**МДОУ «Детский сад № 12»**

**Картотека дидактических игр и игровых упражнений на формирование межличностных отношений у детей дошкольного возраста**



**Выполнила воспитатель:**

**Немирова Ю. В.**

**Ярославль, 2022 г**

**Игры, направленные на формирование умения
распознавать эмоциональное состояние другого человека.**

**«Ты мне нравишься (паутина)»**

**Цель игры:** развитие памяти, активизация словаря, умение видеть в сверстнике хорошее.

**Материал:** клубок цветной шерсти.

**Ход игры:** педагог предлагает детям сесть в один общий круг. Пару раз обматывает свободный конец шерстяной нити вокруг своей ладони и прокатывает клубок в сторону одного из детей. После того, как клубок передан, ребёнку говорят: «Коля (Маша, Петя!) ты мне нравишься, потому что… (всегда помогаешь другим детям, всегда вежлив с взрослыми и детьми, всегда очень аккуратен)». Выслушав обращённые к нему слова, ребёнок обматывает нитью свою ладонь так, чтобы «паутина» была более-менее натянута. После этого ребёнок должен подумать и решить, кому передать клубок дальше и сказать, чем нравится ему выбранный сверстник. Постепенно «паутина» будет расти. Ребёнок, получивший клубок последним, начинает сматывать его в обратном направлении. При этом каждый ребёнок наматывает свою часть на клубок и произносит сказанные ему слова и имя сказавшего, отдавая ему клубок обратно.

**«Говорящие очки»**

**Цель игры:** развитие словарного запаса, умение видеть в сверстнике положительные качества.

**Материал:** солнцезащитные очки со сравнительно светлыми стёклами.

**Ход игры:** все дети садятся в общий круг. Ведущий надевает очки, поворачивается направо и смотрит на своего соседа, который спрашивает: «Наяву, а не во сне, что прекрасного во мне?» Как только ребёнок в волшебных очках услышит это заклинание, он тут же должен от имени волшебных очков сказать что-нибудь доброе и приятное в адрес своего соседа справа. После этого он снимает волшебные очки и передаёт их своему соседу слева. Когда его сосед наденет очки, уже бывший ведущий обращается к нему с заклинанием. И новый ведущий в волшебных очках говорит о нём добрые и приятные слова. Игра продолжается, пока очки не обойдут по всему кругу.

**«Как ты себя чувствуешь?»**

**Цель:** развить умения чувствовать настроение другого.

**Ход игры:** игра проводится по кругу. Каждый ребёнок внимательно смотрит на соседа слева и пытается догадаться, как тот себя чувствует, рассказывает об этом. Ребёнок, состояние которого описывается, слушает и затем соглашается со сказанным или не соглашается.

**«Изобрази эмоции»**

**Цель:** научить детей изображать заданные эмоции, такие  как грусть, радость, восторг, скука, плач, веселье и т. д.

**Ход игры:** дети при помощи считалки выбирают водящего. Педагог в тайне от других детей называет водящему эмоцию, тот воспроизводит ее при помощи мимики и жестов. Остальные дети угадывают, что именно изобразил водящий. Ребенок, первым назвавший правильный ответ, становится новым водящим.

**«Мое настроение»**

 **Цель:** развитие умения описывать свое настроение, распознавать настроение других, стимулирование эмпатии.

**Ход игры:** Детям предлагается поведать остальным о своем настроении: его можно нарисовать, можно сравнить с каким-либо цветом, животным, физическим состоянием, показать его в движении. Все зависит от фантазии и желания ребенка.

**«Передача чувств»**

**Цель:** развивать умение понимать и передавать состояние и настроение другого человека.

**Ход игры:**

*Вариант 1.* Водящему ребенку предлагают выйти, без него группа выбирает определенный вкус пищи. Затем приглашается водящий и участники игры демонстрируют ему мимику, жесты, телодвижения, выражающие задуманные вкусовые ощущения (сладко, горько, кисло, солоно). Водящий угадывает их.

*Вариант 2.* Можно передавать настроение, эмоциональное состояние (весело, грустно, больно, спокойно, испуг, удивление и т. д.).

Вариант 3. Передаются чувства от музыки с помощью мимики и пантомимики (веселая, грустная, ритмичная, лирическая, задумчивая мелодия).

**«Остров плакс»**

**Цель:** развивать умение с помощью мимики и пантомимики выражать эмоции и влиять на эмоциональное состояние другого человека.

**Оборудование:** магнитофон.

**Ход игры**

Путешественники на воздушном шаре прилетели на остров Плакс и очень удивились: вокруг ни одного веселого лица, все жители этого острова без конца плачут. Тогда они решили развеселить плакс.

Дети становятся в пары лицом друг к другу. По сигналу путешественники стараются развеселить, рассмешить своих партнеров, не говоря им ни слова, не прикасаясь к ним, с помощью мимики и пантомимики. Плаксы стараются продержаться как можно дольше.

Выигрывает тот, кто быстрее всех рассмешит партнера или дольше продержится без смеха. Потом дети меняются ролями. В конце игры все вместе танцуют под веселую музыку. Нет больше острова Плакса он стал островом Радости.

**«Цвета эмоций»**

 **Цель:** развитие воображения, выразительных движений.

**Ход игры:** выбирается водящий, по сигналу он закрывает глаза, а остальные участники задумывают между собой один из основных цветов. Когда водящий откроет глаза, все участники своим поведением, главным образом эмоциональным, пытаются изобразить этот цвет, не называя, а водящий должен его отгадать. Можно разделиться на две команды, при этом одна команда будет изображать цвет (поочередно или одновременно), а вторая — отгадывать.

**«Обзывалки»**

**Цель:** развитие коммуникативных навыков, снятие отрицательных эмоций.
**Ход игры:** детям предлагается, передавая друг другу мячик, обзывать друг друга необидными словами, например названиями овощей или фруктов, при этом обязательно называть имя того, кому передается мячик: «А ты, Лешка — картошка», «А ты, Иришка — редиска», «А ты, Вовка — морковка» и т. д. Обязательно предупредить детей, что на эти обзывалки нельзя обижаться, ведь это игра. Завершать игру обязательно хорошими словами: «А ты, Маринка — картинка», «А ты, Антошка — солнышко», — и т. д.
Мячик передавать нужно быстро, нельзя долго задумываться.
Комментарий: перед началом игры можно провести с детьми беседу об обидных словах, о том, после чего люди обычно обижаются и начинают обзываться.

**Игровые упражнения, направленные на формирование
умения вести диалог с взрослыми и сверстниками.**

 **«Интервью»**

**Цель:** развитие коммуникативных навыков, активного словаря, умения вступать в диалог.

**Ход игры:** дети выбирают ведущего, а затем, представляя, что они — взрослые люди, по очереди становятся на стульчик и отвечают на вопросы, которые им будет задавать ведущий. Ведущий просит ребенка представиться по имени-отчеству, рассказать о том, где и кем он работает, есть ли у него дети, какие имеет увлечения и т. д.

**Комментарий:** на первых этапах игры дети часто затрудняются подборе вопросов. В этом случае взрослый роль ведущего берет на себя, предлагая детям образец диалога. Вопросы могут касаться чего угодно, но необходимо помнить, что разговор должен быть «взрослым».

Эта игра помогает познакомиться с детьми, которые только что пришли в группу, а также вовлечь в общение стеснительных детей. Если же дети еще совсем плохо знакомы, правило можно немного изменить: ребенок, поймавший мяч, называет имя предыдущего игрока, затем свое, а далее (если знает) имя ребенка, которому будет кидать мяч.

**«Придумай предложение»**

**Цель игры:** развивать у детей речевую активность, быстроту мышления.

**Ход игры:** дети и педагог садятся в круг. Педагог объясняет правила игры: «Сидя мы будем придумывать предложения. Я скажу какое-либо слово, а вы быстро придумаете с этим словом предложение. Например, я скажу «близко» и передам Мише камешек. Он возьмёт камешек и быстро ответит: «Я живу близко от детского сада». Затем он назовёт своё слово и передаст камешек рядом сидящему. Слово в предложении должно употребляться в той форме, в какой его предлагает загадывающий. Так по очереди (по кругу) камешек переходит от одного играющего к другому. Если ребёнок затрудняется при ответе другие дети помогают ему.

**«Собери чемодан»**

**Цель:** развивать слуховое восприятие и память, проявлять внимание к собеседнику.

**Ход игры:** участники садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Педагог говорит:

- Представьте себе, что мы отправляемся в путешествие. Давайте собирать чемодан. Подумайте, что можно взять с собой в дорогу. Первый «путешественник» называет предмет, который он возьмет с собой, второй повторяет то, что сказал первый, а затем называет свой предмет. Третий припоминает, что взял второй «путешественник» и добавляет свой предмет и так далее. Помните, что повторяться нельзя.

 упражнение можно усложнить, попросив детей повторять название всех предметов, которые прозвучали до них.

**«Через стекло»**

**Цель:** расширять представления детей о различных способах коммуникации с окружающими, в том числе невербальными средствами общения;

**Ход игры:** давайте мы поучимся разговаривать без слов. Сейчас вы разделитесь на пары. Каждая пара по очереди попробует перед нами сказать что-то без слов. Представьте, что между вами стекло, через которое вы будете общаться.

*Темы для разговоров:*

«Выходи на улицу гулять, поиграем в футбол»

 «Я сейчас поем и выйду».

«Принеси мне стакан воды, я хочу пить»

 «Я не знаю где стакан»

«Надень шапку, на улице холодно»

«Я не буду надевать, я не замерзну» и т.д.

Так же дети могут сами придумать свое сообщение.

**«Мы похожи?»**

**Цель упражнения:** знакомство участников друг с другом, повышение доверия друг к другу.

**Ход упражнения:** вначале участники беспорядочно ходят по комнате и говорят каждому встречающемуся по 2 фразы, начинающиеся со слов:

Ты похож на меня тем, что...

Я отличаюсь от тебя тем, что...

**Другой вариант:** в парах 4 минуты вести разговор на тему «Чем мы похожи»; затем 4 минуты - на тему «Чем мы отличаемся». По окончании проводится обсуждение, обращается внимание на то, что было легко и что было трудно делать, какие были открытия. В итоге делается вывод о том, что все мы, в сущности, похожи и в то же время разные, но мы имеем право на эти отличия, и никто не может нас заставить быть другими.

**«Телеграф»**

**Цель:** развитие умения устанавливать «обратную связь» при взаимодействии с другими людьми.

**Материал:** текст телеграммы.

**Ход игры:** четыре ребенка – «связисты»; остальные – наблюдатели; воспитатель – отправитель телеграммы; один ребенок – ее получатель. Связисты и получатель телеграммы выходят за дверь. Воспитатель приглашает одного связиста и зачитывает ему текст телеграммы один раз. Первый связист, чтобы лучше запомнить текст, может задавать уточняющие вопросы. Затем он приглашает второго связиста и передает ему услышанный текст; второй – третьему; третий – четвертому; четвертый – получателю. Получатель пересказывает услышанное наблюдателям и спрашивает: верно ли он все понял?

*Примерный текст.* Вылетаю рейсом 47. Встречай в 13.00 по московскому времени. Не забудь про конфеты и цветы. До встречи. Твой друг.

**«Переговоры»**

**Цель:** учить устанавливать «обратную связь» при взаимодействии с другими людьми.

**Ход игры:**

**1-й вариант** «Переговоры». Дети делятся на две команды. Тему для разговора выбирают сами. Условие: не перебивать друг друга. В течение 5 – 7 минут команды общаются по выбранной теме и делают вывод, о котором сообщают педагогу или ребёнку-наблюдателю.

**2-й вариант** «Диалоги» Дети объединяются в пары. Им дают задание поговорить на тему типа «Моё любимое время года» («Лучший день», «День рождения» и др.) и запомнить, о чём рассказал собеседник. В течение 5 – 7 минут дети общаются. Затем по условному сигналу разговоры прекращаются, и дети, поменявшись парами, рассказывают друг другу, что услышали от предыдущих собеседников.

**«Совет волшебников»**

**Цель:** продолжать воспитывать дружелюбное отношение друг к другу, умение проявлять внимание и заботу.

**Ход:** детям предлагают вообразить, что они волшебники и могут исполнять свои желания и желания других, а также давать дружеские советы. Например, Володе мы прибавим смелости, Алёше – ловкости и т.п.

**«Сотворение чуда»**

**Цель:** развитие коммуникативных навыков, эмпатичных способностей.

Необходимые приспособления: «волшебные палочки» — карандаши, веточки или любой другой предмет.

**Ход игры:** дети разбиваются на пары, у одного из них в руках «волшебная палочка». Дотрагиваясь до партнера, он спрашивает его: «Чем я могут тебе помочь? Что я могу для тебя сделать?» Тот отвечает: «Спой (станцуй, расскажи что-нибудь смешное, попрыгай на скакалке)» или предлагает что-нибудь хорошее сделать позже (оговаривается время и место).

**Комментарий:** эгоцентризм — одна из характерологических особенностей детей-дошкольников. Им несвойственно сильно переживать по поводу чувств другого. Поэтому развитие эмпатии и децентрации, умения понять чувства другого, посочувствовать ему — одна из основных задач в воспитании дошкольников.

**«Разговор по телефону»**

**Цель:** развитие умения вести диалог по телефону на соответствующую тему.

**Ход игры:** тему задает педагог (например, поздравить с днем рождения, пригласить в гости, договориться о чем-то и т. д.).

**«Сделай подарок»**

**Цель:** знакомить детей с невербальными способами общения.

**Ход игры:** педагог изображает различные предметы при помощи жестов и выразительных движений. Отгадавший получает этот предмет "в подарок”. Затем ведущий предлагает детям сделать подарок друг для друга.

**«Тихий разговор»**

**Цель:** формирование умения передавать определенное смысловое содержание невербальным способом.

 **Ход игры:** участники садятся в круг. Задание — невербальное сказать выбранному партнеру фразу (которую взрослый предварительно шепнул ребенку на ушко). Каждый по очереди выполняет задание без слов. Остальные наблюдают и определяют «произнесенную» фразу.

**Игры-ситуации**

**Цель:** развить умение вступать в разговор, обмениваться чувствами, переживаниями, эмоционально и содержательно выражать свои мысли, используя мимику и пантомимику.

*Детям предлагается разыграть ряд ситуаций:*

1. Два мальчика поссорились – помири их.

2. Тебе очень хочется поиграть в ту же игрушку, что и у одного из ребят твоей группы – попроси его.

3. Ты нашёл на улице слабого, замученного котёнка – пожалей его.

4. Ты очень обидел своего друга – попробуй попросить у него прощения, помириться с ним.

5. Ты пришёл в новую группу – познакомься с детьми и расскажи о себе.

6. Ты потерял свою машинку – подойди к детям и спроси, не видели ли они ее.

7. Ты пришёл в библиотеку – попроси интересующеюся тебя книгу у библиотекаря.

8. Ребята играют в интересную игру – попроси, чтобы ребята тебя приняли. Что ты будешь делать, если они тебя не захотят принять?

9. Дети играют, у одного ребёнка нет игрушки – поделись с ним.

10. Ребёнок плачет – успокой его.

11. У тебя не получается завязать шнурок на ботинке – попроси товарища помочь тебе.

12. К тебе пришли гости – познакомь их с родителями, покажи свою комнату и свои игрушки.

13. Ты пришёл с прогулки проголодавшийся – что ты скажешь маме или бабушке.

14. Дети завтракают. Витя взял кусочек хлеба, скатал из него шарик. Оглядевшись, чтобы никто не заметил, он кинул и попал Феде в глаз. Федя схватился за глаз и вскрикнул. – Что вы скажите о поведении Вити? Как нужно обращаться с хлебом? Можно ли сказать, что Витя пошутил.

Игровые ситуации и ролевые игры, направленные на

формирование навыков позитивного общения с взрослыми и

сверстниками.

**«Давайте поговорим»**

**Цель:** развитие коммуникативных навыков.

**Ход игры:** играют взрослый и ребенок (или дети). Взрослый начинает игру словами: «Давай поговорим. Я бы хотел стать ... (волшебником, волком, маленьким). Как ты думаешь, почему?». Ребенок высказывает предположение и завязывается беседа. В конце можно спросить, кем бы хотел стать ребенок, но нельзя давать оценок его желанию и нельзя настаивать на ответе, если он не хочет по каким-либо причинам признаться.

Комментарий: эта игра полезна для замкнутых и застенчивых, так как в игровой форме учит ребенка не бояться общения, ставит в ситуацию необходимости вступления в контакт.

На начальных этапах дети могут отказываться задавать вопросы или вступать в игру. Тогда инициативу на себя должен взять взрослый.

Важный момент! В игре взрослый должен находиться на одном уровне с ребенком, а в случае трудностей — ниже него.

**«Десять вопросов»**

**Цель игры:** развитие логического мышления, учить правильно, строить и задавать вопросы.

**Ход игры:** дети садятся в большой круг. Ведущий предлагает задать ему десять вопросов, чтобы угадать, кого из играющих он загадал. Можно спрашивать о внешнем виде этого человека, о его особых качествах, о чертах его характера, о его одежде. Ведущий на все вопросы может отвечать только «да» и «нет». Когда у кого-нибудь возникнет идея, он может молча поднять руку, пока никого не называя. Лишь только тогда, когда ведущий ответит на все десять вопросов можно высказать свои предположения о том, кого загадали.

**«Радио»**

**Цель:** развитие устойчивого интереса к сверстнику, способствовать умению прислушиваться к мнению других, формировать позитивное отношение к сверстникам.

**Ход игры:** Играющие дети садятся полукругом так, чтобы хорошо видеть друг друга. По считалке выбирается водящий (для первого раза может быть воспитатель), он выбирает для описания одного из сидящих и отворачивается к ним спиной и говорит в «микрофон»: «Внимание! Внимание! Потерялась девочка (мальчик)… (дает описание кого-либо из детей). Пусть она (он) подойдет к диктору». Все дети по описанию определяют, о ком идет речь. Затем роль диктора исполняет ребенок, которого описывали.

**«Правила поведения в группе»**

**Цель:** учиться совместно вырабатывать решение, вносить свои предложения.

**Ход игры:** ведущий предлагает правила поведения на занятиях, которые в равной степени относятся и к нему, и к участникам. Дети предлагают свои правила. Каждое правило обсуждается и принимается (не принимается). Правила записываются на плакате и висят на каждом занятии.

**«Ласковые имена»**

**Цель игры:** воспитание доброжелательных отношений одного ребенка к другому.

**Ход игры:** игроки должны встать в круг. Один из участников бросает мяч другому, называя его ласково по имени. Например: Серёженька, Богданчик, Олечка и т.д. Второй игрок бросает следующему. Выигрывает тот, кто назвал больше ласковых имён.

**«Комплименты»**

**Цель игры:** научить детей находить друг в друге хорошие черты, говорить друг другу комплименты и приятные вещи.

**Ход игры:** предварительно педагог объясняет детям значение слова «комплимент» и рассказывает, для чего люди говорят друг другу комплименты. Затем педагог предлагает детям встать в круг и берет в руки мяч. Педагог обращается к одному из детей, говорит ему какой-нибудь комплимент и бросает мяч. Комплименты должны быть конкретизированными, быть чем-то обоснованы. Вместо: «Саша хороший» стоит сказать: «Саша щедрый, он всегда делится игрушками с другими ребятами». Ребенок должен «поймать комплимент», т. е. поймать мяч и вернуть его педагогу. Игра продолжается некоторое время, пока все дети не получат свой комплимент, затем ее правила могут измениться. Ребенок, «поймавший комплимент», выбирает одного из детей, говорит ему свой комплимент и бросает мяч. Тот ловит мяч и, в свою очередь, говорит комплимент следующему. Педагог мягко корректирует и направляет игру детей, помогает детям в случае затруднений. Игра не должна проводиться в быстром темпе, дети должны успеть обдумать комплимент, который они хотят произнести.

**«Пирамида любви»**

**Цель:** воспитывать уважительное, заботливое отношение к миру и людям; развивать коммуникативные возможности.

**Ход игры:** Дети сидят в кругу. Педагог говорит: «Каждый из вас что-то или кого-то любит; всем нам присуще это чувство, и все мы по-разному его выражаем. Я люблю свою семью, свой дом, свой город, свою работу. Расскажите и вы, кого и что любите вы. (Рассказы детей). А сейчас давайте построим «пирамиду любви» из наших с вами рук. Я назову что-то любимое и положу свою руку, затем каждый из вас будет называть свое любимое и класть свою руку. (Дети выстраивают пирамиду). Вы чувствуете тепло рук? Вам приятно это состояние? Посмотрите, какая высокая получилась у нас пирамида. Высокая, потому что мы любимы и любим сами».

**«Подарок на всех»**

**Цель:** развить умение дружить, делать правильный выбор, сотрудничать со сверстниками, чувства коллектива.

**Ход игры:** детям даётся задание: «Если бы у тебя был Цветик - Семицветик, какое бы желание ты загадал?»

 Каждый ребёнок загадывает одно желание, оторвав от общего цветка один лепесток.

Лети, лети лепесток, через запад на восток,

Через север, через юг, возвращайся, сделав круг,

Лишь коснёшься ты земли, быть, по-моему, вели.

Вели, чтобы…

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

**«Ассоциации»**

**Цель:** воспитывается наблюдательность, воображение, умение жестами изобразить человека.

Ход: ребенок жестами, мимикой изображает другого ребенка, его особенности, привычки, как он их видит. Остальные дети отгадывают, кого он изобразил.

 **«Кого не хватает?»**

**Цель игры:** развивать зрительную память, подчёркивая важность каждого ребёнка.

**Ход игры:** дети садятся в один общий круг. Педагог говорит: «Сейчас один из нас будет прятаться, а остальные будут отгадывать, кто именно спрятался. Сначала я попрошу всех закрыть глаза, и пока никто не видит, тихо подойду к одному из вас и прикоснусь к его плечу. Тот, кого я выберу, должен будет открыть глаза, тихо-тихо выйти на середину, сесть на пол и укрыться вот этим покрывалом. После того, как он спрячется, я попрошу вас всех открыть глаза и угадать, кого не хватает». Если дети слишком долго не могут отгадать, попросите спрятавшегося что-нибудь сказать, чтобы остальные могли узнать его по голосу.

**«Распускающийся бутон»**

**Цель:** активизировать совместную деятельность детей в малых группах.

**Ход игры:** «Разбейтесь на группы по пять человек. Сядьте в круг на полу и возьмитесь за руки. Постарайтесь все вместе одновременно встать, не отпуская рук. Вы можете предварительно обсудить, кто и где будет стоять, чтобы лучше выполнить эту задачу.

После того, как одна из групп выполнит задачу и встанет на ноги, начнется вторая часть этой игры. Каждая группа превратится в расцветающий бутон. Для этого дети должны отклоняться назад, крепко держа друг друга за руки. Здесь тоже очень важно, чтобы группа была очень хорошо сбалансирована.

Когда весь класс справится с этой задачей, можно попробовать со ставить бутоны большего размера, добавляя в каждую пятерку по одному ребенку».

**Сценка «Лиса и заяц»**

Жили – были в лесу лиса и заяц. Вот однажды пошла лисичка погулять.

**Педагог:** Увидела цветок, остановилась, понюхала его. Идет дальше.

Смотрит, что это под листочками…

**Лиса:** Ой! Ура! Гриб! Положу его в кармашек, может, быть белочке

пригодится, она ведь собирает грибы.

**Педагог:** Идет дальше. Шишку нашла с семенами.

**Лиса:** Повешу на веточку - птицам пригодится. А это что такое? Ну-ка?

Ягодка, да какая спелая, ее можно съесть. Ах, как вкусно!

**Педагог:** А вот по лесу идет заяц. Увидел цветок.

**Заяц:** Вот еще мешает здесь.

**Педагог:** Затоптал его. Пошел дальше.

**Заяц:** Ну-ка, что это такое? А грибок…

**Педагог:** Ногой ударил его, как мячик.

**Заяц:** Ух, полетел! Вот так! А это что? Шишка…

**Педагог:** Замахнулся, бросил ее далеко…

**Заяц:** Вот это да!

**Педагог:** Так по лесу прошлись - прогулялись лиса и заяц.

**Ситуативная игра-история «Машина»**

Котику мама купила машину:

Кузов нарядный, красивые шины,

Пульт управления, мощный мотор.

Котик довольный помчался во двор.

Ежик машину увидел, и вот

Молча у друга ее он берет.

Чудо-игрушку хочет отнять,

Котик ему не готов уступать.

И говорит он, надувшись, Ежу:

«Я с тобой, Ежик, совсем не дружу».

**Выход из проблемной ситуации.**

Ежик сказал: «Мы с тобою друзья.

Очень мила мне машина твоя.

Дай мне, пожалуйста с ней поиграть,

Её аккуратно я буду катать».

Котик ответил: «Конечно, бери.

Кнопку для старта скорее нажми!».

Ситуативная игра-история «Помощь Бельчонку»

Котика мама послала на почту,

Маме письмо отослать надо срочно.

Ёжик с приятелем вместе пошел,

С другом в дороге всегда хорошо.

Слышат в лесу они плач чей-то громкий,

И увидели под елью Бельчонка,

Он в незнакомое место попал,

Маму и дом свой родной потерял.

«Ты нас, бельчонок, здесь подожди,

Много у нас еще дел впереди.

Если с тобою будем возиться,

Почта, наверно, успеет закрыться!»

 **Выход из проблемной ситуации.**

«Бедный малыш, мы поможем тебе

И одного не оставим в беде.

Маму свою ты найдешь вместе с нами,

Будем теперь с тобою друзьями».

**«Школа»
Цель:** расширять знания детей о школе. Помогать детям в овладении выразительными средствами реализации роли (интонация, мимика, жесты). Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры. Помогать детям усвоить некоторые моральные нормы. Воспитывать справедливые отношения. Упрочить формы вежливого обращения. Воспитывать дружбу, умение жить и работать в коллективе.

**Роли:** ученики, учитель, директор школы, завуч, техничка.

**Игровые действия:** Учитель ведет уроки, ученики отвечают на вопросы, рассказывают, считают. Директор (завуч) присутствует на уроке, делает записи в своей тетради (воспитатель в роли директора может вызвать к себе в кабинет учителя, дать советы), завуч составляет расписание уроков. Техничка следит за чистотой в помещении, дает звонок. Учить строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, парк), правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности.

**Предварительная работа:**

* **Экскурсия в школу** (осмотр школьного здания и пришкольного участка, осмотр класса).
* **Беседы:**

 Беседа с учительницей 1 класса.

 Беседа с детьми о проведенной экскурсии.

 Беседа о школьных принадлежностях с использованием иллюстрированного материала.

* Загадки о школе, школьных принадлежностях.
* Чтение детям произведений С. Маршака «Первое сентября», Алексина «Первый день», В. Воронковой «Подружки идут в школу»,    Э. Мошковской «Мы играем в школу». Заучивание стихотворений А. Александровой «В школу», В. Берестов «Считалочка».
* Встреча с выпускниками детского сада (организация досуга).
* Изготовление атрибутов к игре (портфели, тетради, книжки-малышки, расписание…)

  **«Семья покупает полезные продукты»**

**Цели игры:** развивать у детей интерес к сюжетно-ролевым играм, помочь создать игровую обстановку, наладить взаимодействие между теми, кто выбрал определённые роли. Учить детей реализовывать и развивать сюжет игры. Побуждать детей использовать слова-названия полезных продуктов, диалогическую речь в ходе игры. Формировать дружеские взаимоотношения в игре.

**Примерный ход игры:**

Бабушка (педагог) говорит о том, что в доме недостаточно продуктов и просит сходить в магазин. Мама с папой решают пойти за покупками всей семьей - взять с собой малыша в коляске. Бабушка просит покупать только полезные продукты, чтобы не навредить здоровью. Придя в магазин, мама с папой просят продавца дать им овощи, фрукты, молочные продукты (называют каждый), рассчитываются, получают сдачу, складывают продукты в сумку и коляску и возвращаются домой. Бабушка просматривает продукты и просит маму приготовить обед, а папу - погулять с малышом, так как сама она устала и хочет прилечь. Далее игра развивается по привычному для детей сюжету «Семья».