

Ханты-Мансийский автономный округ - Югра  
муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
города Нижневартовска детский сад №29 «Ёлочка»

**Игры, на формирование доброты, уверенности, дружелюбия,  
сотрудничества детей.**

Воспитатель: Якунина Н.Н.

## «Гуси-Лебеди»

Цель игры:

- \* формирование отзывчивости;
- \* формирование положительного эмоционального настроения;
- \* развитие черт характера, способствующих лучшему взаимодействию и взаимопониманию в процессе общения;
- \* воспитание у детей уверенности, умения управлять своим поведением в коллективе;
- \* вызвать желание помогать товарищу;
- \* приобщение к этическим нормам поведения, добросовестности и честности в выполнении правил игры.

Количество игроков — не менее 7 человек.

Ход игры.

Выбирается ребенок на роль волка, который будет ловить гусей и их хозяин путем жеребьевки. Остальные дети изображают гусей.

Воспитатель проводит на земле две черты на расстоянии 25—30 шагов. За одной из них — дом хозяина и гусей, а за другой — луг, где пасутся гуси.

Кружком обозначается нора волка.

Хозяин провожает гусей на луг. Гуси свободно гуляют, щиплют траву. По зову хозяина, который находится в доме, гуси выстраиваются у черты (границы луга), и между ними происходит следующий диалог:

Хозяин: — Гуси-гуси!

Гуси: — Га-га-га.

Хозяин: — Есть хотите?

Гуси: — Да-да-да!

Хозяин: — Ну, летите!

Гуси: — Нам нельзя! Серый волк под горой не пускает нас домой!

Хозяин: — Ну, летите, как хотите, только крылья берегите!

Последняя фраза является сигналом: гуси бегут к хозяину, а волк их ловит.

Когда волк осалит двух-трех гусей (дотронется до них рукой), он отводит их в свою нору. Хозяин считает гусей, отмечает, кого не хватает, и просит детей выручить попавших в беду гусят. Все участники игры вместе с воспитателем подходят к лисьей норе.

Гуси: — Волк-волк, отдай наших гусят!

Волк: — Не отдам!

Гуси: - Тогда мы сами их отнимем у тебя!

Воспитатель предлагает детям встать за ним «гуськом» и крепко схватить друг друга за талию. «Цепляйтесь за меня!» — говорит хозяин. Он подходит к волку, берет его за руки и говорит, обращаясь к гусям: «Держитесь крепко. Тянем — потянем. Ух!» Все участники игры, упираясь ногами и держась друг за друга, делают движение корпусом назад под слова воспитателя «по-тя-нем!» (раза - два — три).

Как только волк под нажимом этой цепочки сделает первый шаг вперед,

пойманные гуси выбегают из норы и возвращаются домой. Затем выбирается новый волк, и игра начинается сначала.

### *«Помоги слепому дедушке»*

Цель игры:

- \*формирование чувства уважение к взрослым и сверстникам;
- \*научить детей внимательному отношению к окружающим их людям, доверию друг к другу;
- \* развитие черт характера, способствующих лучшему взаимодействию и взаимопониманию в процессе общения;
- \* овладение навыками взаимодействия и сотрудничества;
- \*приобщение к этическим нормам поведения, добросовестности и честности в выполнении правил игры.

Материально – техническое обеспечение: секундомер, повязки на глаза.

Количество игроков — не меньше 2-х человек. Также можно в эту игру играть командами (по 7 игроков).

Игру лучше всего проводить на улице или в большом помещении.

Ход игры.

В начале игры выбирается ведущий путем жеребьевки. Ведущий должен предложить всем участникам разделиться на пары и выяснить, кто из них будет играть роль дедушки, а кто будет ему помогать. Ведущий объясняет, что «дедушка» плохо видит т.к. он старенький, поэтому ему завязывают глаза. Затем ведущий с остальными игроками придумывает маршрут (маршрут не должен проходить по прямой дороге, желательно обходить кусты, деревья, мебель...). По этому маршруту игроки проведут «слепого дедушку». После этого пары встают на старт и по свистку ведущего отправляются в путь. Победившим считается та пара, которая быстро и без ошибок преодолеет весь маршрут.

Усложнение игры — до «дедушки» нельзя дотрагиваться и руководить его движением можно только словами.

### *«Комплименты»*

Цель игры:

- \*формирование добродушия;
- \*формирование положительного эмоционального настроения;
- \*научить детей внимательному отношению к окружающим их людям, овладение навыками взаимодействия и сотрудничества;
- \*формирование таких качеств, как дружелюбие и взаимоуважение по отношению ко всем участникам игры.

Количество игроков — не ограничено.

Ход игры.

Дети садятся в круг, берутся за руки. Глядя в глаза соседу надо сказать ему несколько добрых слов, за что-то похвалить его. Игрок, принимающий комплимент, говорит «Спасибо, мне очень приятно», затем он говорит комплимент своему соседу и т.д.

### *«Ласковые имена»*

Цель игры:

- \* формирование добродушия;
- \* формирование положительного эмоционального настроения;
- \* овладение навыками взаимодействия и сотрудничества;
- \* научить детей внимательному отношению к окружающим их людям;
- \* формирование таких качеств, как дружелюбие и взаимоуважение по отношению ко всем участникам игры.

Материально – техническое обеспечение: мяч резиновый.

Количество игроков — не ограничено.

Ход игры

Дети встают в круг. Один из игроков бросает другому игроку мяч, ласково называя его по имени (Кирюша, Машенька, Светочка и т.п.). Поймавший мяч должен бросить его следующему игроку также ласково назвав его по имени и так далее. Побеждает игрок, назвавший больше ласковых имён.

### *«Салочки-выручалочки»*

Цель игры:

- \* формирование таких качеств, как самокритичность и справедливости;
- \* воспитание у детей умения своевременно приходить друг другу на помощь;
- \* формирование положительного эмоционального настроения;
- \* формирование у детей навыков взаимодействия и сотрудничества;
- \* формирование таких качеств, как дружелюбие и взаимоуважение по отношению ко всем участникам игры;
- \* развитие черт характера, способствующих лучшему взаимодействию и взаимопониманию в процессе общения;
- \* воспитанию у детей организованности, умения управлять своим поведением в коллективе;
- \* приобщение к этическим нормам поведения, добросовестности и честности в выполнении правил игры.

Количество игроков – не менее 5 детей.

Ход игры.

Выбирается «салочка» путем жеребьевки. Салочка становится в центр площадки и закрыв глаза считает до 20. Остальные игроки должны разбежаться от нее в периметре игровой площадки. Как только салочка закончит считать, она откроет глаза и побежит салить (дотрагивается до

плеча легонько) остальных ребят должны убежать от нее. До кого она дотронется, тот должен остановиться. Бегать ему уже нельзя, пока кто-нибудь из ребят его не выручит. Чтобы выручить товарища, нужно дотронуться до его плеча, вот так. Как только до него дотронулись, можно опять бегать. Если салочка совсем близко, можно присесть на корточки (в домик). Того, кто присел, салка не тронет.

### **«Совушка»**

Цель игры:

- \* формирование таких качеств, как дружелюбие и взаимоуважение по отношению ко всем участникам игры;
- \* развитие черт характера, способствующих лучшему взаимодействию и взаимопониманию в процессе общения;
- \* воспитанию у детей организованности, умения управлять своим поведением в коллективе, овладение навыками взаимодействия и сотрудничества;
- \* приобщение к этическим нормам поведения, добросовестности и честности в выполнении правил игры;
- \* формирование положительного эмоционального настроения;
- \* воспитание гуманного отношения детей к животным и насекомым.

Материально техническое обеспечения: большой обруч (гнездо).

Количество игроков – не менее 5 детей.

Ход игры.

Выбирается «совушка» путем жеребьевки. Остальные игроки распределяют между собой роли мышек, жучков, бабочек. На площадке обозначается гнездо, в котором она находится. Остальные играющие: мышки, жучки, бабочки - располагаются по всему залу (площадке). По сигналу воспитателя все дети ходят, бегают по площадке, передовая движениями характер образа, стараясь не задевать друг друга. Через некоторое время воспитатель произносит: «ночь» и все замирают, оставаясь на месте в той позе, в которой их застала команда. Совушка просыпается, вылетает из гнезда и того, кто пошевелился, уводит в свое гнездо. По сигналу «день» совушка улетает, а мышки, жуки, бабочки снова начинают резвиться. Игра повторяется с другим водящим (из числа ни разу не пойманных).

### **«Правила движения»**

Цель игры:

- \* овладение навыками взаимодействия и сотрудничества;
- \* развитие черт характера, способствующих лучшему взаимодействию и взаимопониманию в процессе общения;
- \* воспитанию у детей организованности, умения управлять своим поведением

в коллективе;

\*приобщение к этическим нормам поведения, добросовестности и честности в выполнении правил игры;

\*воспитывать умение быть вежливыми, внимательными друг к другу;

\* формирование положительного эмоционального настроения;

\*продолжать учить детей ориентироваться по дорожным знакам, соблюдать правила дорожного движения;

\*воспитывать умение ориентироваться в дорожной ситуации;

\*расширить словарный запас детей: «пост ГИБДД», «светофор», «нарушение движения», «превышение скорости», «штраф».

Материально – техническое обеспечение: игрушечные автомобили, дорожные знаки, светофор; для сотрудника ГИБДД – милицейская фуражка, палочка, радар; водительские удостоверения, техталоны.

Количество игроков – не ограничено.

Ход игры.

Детям предлагают выбрать сотрудников ГИБДД (государственная инспекция безопасности дорожного движения), чтобы те следили за порядком на дорогах города. Одного из детей просят повторить правила дорожного движения - останавливаться около «зебры», чтобы дать пешеходу перейти дорогу, не выезжать за пределы дороги и на встречную линию, не ехать с большой скоростью, останавливаться на красный цвет у светофора....

Остальные дети – автомобилисты выбирают себе игрушечные автомобили.

По желанию дети распределяют между собой роли работников бензозаправки. В ходе игры дети стараются не нарушать правила дорожного движения.

### ***«Черепашка-путешественница»***

Цель игры:

\*формирование таких качеств, как терпимости и внимательности;

\*развитие черт характера, способствующих лучшему взаимодействию и взаимопониманию в процессе общения;

\* воспитанию у детей организованности, умения управлять своим поведением в коллективе;

\*формирование положительного эмоционального настроения;

\*приобщение к этическим нормам поведения, добросовестности и честности в выполнении правил игры;

\*воспитывать умение быть вежливыми, внимательными друг к другу;

\*развивать чувство юмора;

\*воспитание чувства коллективизма.

Материально – техническое обеспечение: тазы небольшого размера (панцири) в соответствии с количеством детей.

Количество игроков – не ограничено.

Ход игры.

В начале игры дети разбиваются на команды и строятся в колонны друг за другом. Воспитатель объясняет детям, что черепаха – медлительное животное. Попробуйте двигаться быстро, если у вас на спине настоящий дом-панцирь. И все же черепаха преодолевает большие расстояния, путешествуя по пустыне. Для этой игры каждой команде понадобится таз (металлический или пластмассовый). Первый участник встает на четвереньки, ему на спину устанавливают таз вверх дном. Получилась черепаха. Теперь она должна пройти путь до поворота и обратно, не потеряв при этом свой панцирь-таз. Поскольку таз ничем не закреплен, то ребенок поневоле должен двигаться осторожно, а, следовательно, медленно, как черепаха. Иначе есть риск остаться без панциря, а для черепахи это равносильно гибели. Когда игрок доползет до старта, с него снимает следующий по очереди за ним игрок черепаший панцирь и устанавливают его на своей спине, после чего выполняет задание и так до последнего игрока. Побеждает та команда, которая не нарушила правила и закончила задание первой.

### *«Вот идет Рассеянный по улице Бассейной»*

Цель игры:

- \*развивать чувство юмора;
- \*формирование положительного эмоционального настроения;
- \* развивать умение сохранять тайну;
- \* воспитывать умение быть вежливыми, внимательными друг к другу;
- \* развитие черт характера, способствующих лучшему взаимодействию и взаимопониманию в процессе общения;
- \* воспитанию у детей организованности, умения управлять своим поведением в коллективе, овладение навыками взаимодействия и сотрудничества.

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

Количество игроков – не ограничено.

Ход игры.

Воспитатель 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, разбиваются 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. Дети выполняют задание воспитателя.

### *«У нас порядок»*

Цель игры:

- \*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;
- \*воспитывать умение быть вежливыми, внимательными друг к другу;
- \* развитие черт характера, способствующих лучшему взаимодействию и взаимопониманию в процессе общения;
- \*воспитанию у детей организованности, умения управлять своим поведением в коллективе, овладение навыками взаимодействия и сотрудничества;
- \* приобщение к этическим нормам поведения, добросовестности и честности в выполнении правил игры;

Материально – техническое обеспечение:

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.

Количество игроков – не ограничено.

Ход игры.

Дети делятся на равные 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. Побеждает команда, получившая наибольшее количество очков.

Игры проводятся регулярно со всей группой (в группе и на прогулке) в течение двух недель.



