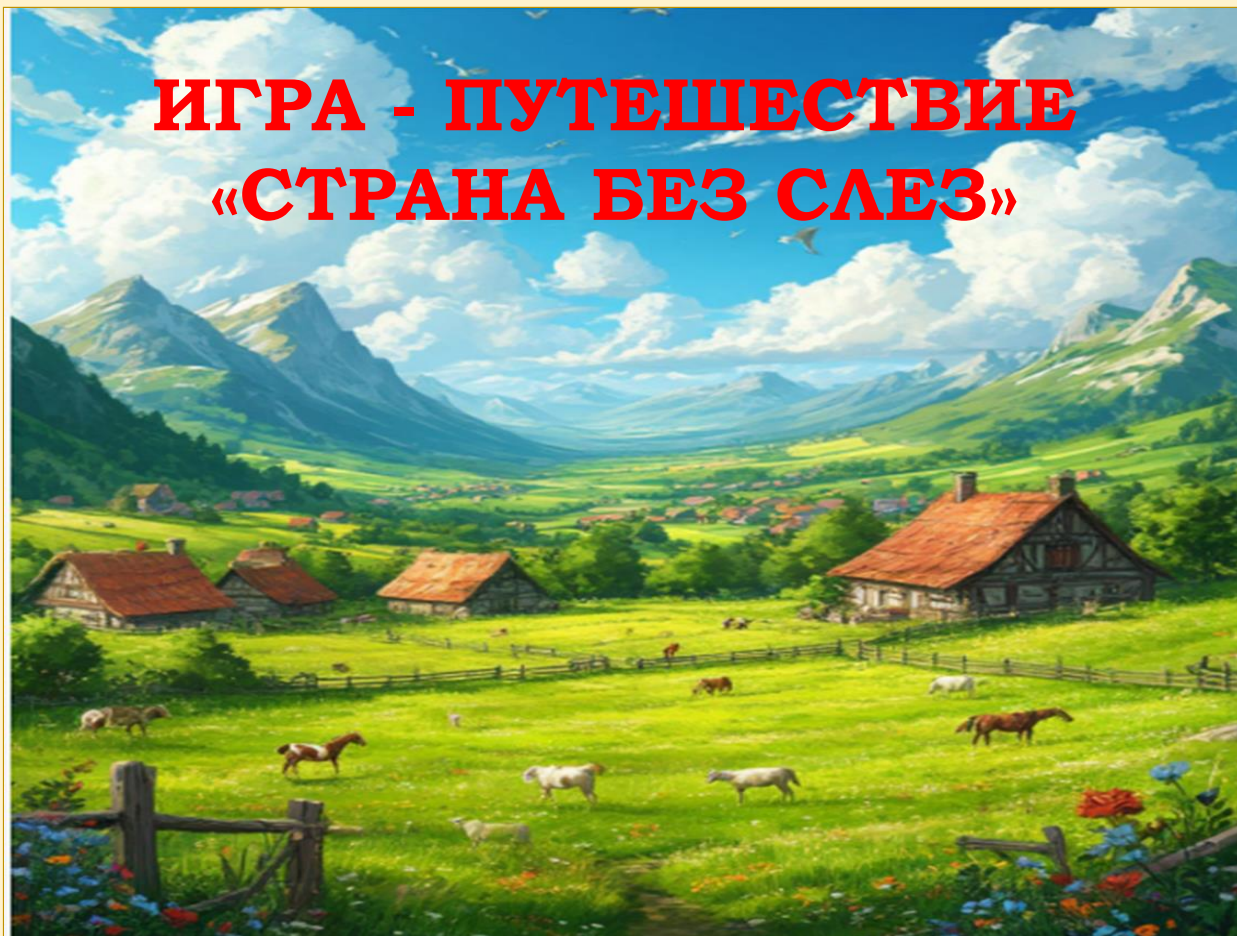


ИГРА - ПУТЕШЕСТВИЕ «СТРАНА БЕЗ СЛЕЗ»



ИГРА - ПУТЕШЕСТВИЕ «СТРАНА БЕЗ СЛЕЗ»

Игра путешествие «Страна без слез» — это практическая подборка для развития нравственности у старших дошкольников. Материал содержит готовые задания на доброту, сотрудничество, решение конфликтов направленные на воспитание отзывчивости, сочувствия и готовности к сотрудничеству. Игры помогают преодолеть детский эгоцентризм через моделирование добрых поступков и ситуаций. Ресурс экономит время педагогам при подготовке, обеспечивая системный подход к социализации ребенка.

Ход: детям предлагают, чтобы они совместно договорились и выбрали одну из карточек для выполнения задания или определили кто из них вытянет карточку с заданием. После того, как карточка определена, педагог зачитывает задание и воспитанники начинают совместно его выполнять.

**ИГРА - ПУТЕШЕСТВИЕ
«СТРАНА БЕЗ СЛЕЗ»**



**ИГРЫ - ПУТЕШЕСТВИЕ
«СТРАНА БЕЗ СЛЕЗ»**



Игра «Сказка наоборот»

Цель: познакомить детей с правилами доброжелательного поведения.

Материал: узбекская народная сказка «Упрямые козы». Жили когда-то на свете две упрямые козы. И вот однажды они встретились на узкой дороге, перекинутой через глубокий арык. Вдвоем на доске не разойтись, кому-то надо уступить.

- Эй, ты, посторонись с дороги! – закричала одна коза.

- Вот еще, выдумала! Выходит, я из-за тебя пятиться должна? – закричала в ответ другая.

- А почему бы тебе и не попятиться? – настаивала первая.

Долго спорили упрямые козы. А потом отступили каждая на три шага, нагнули головы и...Бах! Стукнулись лбами и обе свалились в воду.

Ход игры: дети придумывают новое название сказки (например, «Вежливые, веселые, добрые козочки»). Решают самостоятельно проблемную ситуацию: две козочки встретились на узкой доске. Как быть? Кто уступит? Какие слова должны произнести козочки? Какое выражение лица при этом у них будет? Вместе с воспитателем дети выбирают самый удачный вариант сказки, после чего они вновь распределяются по парам и проводится тренинг «вежливые козочки».

Игра «Тень»

Цель: закреплять знания правил доброжелательного поведения.

Ход игры: я предлагаю вам поиграть в игру «Тень», но не для того, чтобы научиться дружить с ней, а для того, чтобы быть внимательным к другим людям. Дети разбиваются на пары: один играет роль человека, другой – роль его тени. Человек делает любые движения, тени повторяют их, действуя в том же ритме, что и человек.

Игра «Кто говорит?»

Цель: развивать внимание к партнёру, слуховое восприятие.

Описание игры: дети стоят в полукруге. Один ребёнок — в центре, спиной к остальным. Дети задают ему вопросы, на которые он должен ответить, обращаясь по имени к задавшему вопрос. Он должен узнать, кто обращался к нему. Тот, кого ребёнок узнал, занимает его место.

Игра «Разговор сквозь стекло»

Цель: развитие умения вести диалог не вербально.

Описание игры: педагог помогает детям разбиться на пары, а затем говорит: «Представьте, что один из вас находится в большом магазине, а другой ждем его на улице. Но вы забыли договориться о том, что нужно купить, а выход — на другом конце магазина. Попробуйте договориться о покупках сквозь стекло витрины. Но помните, что вас разделяет такое толстое стекло, что попытки кричать бесполезны: партнер все равно вас не услышит. После того как вы «договорились», вы можете обсудить, правильно ли вы друг друга поняли». Педагог выбирает ребенка и пытается объяснить ему жестами, что тот должен купить, а потом спрашивает его, все ли он понял. Затем дети играют самостоятельно. Педагог следит за ходом игры, помогает парам, у которых что-то не получается. Затем можно поменяться ролями.

Игра «Радио»

Цель: развитие внимания к сверстникам.

Описание игры: дети сидят в кругу. Педагог объявляет: «Внимание, внимание! Потерялась девочка (мальчик) (подробно описывает кого-нибудь из группы: цвет волос, глаз, рост, сережки, какие-то характерные детали одежды). Кто же это?».

Дети слушают и смотрят друг на друга. Они должны определить, о ком идет речь и назвать имя этого ребенка. В роли «радио» может побывать каждый желающий.

Игра «Я могу защитить...»

Цель: формировать у детей способность использовать агрессивные действия в социально желательных целях. Дети и ведущий перебрасываются мячиком. Тот, у кого в руках мячик, заканчивает фразу «Я могу защитить...». Если дети достаточно взрослые, можно использовать фразу «Я могу защитить..., потому что...».

Игровое упражнение «Три подвига Андрея»

Цель: формировать у детей способность использовать агрессивные действия в социально желательных целях. Упражнение можно выполнять индивидуально или в группе, в которой один ребенок на время становится основным действующим лицом, а остальные наблюдают за происходящим. Ведущий рассказывает историю о мальчике Андрее, который часто дрался. Как-то раз он подрался на улице с незнакомым мальчиком и побил его. Но оказалось, что это был не мальчик, а волшебник. Он рассердился на Андрея и забросил его на фантастическую планету. Выбраться оттуда домой Андрей сможет только тогда, когда совершит три подвига, очень трудных и опасных. Далее дети вместе с ведущим придумывают и разыгрывают эти подвиги, например, как Андрей избавил город от громадного злого дракона или спас маленькую девочку от беспощадного бандита. Остальные дети при этом играют сопутствующие роли, например, роли дракона, замка, в котором он жил, деревьев в дремучем лесу по дороге к замку и т. п. Каждый подвиг может разыгрываться на отдельном занятии.

Игра «Дракон кусает свой хвост»

Цель: сплочение группы. Ход игры. Играющие стоят друг за другом, держась за талию впереди стоящего. Первый ребенок — это голова дракона, последний — кончик хвоста. Под музыку первый играющий пытается схватить последнего — «дракон» ловит свой «хвост». Остальные дети цепко держатся друг за друга. Если дракон не поймает свой хвост, то в следующий раз на роль «головы дракона» назначается другой ребенок.

Игра «Добрый волшебник»

Цель: развитие чувства коллективизма, умения дружить, сотрудничать со сверстниками

Описание: «Если бы ты был добрым волшебником и мог творить чудеса, то что бы ты подарил всем нам вместе?»

Игра продолжается пока каждый не станет волшебником, желания повторять нельзя

В конце можно провести конкурс на самое лучшее желание для всех.

Этюд с содержанием проблемной ситуации

Цель: проверка степени усвоения правил поведения в сложной ситуации.

Ход игры: Воспитатель: ребята, сегодня во время прогулки произошла ссора между двумя девочками. Сейчас я попрошу Наташу и Катю разыграть для нас ситуацию, которая возникла на прогулке. «Наташа с Катей играли в мяч. Мяч покатился в лужу. Катя хотела достать мяч, но не удержалась на ногах и упала в лужу. Наташа начала смеяться, а Катя горько заплакала».

Вопросы для обсуждения:

Почему Катя заплакала?

Правильно ли поступила Наташа?

Как бы вы поступили на её месте?

Давайте поможем девочкам помириться.

В конце беседы воспитатель делает обобщение:

Если вы являетесь виновником ссоры, то умеете первыми признать свою вину. В этом вам помогут волшебные слова: «извини», «давай я тебе помогу», «давай играть вместе».

Чаще улыбайтесь и вам не придётся ссориться.