## Игры, развивающие нравственные качества ребенка

 Составила: воспитатель ГБДОУ Центра развития ребенка – детского сада №44

Выборгского района Санкт-Петербурга

 Медведкова Т.М.

Примерно с 2–3 лет развивается самосознание ребенка, с приобретением жизненного опыта у ребенка складываются собственные понятия и представления о жизни. В этот период развития очень важно включить оценочный момент, объяснить ребенку, что хорошо, а что плохо, что допустимо и недопустимо с точки зрения общества. Нравственное воспитание является одной из важных сторон воспитания детей. Оно осуществляется во всех видах деятельности. Особой формой общественной жизни дошкольников является самостоятельная детальность – игра, где они по желанию объединяются или действуют самостоятельно, осуществляя свои замыслы. Эта счастливая особенность детства способствует воспитанию нравственных качеств, таких как коллективизм, товарищество, доброжелательность, честность, справедливость и т. д.

###  Путешествие

*Цель*: развивать у детей желание играть вместе, тренировать внимание, сосредоточенность, учить детей терпеливости, способствовать преодолению детской застенчивости.

*Оборудование:* фотографии или картинки с изображением лошади, машины, парохода, самолета, бубенчики и ленты на дуге, руль с гудком, капитанская фуражка, штурвал.

*Возраст*: от 4 лет.

*Ход игры*: воспитатель предлагает детям поиграть – отправиться в путешествие. Все вместе вспоминают, какие виды транспорта люди используют в дальних поездках. Затем педагог показывает картинку, один из детей читает стихотворение об изображенном на ней виде транспорта и действиями его иллюстрирует, остальные повторяют его движения. Воспитатель показывает следующую картинку, ребенок меняется, и игра продолжается.

Когда воспитатель показывает изображение лошади, дети читают такое стихотворение:

На лошадке ехали,
До угла доехали.
Цок-цок, цок– цок!
Мост переехали —
Дальше поехали
Цок-цок, Цок-цок!

Ребенок держит в руках дугу с бубенцами и лентами, высоко поднимает колени при ходьбе, изображая коня. Остальные ребята повторяют за ним.

Педагог показывает изображение автомобиля, ребенок читает стихотворение:

Сели на машину.
Налили бензину.
На машине ехали.
До реки доехали!
Би-би! Стоп! Разворот!.

Ребенок держит в руках руль. Во время движения он меняет направление, вращая руль.

Воспитатель показывает картинку с изображением корабля. Ребенок надевает на голову капитанскую фуражку, руками делает «плавательные» движения, остальные дети стараются повторить.

Продолжая игру, воспитатель показывает картинку с нарисованным самолетом.

Ребенок берет в руки штурвал. Он в ходе игры может замедлять или убыстрять темп движения колонны, поворачивая, «облетая» препятствия.

*Примечание:* приведенные выше или другие, по выбору педагога, стихотворения надо разучить заранее.

### Собирайся скорей

*Цель*: прививать детям самостоятельность, аккуратность, проявление инициативы, учить заботливому и внимательному отношению к близким.

*Оборудование*: 3 плоские картонные коробки с откидывающимися крышками. Карточки с изображением мужской, женской и детской одежды, обуви и головных уборов.

*Возраст*: 5–6 лет.

*Ход игры*: воспитатель показывает детям коробки-чемоданы и предлагает собрать вещи членов своей семьи для поездки на курорт. В первом варианте игры семья едет в южном направлении, во втором выбирается северное направление. Дети из стопки предложенных карточек выбирают нужные предметы, аргументируя свой выбор. Игру можно разнообразить, используя образ героя-неумейки, например Незнайки.

### Вот идет Рассеянный по улице Бассейной

*Цель*: развивать чувство юмора, умение играть в коллективе, сохранять тайну.

*Оборудование*: 3 карточки ведущего – фотографии мужчины, женщины и ребенка, карточки с нарисованными предметами одежды, обуви, головных уборов, различных аксессуаров.

*Возраст:* 5–6 лет.

*Ход игры*: педагог произвольно выбирает из карточек персонаж, который сегодня отправится на прогулку, он кладет карточку на видное место изображением вниз. Для детей эта таинственная личность в конце игры станет сюрпризом.

Дети, разбившись на команды, из предложенной пары вещей выбирают одну. Каждая команда работает втайне от другой. Воспитатель складывает выбранные предметы рядом с фотографией Рассеянного. Когда дети закончат свой выбор, педагог объявляет: «Сегодня на улице льет проливной дождь, а наш герой решил пойти на прогулку в парк. Что же он надел (погода и место прогулок могут каждую игру меняться)?». Воспитатель называет выбранную детьми одежду. Например, он взял чемодан, трость, повязал на шею платочек, обулся в оранжевые сандалии и синие носки, надел шапку-ушанку, красную юбку, фиолетовый пиджак, ажурные перчатки, фуфайку и белую кофточку в малиновый горошек. Далее педагог открывает личность Рассеянного. Многие из предложенных вещей могут не подойти по погоде, сезону, половой или возрастной принадлежности. Посмеявшись над Рассеянным вместе с детьми, воспитатель предлагает детям помочь ему собраться на прогулку.

### У нас порядок

*Цель:* научить детей быстро и аккуратно складывать вещи по своим местам, приучать ребенка к самоконтролю, бережному отношению к вещам и игрушкам, научить достижению результата как своими силами, так и с помощью товарищей.

*Оборудование:*

1-й вариант: кукольный домик с мебелью и всевозможными вещами.

2-й вариант: картинки с изображением предметов мебели (шкафов, буфетов, полок, тумбочек, антресолей) и картинки, изображающие вещи домашнего обихода).

3-й вариант: обстановка реального дома или группы детского сада.

*Возраст*: 5–6 лет.

*Ход игры*: в игре могут принимать участие взрослый и ребенок, взрослый и команда детей, две команды, три команды. В ходе игры необходимо заметить как можно больше вещей, лежащих не на своих местах, и как можно быстрее убрать их. За каждую убранную вещь дается 1 очко, дополнительные очки начисляются за бережливость.

Команды складывают вещи по очереди, давая объяснение своим действиям. Например, участник одной команды говорит: «Я кладу книгу на полку в книжный шкаф» (он зарабатывает для своей команды очко). Участник второй команды говорит: «А я вешаю полотенце около умывальника». Дети из третьей команды дружными усилиями подвинули лавочку к окну, так как она стояла посередине группы и всем мешала выполнять задания. Они получают сразу 1 очка: за доброе дело и за проявленную заботу. Игра продолжается до полной победы над беспорядком.

*Примечание*: игрой можно воспользоваться перед тихим часом для наведения порядка.

### Лесная тропинка

*Цель*: развитие активности детей, преодоление нерешительности, скованности, развитие способности быстро принимать решение, умения приспосабливаться к меняющимся обстоятельствам.

*Возраст:* от 4-х лет.

*Ход игры*: игра начинается с движения детей по кругу друг за другом. По команде воспитателя: «Ямка!» каждый участник игры находит себе пару и, взявшись за руки, показывает ширину и глубину ямки. По сигналу воспитателя: «Кочка!» дети собираются в тройки, присаживаются на корточки, соединив руки всех участников над головами. По сигналу: «Горка!» один из трех ребят встает во весь рост, а остальные, присев, образуют склоны горки. Игра может происходить в медленном и быстром темпе, а также с музыкальным сопровождением.

### Летучие мыши

*Цель*: преодоление нерешительности, страха перед неизвестным, развитие выдержки, ловкости, преодоление боязни темноты.

*Оборудование:* небольшие фонарики (один для каждой пары участников), затемненный игровой зал, кегли, мячи, маленькие стульчики, подушка.

*Возраст*: от 6 лет.

*Ход игры*: воспитатель объявляет, что сегодня дети будут играть в необычную игру. Зачитывает стихотворение Г. Граубина «Летучие мыши».

Летучие мыши мне спать не дают:
Все время над крышей снуют и снуют.
Я завтра же кошку летать научу,
И этих противных мышей проучу!

Считалкой выбирается водящий, он будет кошкой. Водящего усаживают в центре зала на подушку, он «засыпает». Летучие мыши зажигают фонарики и, сохраняя абсолютную тишину, стараясь не сбить и не задеть ни один предмет из стоящих на полу, пытаются найти загаданную и спрятанную в зале воспитателем игрушку. Если кто-то из детей зашумит или заденет и уронит какой-либо предмет, Кошка просыпается и ловит нерасторопных Мышат. Дети ищут спрятанный предмет и спасаются от Кошки в паре, не расцепляя рук. Кошка ловит Мышей, дотрагиваясь до плеча рукой.

Дотрагиваться до спящей Кошки нельзя, а проходить мимо и приближаться можно. Пойманные Мыши выбывают из игры, и игра продолжается, пока все Мыши не попадутся Кошке в лапы.

###  Воробьи и вишня

*Цель*: воспитание смелости, умения мобилизовать свои силы, развитие выдержки, преодоление нерешительности, робости, учить детей сознательно управлять своим поведением.

*Возраст*: от 4 лет.

*Ход игры*: педагог предлагает поиграть, дети становятся Воробышками, которые хотят полакомиться вишней в саду. А в саду есть Пугало, которое охраняет вишневые деревья. Оно очень пугает Воробьев, когда просыпается. Дети-Воробьи, взявшись за руки и приговаривая слова, подкрадываются к Пугалу:

 Я веселый воробьишка,
Серый озорной плутишка,
Буду вишню клевать,
Буду вишню клевать!

Внезапно Пугало оживает и пытается поймать зазевавшихся Воробьев.Детям нужно сказать о том, что нельзя дотрагиваться до Пугала руками, дразнить его, убегать можно только после того, как Пугало «оживет».

Игра продолжается до тех пор, пока все Воробьи не будут пойманы.*Примечание:* перед игрой рекомендуется вспомнить героя сказки «Волшебник Изумрудного города» Страшилу.

### Кто в дупле живет?

*Цель*: воспитание у детей собранности, концентрации, уверенности в своих силах, ловкости.

*Возраст*: 5–6 лет.

*Ход игры*: на земле или в зале чертятся круги-дупла на значительном расстоянии друг от друга. Их на один меньше, чем участников игры. Считалкой выбирается водящий. Он переходит от дупла к дуплу со словами:

В сосне дупло,
В дупле тепло.
А кто в дупле,
Уступи место мне!

Каждая Белка, не желая уступать дупло Водящему, отсылает его к другому дуплу, и, пока Водящий переходит, старается жестами, знаками, мимикой договориться об обмене «жилплощадью». За спиной Водящего Белки все время меняются дуплами. Водящий же должен стремиться занять освободившееся дупло. Если ему это удается, он становится Белкой, а «бездомная» Белка будет играть роль Водящего.

### Детки в зоопарке

*Цель*: пробудить в ребенке альтруизм, желание принести пользу, доставить радость, проявлять гуманное отношение к слабым, беззащитным, опекать, помогать.

*Оборудование:* игрушки, изображающие животных большого и маленького размеров (мама и детеныш), рисунки хищных и травоядных зверей, обитающих в зоопарке, нарисованные на полу дорожки.

*Возраст:* 5–7 лет.

*Ход игры*: воспитатель сообщает, что в зоопарке на площадке молодняка детеныши разных зверей остались без присмотра. Их нужно отвести к мамам, выбрав самую безопасную дорожку, самый короткий путь, самый медленный темп, соблюдая правила осторожного движения. Кто придет первым, тому достается игрушка.

### Медведь в берлоге

*Цель:* развивать выдержку, настойчивость в достижении поставленной цели.

*Возраст:* 5–7 лет.

*Ход игры:* воспитатель предлагает поиграть. Дети выстраиваются в круг. Одного из детей при помощи считалочки выбирают на роль Медведя. Медведь садится в центре круга на стульчик и делает вид, что спит. Педагог предлагает детям запомнить слова стихотворения И. Токмаковой «Как на горке снег». Дети берутся за руки, ходят по кругу и произносят слова стихотворения:

Как на горке снег, снег,
И под горкой снег, снег,
И на елке снег, снег,
И под елкой снег, снег.
А под снегом спит медведь.
Тише, тише, не шуметь!

(И. Токмакова)

После того как прозвучат последние слова стихотворения, дети останавливаются, расцепляют руки и замирают в любых позах. Медведь просыпается, он ходит по кругу, следит, не пошевелится ли кто-нибудь из детей. Медведь старается рассмешить детей. Ребенок, который пошевелился, улыбнулся или рассмеялся, попадает к Медведю в берлогу. Медведь не должен дотрагиваться до детей. Через некоторое время, примерно через 2–3 минуты игра считается законченной, дети выбирают нового Медведя и начинают игру заново.

*Примечание:* По желанию детей попавшие в берлогу к Медведю дети могут выполнить какие-нибудь задания, которые им придумают остальные игроки в наказание за нетерпеливость.

### Лисички-сестрички

*Цель:* научить детей действовать сообща, слаженно, уметь выполнять совместно действия.

*Возраст:* 2–4 года.

*Ход игры:* педагог предлагает поиграть, дети делятся на пары и каждая пара берет друг друга под руку, и все пары становятся в круг. Педагог выбирает любую пару и обращается к ней:

– Лисички-сестрички, покажите, что умеете.

– Мы рыжие лисички, веселые сестрички,

Мы все вместе делаем.

– Ну так сделайте …

Воспитатель дает задание, пара его выполняет. Затем педагог предлагает другой паре Лисичек выполнить другое задание и так далее. Задания могут быть любыми, игра будет интереснее, если при выполнении задания Лисички будут действовать правыми (игрок, стоящий справа) и левыми (игрок, стоящий слева) руками и ногами. Например, «хлопни в ладоши» – игроки хлопают в ладоши свободными руками (стоящий справа – правой и стоящий слева – левой). Или «топни правой ногой, взмахни левой рукой». После того как дети освоятся с игрой, задания можно усложнить – предложить детям причесать куклу, заплести ей косичку, собрать фигуру из конструктора.

### Паровоз бежит по рельсам

*Цель:* сближение детей, развитие упорности, аккуратности.

*Оборудование:* детские стульчики, по 4–5 для каждой команды.

*Возраст:* 4–5 лет.

*Ход игры:* дети делятся на две команды и встают в шеренги. Перед каждой командой в ряд расставлены стульчики, имитирующие семафоры. По команде воспитателя дети, первыми стоящие в шеренгах обегают змейкой вокруг стульчиков, возвращаются к своей команде, берут еще одного игрока за плечи и вместе обегают стульчики и так далее, пока в змейке не окажутся все игроки команды. Победителем считается та команда, которая не сбила ни одного семафора на пути и быстрее выполнила задание.

### Плыви, кораблик!

*Цель*: развивать альтруизм, умение радоваться за другого, желание доставлять радость.

*Оборудование:* полированная гладкая поверхность (например, стол), бумажные кораблики разных цветов.

Возраст: 6–7 лет.

*Ход игры*: ребята разбиваются на пары, каждый участник берет себе кораблик. Цвета корабликов в паре не должны совпадать. Кораблики ставятся на стол. По команде ведущего дети начинают дуть на кораблики, стремясь отправить кораблик своего товарища как можно дальше. Отставший кораблик выбывает из игры.

*Примечание:* педагог должен следить, чтобы дети не дули на кораблики слишком сильно и долго (не дольше 10 секунд), чтобы не закружилась голова.

### День рождения кота Леопольда

*Цель*: развивать у детей желание сделать что-то приятное для другого, учиться помогать друг другу, уметь делиться.

*Возраст:* от 5 лет.

*Ход игры*: собираясь на день рождения кота Леопольда, участники игры посещают три магазина: магазин одежды, магазин подарков и кондитерский магазин. В первом дети выбирают самый лучший наряд, но не для себя, а для товарища. Во втором – самый лучший, самый полезный подарок для именинника. А в кондитерской – самый вкусный торт. Только выбрать этот торт нужно всем вместе, договорившись между собой.

### Шеф-повар

*Цель*: развивать у детей умение самостоятельно принимать решения, делать осознанный выбор, находить компромиссное решение, заинтересовывать своей идеей других детей, аргументировать свою точку зрения, уметь отстаивать ее в споре.

Возраст: 5–7 лет.

*Ход игры*: считалкой выбираются шеф-повар и капризные клиенты ресторана. Помощники шеф-повара разбиваются на две команды, они втайне друг от друга готовят первые блюда, горячие блюда, десерт. Для этого они рисуют совместными усилиями цветное меню. Шеф-повар предлагает капризным клиентам на выбор блюда каждой команды. Участники команды активно уговаривают Клиента попробовать принесенное блюдо, расхваливая его питательную ценность и вкус. Побеждает та команда, у которой заказали наибольшее количество блюд.

Блюда команд, предлагаемые Клиенту, не должны совпадать по названию и рецептуре. Нельзя давать негативную оценку блюду соперников.

### В гости с подарками!

*Цель*: учить детей чувству благодарности.

*Оборудование:* красочные, разноцветные коробочки по количеству детей, небольшие игрушки (резиновые или мягкие).

*Возраст:* 2–3 года.

*Ход игры*: Ведущий, чтобы привлечь внимание, говорит: «Я пришла к вам в гости с подарками. У меня в руках вот какие красивые коробочки для всех вас». Идет по комнате, приговаривает: «пойду к Саше, Танечке, Наташе». Специально называются имена тех детей, которые в этот момент чем-то отвлечены. Затем подходит к самой большой группке детей и говорит: «Здравствуйте, дети! Я к вам в гости пришла, вам подарки принесла. Этот подарок – Маше», – подает коробочку, делает паузу, чтобы понять, догадается ли ребенок сказать «спасибо» или он может просто забыть это сделать, так как увлечен игрой. Ведущий тогда напоминает: «Что нужно сказать, когда получаешь подарок?» Ребенок сам (а могут подсказать другие дети) говорит «спасибо».

Раздает коробочки до тех пор, пока все дети не получат их. Важно не затягивать этот процесс.

Ведущий: «А теперь посмотрим, что же лежит в коробочках». Если игра проходит впервые, то он показывает, как открываются коробочки. Дети открывают и обнаруживают в них игрушки. Важно, чтобы в этот момент у детей не возникло зависти или небольшого чувства превосходства, если вдруг получится, что игрушки немного отличаются друг от друга (чуть больше по размеру или чуть красивее).

Дети играют в новые игрушки, делятся своими впечатлениями друг с другом или своими же близкими, если те неподалеку (мама, папа, бабушка, сестра и т. д.).

Ведущий: «Я рада, что была у вас в гостях. А подарила вам подарки потому, что вы хорошие дети: дружные, вместе играете, друг друга не обижаете. Вам понравились подарки?» Дети отвечают. Ведущий снова: «Вот погостила я у вас, пора мне уходить. Можно, я приду к вам еще раз?» Дети могут наперебой говорить или кричать, важно, чтобы у них остались положительные эмоции и дружелюбное, радостное настроение. Ведущий говорит «до свидания» и уходит.

*Примечание:* игру лучше всего проводить во время детских праздников.

### Пойдем гулять

*Цель*: развитие артистичности, преодоление скованности, стеснения, учить терпеливости.

*Возраст*: 4–6 лет.

*Ход игры*: дети сидят на стульчиках, ожидая приглашения поучаствовать в игре. Ведущий подходит к любому ребенку и говорит: «Пойдем гулять?» Ребенок соглашается: «Пойдем!» Ведущий продолжает диалог: «Вставай!» «Встаю», – отвечает ребенок и поднимается со стульчика. Ведущий: «Одевайся!» Ребенок: «Одеваюсь», при этом он имитирует движения одевающегося человека. Ведущий: «Умойся!» Ребенок отвечает: «Умываюсь!», показывая, как он это делает. Ведущий: «Вот теперь пойдем гулять!» Далее ведущий и выбранный ребенок, держась за руки, подходят к следующему ребенку. Диалог продолжается. Когда все участники игры готовы пойти гулять, все вместе говорят:

Дружно мы гулять идем,
Песню звонкую поем!

### Робинзоны

*Цель:* развитие фантазии, находчивости, практических навыков, умения помочь в трудную минуту, поделиться, ободрить словом и делом, придти на помощь.

*Возраст*: 6–7 лет.

*Ход игры:* с потерпевшего кораблекрушения судна на необитаемый остров попадают взрослые и дети. Они отсылают в бутылке записку с просьбой о помощи. Далее существуют две версии игры.

1. На остров с корабля попадают некоторые вещи. Нужно помочь робинзонам придумать новое применение известных вещей.

2. Собрать для робинзонов посылку, сложив в нее оптимальный набор вещей, с помощью которых они смогли бы построить себе жилище, охотиться, готовить пищу и т.п.

### Приключение в космосе

*Цель*: развитие воображения, учить детей управлять своим поведением, считаться с чужим мнением, быть не только командиром, но и подчиненным, не бояться трудностей, твердо идти к намеченной цели.

*Возраст*: 6–7 лет.

*Оборудование:* обручи, стульчики.

*Ход игры*: выбираются два ведущих, один – Конструктор, он будет строить ракету, собрав себе команду помощников, другой – Командир космического корабля, он полетит в космос, собрав себе достойный экипаж. На первом этапе игры из стульчиков, установленных спинками наружу, строится космический корабль, устанавливаются приборы управления, обручи – иллюминаторы. На втором этапе экипаж корабля, договорившись друг с другом о маршруте движения, летит в космос. Экипаж и Конструкторы постоянно поддерживают связь, так как полет осложняется внезапным метеоритным дождем, отказом техники, солнечным затмением и тому подобными непредвиденными обстоятельствами. Игра заканчивается с возвращением экипажа на Землю.

###  Кот и мышки

*Цель игры*: развитие выдержки, умения управлять своим поведением, развитие волевых качеств личности.

*Оборудование*: детские стульчики с прорезями на спинках, шапочка-маска кота.

*Возраст*: 4–7 лет.

*Ход игры*: Дети, спрятавшись за спинки стульчиков, хором декламируют стихи:

Мышки в норочках сидят,
Мышки корочки едят,
Мышки в норочках сидят,
Мышки в щелочки глядят,
Только мышки заскребут,
Серый Васька тут как тут!

Выходит ребенок, одетый в маску кота, он заглядывает в «мышиные норки» через щелочки в спинках стульчиков.

Ведущий: «Ходит Васька серенький, хвост у Васьки беленький, зубы у кота – острая игла!»

Дети-Мышки терпеливо ждут ухода Кота, ничем не выдавая своего присутствия. Они сидят, замерев, притаившись в своих норках. Беспокойную Мышку Васька забирает собой. Если же Васька не заметил ни одной Мышки, он уходит, а ведущий говорит такие слова:

Васька мышек не нашел
И за печку спать ушел.
Глазки закрываются,
Спит иль притворяется?

Мышки выбегают из своих норок и резвятся. По команде ведущего: «Кот идет!» дети занимают свои норки – прячутся за спинками стульчиков.

Игра продолжается пока Кот не поймает всех Мышек.

### Ягоды и фрукты

*Цель:* развитие чувства взаимопомощи, создание коллектива.

*Возраст:* 2–4 года.

*Оборудование*: карточки с изображениями ягод (клубники, малины, смородины черной и красной, крыжовника, винограда), карточки с изображением фруктов (яблока, груши, сливы, абрикоса, банана, апельсина), небольшой колокольчик, 2 длинные веревки.

*Ход игры*: веревки сложить кольцом на полу– они будут имитировать корзины. В игре участвуют 10–12 человек. Воспитатель говорит: «Посмотрите, дети, какие красивые, большие корзины у нас стоят в комнате (показывает). Это корзины для фруктов и ягод. А игра называется „Ягоды и Фрукты“. Сегодня мы с вами сами будем „ягодами“, и „фруктами“. Педагог раздает детям карточки и просит сесть на свои грядки в игровом зале, кому где нравится. При этом он напоминает, что нужно играть дружно, не ссориться из-за места или из-за карточек: „Ребята, вы же видели, как ягоды висят на кустиках и какие фрукты растут на деревьях? Они никогда не ссорятся, потому что они знают, что места хватит для всех. Ягодки и фрукты знают, что они все нужны и все важны людям. А теперь скажите, кто из вас ягодки?“ Дети говорят и показывают карточки, воспитатель смотрит, правильно ли все ответили. Если дети ошибаются, воспитатель подсказывает детям и просит назвать, у кого какая ягода. Такие же действия проводит с фруктами. Далее он говорит: „Теперь я вижу, где у нас растут ягодки, а где – фрукты. А теперь, Ягодки и Фрукты, вы должны найти свои корзины“. Если увидите, что на ней наклеена ягодка, то аккуратно перелезайте в эту корзину, а Фрукты ищут свою корзину и тоже перебираются туда. Не торопитесь, места там хватит всем». Дети перебираются в корзины. Затем воспитатель говорит: «А сейчас, ребята, будьте внимательны. У меня есть колокольчик (показывает). Он зазвонит, и вы снова должны будете вернуться на грядки. Можете выбрать себе другие места на грядке. Только не толкайтесь, вы же дружные Ягоды и Фрукты». (Звонит колокольчиком, дети вылезают из корзин и усаживаются кто куда, «на грядки».) Педагог обходит каждого ребенка, собирает карточки, затем перемешивает и раздает заново. «Сейчас снова зазвенит колокольчик, и вы должны будете вернуться в корзинки: Ягодки к ягодкам, а Фрукты сядут в корзину с фруктами». (Звенит колокольчик, дети идут со своих «грядок» к корзинам.) Важно снова обращать свое внимание и внимание детей на дружелюбное отношение друг к другу, помогать и побуждать детей к этому, чтобы тоже помогали друг другу, если нужно, поддерживали за руку, особенно мальчики – девочек. Так игра повторяется несколько раз. Нужно чаще хвалить малышей за дружно сыгранную игру. Если это детский праздник, то можно угостить всех фруктами, а ягодами можно угостить позже, за столиками (в детском саду), если в гостях – за столом.

*Примечание*: по такому же принципу можно провести игры: «Фрукты и Овощи». Для более старших детей можно подобрать четверостишия или небольшие стихи, характеризующие именно этот фрукт, ягоду или овощ. Например,

Огурец:

Я зеленый огурец,
Я хрустящий молодец,
Свежий и полезный.
В общем, всем известный.

Малина:

Я душистая малина
И всем вам необходима:
Здоровья всем дающая,
Я жаропонижающая.

Яблоко:

Я яблоко зеленое,
Есть у меня сестрички:
Желтое и красное,
Не хуже, чем клубнички.

Важно, чтобы игра проходила интересно. Можно добавить музыкальное сопровождение или песни, чтобы была веселая, дружеская атмосфера.

###  Разноцветные бабочки

*Цель:* научить детей бережно относиться к произведениям своего и чужого труда.

*Оборудование:* фантики, катушечные нитки, искусственные цветы в вазе.

*Возраст:* 4–5 лет.

*Ход игры:* участвуют от 5 до 10–12 детей.

Педагог произносит: «Здравствуйте, дети! Сегодня мы с вами проиграем с бабочками, которых вы сделаете сами». Педагог делает паузу, смотрит, заинтересовались ли дети. Затем продолжает: «У меня есть фантики, и я их сейчас вам дам (раздает каждому ребенку яркий фантик, дети рассматривают их). Дети, с фантиками обращайтесь аккуратнее, потому что мы сейчас из них сделаем бабочку, яркую и красивую, с нежными крылышками». Далее педагог показывает, как делать бабочку, и комментирует каждое действие: «Сожмем каждый свой фантик посередине, вот здесь (показывает). А теперь перевяжем ниточкой». Дети держат свои фантики, ждут, пока всем перевяжут фантики ниточкой. Если кто-то из детей хочет сделать это сам, педагог дает ему кусочек нитки. Дети могут помочь друг другу перевязать фантики. Конец нитки надо оставить, чтобы можно было держаться за него.

Педагог: «Вот фантики все перевязаны, теперь мы представим, что они превратились в бабочек. Посмотрите, как сейчас они оживут». (Показывает, что бабочка может летать, имитируя рукой движение бабочки, – водит руку туда-сюда.) Дети радостно повторяют действия ведущего. Важно, чтобы они бережно обращались с «бабочками».

Педагог: «Видите, дети, какие бабочки хрупкие, нежные, красивые. Обращайтесь с бабочками аккуратнее, тогда крылышки у них не сломаются, они будут летать и радовать нас своей красотой».

Потом педагог предлагает детям посадить свою бабочку на цветы, которые стоят в вазе на столе, говоря при этом: «Как вы думаете, дети, бабочкам нужно отдохнуть? Они ведь, наверное, устали…» Дети соглашаются. Если кто-то из детей хотел бы еще поиграть с бабочкой, нужно сказать: «Сейчас бабочка отдохнет, и с ней снова можно будет поиграть».

После можно предложить детям поменяться своими бабочками. По окончании игры дети могут взять их с собой домой.