**Игры по культуре поведения (подготовительная группа)**

**Правило «В нашей группе все друж­ны».**

1. Индивидуальные (или групповые, с небольшим количеством детей) бесе­ды, упражнения на тему «Если товарищ не знает, как поступить, научи его». Использование пословиц: «Чтобы у тебя были друзья, ты сам должен уметь дру­жить», «Дружба заботой да подмогой

крепка», «Жизнь дана на добрые дела».

2. Чтение рассказа В. Осеевой «Три товарища».

Перед чтением вступительная беседа: «Дети, я часто приводила вам посло­вицу: «Дружба заботой да подмогой крепка». Сегодня мы продолжим разго­вор о настоящей дружбе». В «Книге добрых правил» есть правило «В нашей группе все дружны». А если дружны — значит настоящие друзья, товарищи. Послушайте рассказ «Три товарища» и скажите, кто из этих мальчиков был настоящим товарищем».

В ходе беседы педагог задает вопро­сы: «Чем занимались дети во время перемены? Почему Витя не ел? Что по­советовал Вите Миша? Что сделал Во­лодя? Кто оказался настоящим това­рищем? С кем из этих мальчиков вы б-,, хотели дружить?»

Воспитатель еще раз повторяет пра­вило «В нашей группе все дружны».

3. Чтение рассказа Л. Толстого «Два товарища».

Педагог обращается к детям: «Сегод­ня мы продолжим разговор о дружбе, о том, что надо помогать друг другу всегда, а особенно в беде. Вспомним, какое правило о дружбе мы учили. По­слушаем рассказ Л. Толстого «Два то­варища».

После чтения задает вопросы: «Где шли товарищи? Что с ними случилось? О чем спросил один товарищ? Что от­ветил другой? Какими показаны друзья в этом рассказе? А как бы вы посту­пили?»

4. Беседа о дружбе и товариществе. Вопросы к детям: «Что такое дружба? Кого мы называем другом? Для чего человеку нужен надежный друг? Поче­му в народной пословице говорится «Верный друг — самое большое богат­ство»?»

Педагог обобщает ответы детей: «Хо­роший товарищ, друг — тот, с кем ин­тересно играть, дружить, трудиться. Он всегда заступится за слабого, постара­ется выручить из беды».

Воспитатель вместе с детьми рассмат­ривает иллюстрации к рассказу В. Осе­евой «Три товарища». Спрашивает: «Кто изображен на этой иллюстрации? Из какого рассказа эти мальчики? Кто из них поступил как, настоящий това­рищ? Что можно сказать о поведении Вити и Миши?»

5. Чтение рассказа Е. Пермяка «Са­мое страшное». Вопрос к детям: «Поче­му остаться одному — самое страш­ное?»

Воспитатель предлагает вспомнить рассказы, сказки, в которых говорится о дружбе, о хороших, добрых, верных друзьях. Спрашивает: «Кто из героев сказки «Кот, петух и лиса» оказался хорошим другом? Как должен посту­пать настоящий друг?»

Вместе с педагогом дети вспоминают знакомые пословицы о дружбе: «Чтобы у тебя были друзья, ты должен сам уметь дружить», «Дружба заботой да подмогой крепка», «Жизнь дана на доб­рые дела».

Воспитатель делает вывод: «Помогай товарищу, не жди, когда он у тебя по­просит помощи, поделись с товарищем игрушками, книгами, карандашами. Останови товарища, если он поступает плохо. Эти правила дружбы и товари­щества запомните и постарайтесь вы­полнять».

Педагогические ситуации.

На прогулке Саша упал и разбил но­гу. Когда дети вернулись в группу и начали раздеваться, Аня помогла Саше снять обувь. Вася увидел это и расхо­хотался: «Посмотрите, Аня — Сашина бабушка, разувает его!»

Кто из детей поступил правильно? Как можно назвать Аню? А Васю?

Дети решили строить космический корабль. Командиром выбрали Олю. Но к тому времени, когда корабль был го­тов, вернулся после длительной болезни Вася и попросил назначить его коман­диром. Как поступили дети?

В трамвае очень много народу. Все едут с работы. Вера все время смотрит, не освободится ли где место. Вот она быстро занимает освободившееся место и с улыбкой смотрит на тех, кто стоит. Среди них и ее мама. Как должна была поступить девочка?

Мальчик получил в подарок машину. Он принес ее в детский сад, показывал

ребятам, но играть не давал «Моя ма­шина» Что бы вы сказали о таком маль­чике?

Леночка делала бусы для мамы Кос­тик пробежал мимо, задел за нитку, и часть бусинок слетела Лена была готова заплакать Но Костя сказал вол­шебное слово {какое?) Лена улыбну­лась и что-то ответила Косте Что она сказала?

Дима строит большой гараж для ма­шин Все делает сам Весь строительный материал возле себя держит Ребя­та сидят рядом и просят «Дай мне одну пластину положить». А Дима в ответ «Сам справлюсь» Как вы оцените по­ступок Димы?

Маша огородила игрушечных цыплят кубиками — получился птичий двор Играет, радуется, цыплят кормит При­целился Алеша мячом ба-бах! И нет дворика Гордый стоит Алеша — попал в цель' Ему жаль только, что ребята не видели А что бы сказали ребята, ес­ли увидели?

\*\*\*

Что бы ты сделал, если бы увидел, что взрослый уронил что-то?

Ты нечаянно задел прохожего Что ты должен сделать?

Тебя послали к соседям одолжить соль, как бы ты обратился с просьбой?

Ты вошел в вестибюль детского сада, а там родители твоих товарищей по группе. Что ты должен сделать?

Примерные темы для занятий со старшими дошкольниками

1. Волшебные слова — наши верные друзья

2. Красота человека — в его скромности

3. Ничто не ценится так дорого, как вежливость

4. Хорошие поступки украшают чело века

Игры-упражнения

1. Мы едем в автобусе (троллейбусе, трамвае)

2. Наша улица

Дидактические игры.

1. Дошколята — вежливые ребята

2. Дети учат Буратино вежливости

3. Оцени поступок

**Развитие эмоциональной сферы.**

Игра. „Я не знаю" (25 мин).

Программное содержание. Развитие выразительности движений ребенка, его комму­никативных способностей.

Процедура игры. Ведущий выбирает мальчика-незнайку. О чем его ни спросит, он ничего не знает. Дети задают незнайке разные вопросы, а он молчит, разводит руками „не знаю", „ничего не видел".

Выразительные движения поднятие бровей, опускание уголков губ, поднятие плеч, разведение руками.

Игра „Возьми и передай!" (25 мин).

Программное содержание. Развитие воображения.

Процедура игры. Дети сидят на стульях по кругу и передают друг другу воображаемые предметы, называя их. Например, Саша передает Свете „тяжелый чемодан", она еле-еле его поднимает, демонстрируя, какой он тяжелый.

**Развитие коммуникационных способностей (этюды на выражение основных эмоций). Вы­ражение внимания, интереса и сосредоточен­ности.**

Игра „Собака" (25 мин.).

Программное содержание. Развитие сосредоточенности и способности и концентра­ции.

Процедура игры. Все дети сидят на стульях полукругом. Ведущий за­дает ситуацию: „Вы — командиры, перед вами карта, и вы ее сосредото­ченно и внимательно изучаете!" Дети начинают играть в командиров. j Выразительные движения и мимика: сощуренные глаза, нижняя губа закушена, голова наклонена вперед, указательный палец движется по во­ображаемой карте.

Игра „Раздумье" (25 мин.).

Программное содержание. Укрепление способности к концентрации, успокоению.

Процедура игры. Звучит спокойная музыка. Один из детей — „гриб­ник" (пошел в лес по грибы), а другие — лесные деревья. Грибник ходит по лесу между деревьями и плутает, он заблудился. Затем, когда музыка кончается, он останавливается и задумывается: „Куда идти?"

Выразительные движения: ребенок стоит, руки сложена на груди, смотрит перед собой (Роль грибника должен сыграть каждый ребенок).

Игра „Любопытный" (25 мин.).

Программное содержание. Развитие раскованности и одновременно сосредоточенно­сти.

Процедура игры. Звучит веселая музыка. Из группы детей выбирают­ся двое водящих, остальные садятся на стулья, они — „зрители".

Один из водящих берет сумку и идет по комнате, другой движется за ним и показывает, что его интересует, что лежит в сумке.

Музыка останавливается, первый водящий кладет сумку на пол и „на­чинает звонить по телефону". Второй ребенок старается узнать, что ле­жит в сумке.

Наконец он раскрывает сумку, видит в ней, например, книги и разоча­рованно машет рукой.

**Снятие страхов.**

Игра (25 мин.)

Программное содержание. Снятие страха перед агрессией (нападением сказочного су­щества); реализация индивидуального подхода.

Процедура игры. Игра направлена на снятие страха у одного-двух участников. Другие дети выступают в качестве одного из условий успеш­ной коррекции (групповая помощь).

Например, кто-то из детей очень боится „змея-горыныча". Страх пе­ред сказочным персонажем снимается за 1-2 игровых занятий.

Сначала детям предлагается самим нарисовать звея-горыныча. Затем сыграть битву со змеем-горынычем. Сказочный город (поставленные по кругу стулья). В нем живут царевич, царевна и ремесленники. Город сто­рожат 2 стражника. Иван-царевич уходит на охоту. Царевна готовит обед. Ремесленники работают (кузнец кует, маляр красит и др.). Стражники обходят город.

Вдруг налетает „змей-горыныч". Он ранит стражников, убивает ре­месленников, а царевну уводит в свою пещеру. Змей-горыныч восстает перед пещерой и сторожит ее.

Иван-царевич возвращается с охоты. Стражник (раненый) показыва­ет, куда змей-горыныч увел царевну. Иван-царевич идет сражаться со змеем-горынычем. Они борются, Иван-царевич побеждает змея-горыны­ча. Из пещеры выходит царевна. Иван-царевич ведет ее в город. Ремес­ленники радуются, кричат „ура", хлопают в ладоши.

Замечания к игре:

1. Все роли распределяются между детьми.

2. Ивана-царевича предлагается сыграть тому ребенку, у кого замечен ярко выраженный страх перед сказочными персонажами.

3. После окончания игры обсудить, что чувствовал каждый ребенок в игре. Показать, что не надо бояться страшных персонажей.

4. Стимулировать импровизацию и фантазию детей в игре.

Игра „Нарисуй свой страх" (25 мин.).

Программное содержание. Снятие страхов.

Процедура игры. Дети рассаживаются за столами. Ведущий предлага­ет им нарисовать рисунок по названием „Мой страх".

После того, как дети нарисуют рисунки, необходимо обсудить, чего бо­ится каждый ребенок,

Игра „Темнота" (40-45 мин.).

Программное содержание. Снятие страха перед темнотой.

Процедура игры. Игра „Темнота" состоит из 5 этюдов.

1 этюд. (5-7 минут).. Выбирается ребенок, боящийся темноты (по ре­зультатам анализа рисунков детей, или после бесед с родителями). В при­сутствии других детей в ярко освещенной комнате его сажают посреди комнаты на 5-7 минут и ребенок воображает, что он один. Другие дети могут рисовать или играть в какую-либо спокойную игру. Можно также организовать с ним разговор: „Видите, Сережа сидит один и ничего не бо­ится!" „А вы не боитесь?.."

2 этюд. „В темной норе". Ребенок, боящийся темноты, входит за руку с воспитателем в темную комнату на 3-5 минут. Он представляет себя \_„робким цыпленком", который вошел „в темную нору".

3 этюд. Второй раз ребенок входит в темную комнату, представив се­бя „смелым утенком" (на 3-5 минут).

4 этюд. „Ночные звуки". Ребенок отводится в темную комнату на 2-3 минуты до того момента, пока не зазвучит музыка. Со звуком музыки он должен выбежать, имитируя какой-нибудь звук (совы, собаки, курицы, кошки и др.).

5 этюд. „Веселый цирк" (5-10 минут). Каждый ребенок приносит из дома какой-либо цирковой атрибут (клоунский колпак, веер, нос клоуна, флажок, цветок и др.). Все предметы они оставили в комнате и запомнили места, куда они их положили. Дети переходили в другую комнату, а в первой комнате выключался (как бы „по ошибке") свет. Ведущий сооб­щал, что со звуками музыки дети должны взять цирковые предметы, и на­чнется игра „веселый цирк".

Начинала звучать музыка, дети бежали в темную комнату, брали свои предметы и имитировали роли (клоуна, животного и др.).

**Дидактическая игра «Настроение»**

Педагог рассказывает детям о том, что у каждого человека бывают разные настроения. Он называет ситуации и просит детей ответить, какие чувства они будут испытывать в тех или иных случаях: мама не отпускает тебя на прогулку; папа по­дарил тебе большую, красивую игрушку и пр.

Педагог показывает детям картинки с основными настро­ениями и называет их: грусть, радость, испуг, злость, внимание, удивление.

Педагог читает стихотворение:

Бывают чувства у зверей,

У рыбок, птичек и людей

Влияет, без сомнения,

На всех нас настроение.

Кто веселится?

Кто грустит?

Кто испугался?

Кто сердит?

Рассеет все сомнения

Азбука настроения

Затем предлагает поиграть в игру с карточками. (Каждому ребенку дается конверт с изображением людей и животных, Выражающих настроение.) Для этого педагог просит каждого ребенка найти среди карточек сначала всех веселых людей и зверей, потом всех недовольных и т.д. Пусть он внимательно рассмотрит всех персонажей, выражающих определенную эмоцию. Затем нужно предложить ребенку изобразить на своем лице сходное настроение, разрешая ему посматривать на соответствующие картинки. Если в игре участвуют несколько детей, то они выполняют это задание по очереди. Выиг­рывает тот, кто сделает это лучше всех. Если же все дети испытывают затруднения, то в игру включается педагог и де­монстрирует настроение сам.

Когда дети научатся воспроизводить настроение с помощью зрительной подсказки, можно пытаться выполнять то же задание без картинки, только по названию настроения.

**Сюжетно-ролевая игра «Почему кот моется после еды»**

Программное содержание. Игра закрепляет у детей представление о привычке мыть руки перед едой, учит детей понимать и использовать мимику, интонацию; воспитывает чувство юмора.

Дидактический материал — элементы костюма для ролей кота и воробья — детали, которые напоминают их образы (пу­шистый хвост, усы, ушки для кота, перышки, клюв для воро­бья и др.); музыкальная запись песен В. Витлина «Котята и кошка», Т.Ломовой «Птичка».

Подготовка к игре. Предварительно проводится наблюдение за повадками кошек, воробьев.

Ход игры. Педагог заинтересовывает детей, сообщая им о том, что сегодня в гостях у них будет очень интересная сказ­ка. «Про кого сказка?» — будут спрашивать дети. «Догадайтесь сами»,— отвечает педагог и загадывает им загадки или читает стихи, например, такие:

О кошке

Мохнатенькая,

Усатенькая,

Молоко пьет.

Песенки поет.

Мягкие лапки,

А в лапках —

Царапни.

Молоко пьет, песенки поет,

Часто умывается, а с водой не знается.

Острые ушки, на лапках подушки,

Усы, как щетинка, дугою спинка,

Днем спит, на солнышке лежит,

Ночью бродит, на охоту ходит.

О воробьях

Маленький мальчишка в сером армячишке,

По дворам шныряет, крохи подбирает.

По полям кочует, коноплю ворует

В гнезде воробышки живут

И, утром только лишь встают, —

Чирик-чик-чик, чпрнк-чик-чик.

Так весело поют.

Ребята без труда угадывают персонажей сказки.

Теперь педагог спрашивает, кто из них сможет ответить на очень-очень сложный вопрос: «Почему кот моется после еды?» Дети высказывают различные предположения. Педагог внима­тельно всех выслушивает, а затем сообщает, что сказка, кото­рую они сегодня будут рассказывать, так и называется — «По­чему кот моется после еды?».

Педагог начинает читать сказку, а исполнители ролей кота и воробья имитируют действия персонажей и могут повторят некоторые реплики за педагогом.

Педагог. Однажды залетел воробей на крестьянский двор и стал клевать зерно. Прыгает воробей по траве, зернышко за зернышком подбирает (Постукивает пальцем по столу, подражает чириканью воробья, побуждая детей делать то же.), а хозяйский кот на него из-за угла посматривает. (Педагог выглядывает из-за книги, широко раскрыв глаза, и жестом пригла­шает кота повторить его действие.) Смотрел кот, смотрел, да как прыгнет из-за угла на воробья (Педагог взмахом руки снизу вверх побуждает кота подпрыгнуть.), схватил его за крыло и говорит (Кот повторяет за ним.): «Неплохо я сейчас поза­втракаю! »

Воробей (повторяет за педагогом). Что вы, что вы, пан кот, неужели вы собираетесь меня съесть?

Кот (повторяет за педагогом). А что мне, любоваться тобой, что ли?

Педагог. Фыркнул кот и приготовился свернуть воробью голову.

Воробей (повторяет за педагогом). Да постыдитесь же, кот! (Чирикает.) Ведь вы забыли умыться! А разве вы не знаете, что и хозяин ваш, и хозяйка, и все люди на свете сначала моются, а потом завтракают?

Кот {повторяет за педагогом). И то правда!

Педагог. Сказал кот и поднял лапу, чтобы хорошенько потереть себе мордочку. (Показывает, побуждая детей повторить движение.) А воробей, недолго думая, прыг в сторону. Взмахнул крыльями и улетел. (Мимикой и жестом подражает хитрому воробью и прожорливому одураченному коту.)

С той поры кот всегда моется только после еды.

Педагог вместе с детьми-зрителями благодарит маленьких артистов.

По желанию детей педагог может повторить игру, пригласив на роль кота и воробья других детей.

**Дидактическая игра «Не поделили игрушку»**

Программное содержание. Игра учит детей благополучно выходить из конфликт­ных ситуаций, находить компромиссное решение.

Дидактический материал — различные игрушки.

Ход игры. Педагог сообщает детям, что сегодня к ним рано утром в детский сад прилетел Карлсон и оставил много игру­шек. Педагог достает из сумки (посылки) новые игрушки, они все разные и заметно отличаются друг от друга. Педагог пред­лагает детям разобрать их, а сам наблюдает за ними со стороны. Дети, как правило, стараются взять наиболее интересные, яркие игрушки. Претендентов на «самые хорошие» игрушки оказыва­ется много. В группе между детьми складывается конфликтная ситуация: кому достанется та или иная игрушка.

Педагог успокаивает ребят и предлагает разобраться всем вместе в сложившейся ситуации:

— Как же нам быть, ребята? Ведь игрушка одна, а желающих с ней поиграть много.

Педагог предлагает детям для обсуждения следующие варианты разрешения конфликтной ситуации:

— Отдать игрушку тому, кто взял ее первым.

— Никому не давать игрушку, чтобы не было обидно.

— Играть всем вместе.

— Посчитаться.

— Играть в игрушку по очереди.

— Отдать игрушку Кате, потому что оно в группе самая слабая девочка и часто бывает грустной. Дети вместе с педагогом обсуждали варианты возможного ре­шения сложившейся конфликтной ситуации. Педагог выслушивает все их предложения. В ходе обсуждения дети присушива­ются друг к другу. У них появляется возможность выбора и необходимость соотнести свое решение с решением других, а подчас и усомниться в правильности своего первого предложения.

— Предложений много, — говорит педагог, — на каком оста­новимся?

Дети могут сами выбрать нужное решение, а если они за­трудняются в этом, педагог в ненавязчивой форме подсказывает им правильный выбор.