**Методическое пособие**

**«Играя, познаем»**

**(ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ НРАВСТВЕННЫХ КАЧЕСТВ)**

Ребенок никогда не будет существовать сам по себе: его всегда будут окружать близкие люди, друзья, знакомые. В первые годы жизни мир ребенка замыкается в основном на родителях . После трех лет ему нужно уже общение со сверстниками. И отношения его с окружающими будет складываться определенным образом не только в зависимости от того насколько он будет уметь общаться, но и как он будет относиться к другим людям. Сумеет ли он ответить добротой на доброту; сможет ли посочувствовать другому человеку? Какими средствами можно развивать нравственные качества ребенка? Их много. Это и детская литература; это и познавательные мультфильмы; и, конечно, важным средством нравственности являются игры, ведь многие из них-это моделирование реальных жизненных ситуаций, на которых наши дети учатся доброте, чуткости, желанию протянуть руку помощи другому.

Игра является источником познания мира, который позволяет ребенку одновременно развивать внимание и наблюдательность, тренировать память, вырабатывать навыки логического мышления, обогащать внутренний мир новыми впечатлениями и эмоциями. Игры могут быть предложены как родителям для «домашнего использования», так и педагогом для развития нравственных качеств.

**Путешествие мяча**

**Цель:** научить детей взаимодействовать, играть в команде.

**Необходимые оборудование:** мячи.

**Ход игры:** Игроки делятся на две команды и располагаются в две колонны. Первый игрок каждой команды получает мяч. Далее ведущий говорит: «Сейчас наш мяч отправится в путешествие, а вы, ребята, поможете ему. По моему сигналу вы будете передавать мяч друг другу. Если я скажу «на самолете» то вы передаете мяч над головами друг другу; если я скажу «на самолете» вы начинаете передавать мяч друг другу между расставленными ногами. А когда я скажу «на поезде»- мяч пойдет через «боковые ворота»(между согнутой в локте рукой и телом).

**Бездомный заяц**

**Цель:** развивать в детях чувство сопереживания, научить их взаимовыручке.

**Ход игры:** Ведущий выбирает среди игроков «охотника» и «бездомного зайца». Остальные игроки образуют группу по 4-5 человек: трое или четверо дети, взявшись за руки, образуют домик, а один игрок располагается внутри домика. По сигналу ведущего начинается игра. «Бездомный заяц» убегает от «охотника», а охотник старается его догнать. «Заяц» может спастись от преследователя , забежав в любой домик. Но тогда, находящийся в домике игрок вынужден его покинуть и сам стать «зайцем». Если «охотник» догоняет «зайца», то игроки меняются ролями. Ведущий через некоторое время может прервать игру и поменять игроков: детей, образующих домики, «охотников» и «зайцев».

**Путешествие**

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

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

**Примерный ход**: Воспитатель предлагает детям поиграть – отправиться в путешествие. Все вместе вспоминают, какие виды транспорта люди используют в дальних поездках. Затем педегог показывает картинку, один из детей действиями её иллюстрирует, остальные повторяют его движения. Воспитатель показывает следующую картинку, ребёнок меняется, и игра продолжается.

**Ласковые имена**

**Цель:** Воспитывать доброжелательное отношение одного ребенка к другому.

**Примерный ход:** 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.

**Мостик**

**Цель игры:** развивать взаимное доверие в детях, привить им чувство взаимовыручки.

**Необходимое оборудование:** любой плотный платок или шарф.

**Ход игры:** игра проводится в парах. В каждой паре одному из участников завязывают глаза. Задача другого участника – провести партнера по тонкому мостику (сделанному из полосок бумаги) над воображаемой глубокой пропастью. Для усложнения задания можно создать различные препятствия на пути игроков. Например, в мостике может не хватать звеньев, и тогда нужно либо делать широкий шаг, либо прыгать. Или путь низко свисают лианы- тогда, проходя под ними, вы будите прогибаться к земле или проползать. Затем пары меняются так, чтобы все участники побывали и в роли ведущего, и в роли ведомого.

**Доктор вежливых наук**

**Цель игры:** научить отзывчивости и вежливости.

**Необходимое оборудование:** набор призовых фишек, диплом доктора вежливых наук, головной убор профессора.

**Ход игры:** воспитатель предлагает детям поиграть в вежливую игру. Самому вежливому игроку присудят звание профессора вежливых наук. Дети по очереди называют по одному слову, которое должно быть либо вежливым ( спасибо, пожалуйста, извините), либо дающим положительную оценку кому-либо или чему-либо( красивый, добрый, бескорыстный). За каждое названное слово игрок получает одну игровую фишку. Если ребенку не удается сразу найти вежливое слово, то он уступает очередь следующему участнику игры. Игра заканчивается, когда все слова исчерпаны, а фишки розданы участникам игры. После этого ведущий подсчитывает баллы ( по одному баллу за каждую игровую фишку) и подводятся итоги: игрок, который «нашел» больше вежливых слов, объявляется доктором вежливых наук, награждается дипломом, в котором вписывается его имя, и профессорская шапочка.

**Подарок**

**Цель игры:** Научить детей проявлять внимание и щедрость по отношению к окружающим.

**Ход игры:** В группе детей выбирается водящий – предполагаемый именинник. Воспитатель предлагает детям немного пофантазировать и подобрать подарок имениннику. Подарок может быть любым, даже необычным, фантастическим. Водящий внимательно выслушивает участников и затем говорит, какой подарок ему действительно хотелось бы получить.

**Поступаем правильно**

**Цель игры:** дать детям понять о хороших и плохих поступках и уметь анализировать их. Развивать вежливость, умение вежливо обращаться к товарищам.

**Необходимое оборудование:** парные картинки по одной теме, одна из картинок изображает плохой поступок, а второй – хороший.

**Ход игры:** Воспитатель разъясняет детям, какие поступки можно называть хорошими, а какие- плохими. Затем предлагает детям привести примеры плохих и хороших поступков. После этого игра начинается. Воспитатель раздает каждому игроку по две карточки: одна изображает хороший поступок, а вторая – плохой. Карточки должны быть распределены таким образом, чтобы пары к обеим картинкам находились в руках другого игрока. Задача каждого игрока – найти пару к обеим картинкам. Детям придется пообщаться с другими игроками, сравнить рисунки на своих карточках с другими. Воспитатель следит за тем, чтобы все дети вежливо обращались друг к другу. После того как все пары найдены, игроки описывают сюжет картинок, почему они пришли к тому или иному мнению. После игры воспитатель подводит итог всему сказанному детьми.

**А что сказали бы вы?**

**Цель игры:** дать детям понять о хороших и плохих поступках, воспитывать чувство дружбы, умение делиться.

**Ход игры:** Воспитатель предлагает детям поиграть. В ходе игры он предлагает детям ситуацию и дает три варианта ответа того, как на нее следует отвечать. Задача детей-выбрать из трех вариантов ответов верный. Например, воспитатель обыгрывает следующие ситуации:

1. «Мама дала тебе конфетку. Что вы на это скажите?

* дай мне еще одну;
* я такие не люблю , дай мне другую;
* спасибо.

1. Твой друг просит у тебя игрушку. Что ты ему ответишь?

* мне нужна она самому;
* бери, пожалуйста;
* я дам тебе, если только ты дашь мне свою.

1. Бабушка просит тебя помочь ей помыть посуду. Что ты ей скажешь?

* не хочу;
* конечно;
* я устал, сама помою.

Задача игроков - выбрать правильный вариант. Если игроки, по какой то причине ошибаются, воспитатель не оставляет эту ошибку без внимания: важно объяснить, почему именно этот, а не другой варианты ответа является верным. Воспитатель должен сказать, что хорошие, вежливые слова должны подтверждаться действиями.