыми нормами поведения, с правилами безопасности и личной гигиены.

Материал: 6 больших карт, 4 разрезные карты, состоящие из 18 карточек-картинок, 21 фишки «Хорошо!» и «Плохо!»

Ход игры.

Вариант 1. Перед началом игры выложите перед детьми игровые фишки, познакомьте с ними и предложите пояснить, что для них означают эти понятия «хорошо» или «плохо». Важно, чтобы дети давали не односложные, а более развернутые ответы. Затем в игру вступают большие карты, где в центральном столбике изображены темы, предметы ситуаций, а слева и справа варианты поведения детей. Ребята должны отследить каждую ситуацию по горизонтали, рассказать, что они наблюдают и выложить, напротив на пустое место свою фишку-оценку поведения детей на картинке. При этом необходимо, чтобы малыши объясняли свой выбор. К оставшимся после игры трем фишкам предложите детям самим подобрать свои ситуации и варианты положительного-отрицательного поведения в них.

2 вариант: «Найди противоположное»

В игре участвуют большие карты и отдельные карточки-картинки, Детям предлагается; подобрать к каждой картинке-ситуации на большой карте соответствующую ей карточку-картинку, противоположную по поведению героев. Карточки

предлагает ведущий; игроки заполняют пустые места на картах; побеждает тот, кто быстрее и правильнее заполнит свою карту.

3 вариант: «Собери ситуацию»

Предлагаем разрезать по линиям большие карты на отдельные карточки-картинки и маленькие карточки-темы ситуаций. В игре будут участвовать все отдельные карточки. Задача игроков собрать вместе картинки одной или нескольких ситуаций. Ведущий отдельно перемешивает маленькие карточки и раздает игрокам поровну. Затем ведущий наугад выбирает и показывает детям отдельные карточки-картинки. Если изображение на картинке содержит тему маленькой карточки игрока, тот берет ее себе. Так нужно собрать положительные и отрицательные картинки к каждой карточке. Выигрывает тот, кто соберет свои ситуации первым.

«Собираемся в гости»

Цель: формировать умения по правилам ведения диалога при разговоре по телефону; учить строить предложения при разговоре по телефону четко, конкретно, понятно партнеру по обению, развивать диалогическую речь, воображение, внимание; воспитывать культуру обения, формировать социальный опыт детей.

Материал: телефон.

Ход игры.

Воспитатель вносит телефонный аппарат и предлагает детям воспользоваться им, чтобы подготовиться к поездке в гости. Затем распределяет роли. В процессе диалога он может подсказывать детям ответы, словесные обороты, менять исполнителя роли, если диалог длинный, побуждает к самостоятельности.

Воспитатель. Дети, представте, что нашу семью прогласили в гости родственники на день рождения дочки. Как мы должны подготовиться к походу в гости? Как мы должны выглядеть? Что нужно купить? Чем можно порадовать имениницу? На каком транспорте нам лучше доехать с подарками и всем вместе? Телефон поможет решить нам все проблемы быстро. Иначе нам бы пришлось объехать весь город в поисках необходимого. Чтобы узнать номера телефонов, мы воспользуемся городским телефонным справочником. При необходимости позвоним в справочную службу 09. Не забудьте, что разговаривать по телефону нужно вежливо, обязательно поздравиться и попрощаться, поблагодарить человека за внимание к вам. Тот, кто будет разговаривать с вами по телефону, не видит вас, поэтому, чтобы вас понять, надо делать заказ, точно объясняя, что вам надо.

Воспитатель предлагает детям ситуацию №1 «Звонок в салон «Чародейка». Ребёнок делает звонок и ведёт диалог с администратором.

Воспитатель предлагает ситуацию № 2 «Заказ подарка – праздничного торта»

Ребёнок делает звонок и ведёт с администратором диалог по заказу праздничного торта.

Воспитатель предлагает ситуацию № 3 «Заказ цветов ко дню рождения».

Ребёнок принимает игровую ситуацию, ведёт диалог с администратором цветочного магазина.

Воспитатель предлагает игровую ситуацию № 4 «Заказ такси». Дети выполняют правила согласно предложенной игровой ситуации.

Воспитатель подводит итог игры.

Дети высказывают своё мнение об игре.

«Жизнь в лесу»

Цель: воспитание нравственно-волевых качеств личности у детей старшего дошкольного возраста

Ход игры.

Воспитатель садится на ковёр, рассаживая вокруг себя детей.

Воспитатель. Представьте себе, что вы оказались в лесу и говорите на разных языках. Но вам надо как-то общаться между собой. Как это сделать? Как спросить о чём-нибудь, как выразить своё доброжелательное отношение, не проронив ни слова? Чтобы задать вопрос, как дела, хлопаем своей ладонью по ладони товарища (показ). Чтобы ответить, что всё хорошо, наклоняем голову к его плечу; хотим выразить дружбу и любовь – ласково гладим по голове (показ). Готовы? Тогда начали. Сейчас раннее утро, выглянуло солнышко, вы только что проснулись...

Дальнейший ход игры педагог разворачивает произвольно, следя за тем, чтобы дети не разговаривали между собой.

«Назови себя»

Цель: учить представлять себя коллективу сверстников.

Ход игры. Ребёнку предлагают представить себя, назвав своё имя так, как ему больше нравится, как называют дома или как он хотел бы, чтобы его называли в группе.

Список литературы

1. Алябьева Е. А. Дни этики в детском саду. Планирование, игры, сказки, стихи/ Е. А. Алябьева - 2-е изд. – М.: ТЦ Сфера, 2017.-160 с.
2. Конкевич С. В. Социально-нравственное воспитание дошкольников в формировании представлений об этикете/ С. В. Конкевич – СПб.: ООО Издательство «Детство-Пресс», 2013.
3. Купина Н.А, Богуславская Н.Е. Веселый этикет. Нравственное воспитание, развитие коммуникативных способностей ребенка, сюжетно-ролевые игры/ Н.А. Купина - М., 2012. - 176 с.
4. Якобсон С.Г. Моральное воспитание в детском саду: Пособие для воспитателей детских садов/ С.Г. Якобсон - М.: Издательский дом "Воспитание дошкольника", 2003. - 112 с.