ГОАОУ «ЦОР и О»

Доклад на методическом объединении воспитателей

 на тему:

«Игры и упражнения для формирования культуры поведения »

 Воспитатель: Добрынина Е. Л.

Культура поведения - одна из актуальных и сложнейших проблем, которая должна решаться сегодня всеми, кто имеет отношение к детям. То, что мы заложим в душу ребенка сейчас, проявится позднее, станет его и нашей жизнью.

Дети должны уметь управлять своим поведением и планировать свои действия на основе первичных ценностных представлений, соблюдать элементарные общепринятые нормы и правила поведения.

В настоящее время размыты нравственные ориентиры, что выражается в несформированности на достаточном уровне культуры поведения  подрастающего поколения. Прослеживается тенденция сегодняшнего дня, когда педагоги и родители все чаще с тревогой отмечают, что многие младшие школьники испытывают серьезные трудности в общении как со взрослыми, так и со сверстниками, зачастую грубо нарушают элементарные нормы поведения. Преимущественно  это находит выражение в несоблюдении отдельных общепринятых правил поведения, неумении согласовывать свои действия, адекватно реагировать на замечания и выражать свои желания, просьбы. Поэтому в отечественной педагогике и психологии особое внимание уделяется формированию культуры поведения младших школьников и культуры общения со взрослыми и сверстниками как ключевого ее компонента.

В обозначенном контексте, с учетом особенностей возрастной категории целесообразно использовать природную потребность ребенка в игре и желание играть. Включаемая в целостный педагогический процесс, игра будет являться средством воспитания и обучения.

Современная педагогическая наука выделяет специальное направление - игровую педагогику, которая считает игру ведущим методом воспитания и обучения детей младшего школьного возраста. Упор на игру (игровую деятельность, игровые формы, приемы) - это важнейший путь включения детей в учебную работу, способ обеспечения эмоционального отклика на воспитательные воздействия.

В связи с этим, перед системой образования стоит важная задача  - в различных формах  и видах деятельности, используя педагогический потенциал игры, в системе формировать  культуру поведения воспитанников.

Особое место среди игр занимают ролевые и сюжетно-ролевые. В них дети не просто копируют действительность, а сочетают впечатления жизни с личным опытом. Сначала они придумывают сюжет игры, находят средства для его реализации, затем определяют свое место в этой игре. Вмешательство взрослого в такие игры нежелательно. Оно допустимо лишь тогда, когда необходимо дать игре нужное направление. И даже в этом случае следует помнить, что вмешательство будет успешным, если у взрослых доверительные отношения с детьми. Влияние на содержание, т. е. на выбор темы, развитие сюжета, распределение ролей и на реализацию игровых образов — основной путь воспитания в игре.
Как правило, сюжет игры и роли дети выбирают сами. Чаще всего это семья, школа, детский сад, праздники, отдых; люди определенной профессии (продавец, летчик, шофер) или члены семьи (папа, мама, бабушка). Разыгрывая сюжет "семья", дети усваивают некоторые навыки ведения хозяйства: подметают пол в своем доме, накрывают на игрушечный стол, моют кукольную посуду. Иногда они могут изображать животных, персонажей из сказок, выражая свое личное отношение к ним, проявляя личные качества.
Приведем в качестве примера игру со следующим сюжетом: "Остановка автобуса. Идет сильный дождь. Ребенок стоит под зонтом, а рядом с ним человек без зонта. Ему необходимо решить, как он поступит". Сюжет развивается в разных вариантах: "с зонтом девочка — без зонта мальчик", "с зонтом мальчик — без зонта девочка", "с зонтом взрослый — без зонта школьник".

**\* СКВОРЕЦ ~**
Эта игра поможет детям научиться позитивно, не нанося психологических травм другим людям, разрешать конфликты.
Сюжет игры заключается в том, что в "скворечнике" поздней осенью поселяются три "воробья". За время зимы они обжились в своем домике, обустроили его. Им хорошо и уютно жить вместе.
Но вот пришла весна, и из теплых краев возвратились три "скворца". Они подлетели к своему домику и увидели, что он занят "воробьями".
Далее детям предоставляется возможность действовать самостоятельно. Игра заканчивается, как только "воробьи" и "скворцы" придут к какому-нибудь общему решению. Оно может быть следующим:
✓    "скворцы" выгонят "воробьев" из скворечника;
✓    птицы соглашаются жить вместе;
✓    "скворцы" помогают найти "воробьям" другой домик и обустроиться там, а также договариваются, что зимой "воробьи" могут вновь его занять;
✓    "скворцы" улетают, увидев, что их дом занят;
✓    свой вариант.
В заключение игры важно сделать вывод, что в конфликте всегда необходимо увидеть и понять позицию другого и искать способ разрешения сложившейся ситуации вместе.

**\* РАЗНОЕ ОТНОШЕНИЕ ~**
Игру следует начать так: "К разным людям мы относимся по-разному. Представь, что вчера ты забыл в школе очень нужную книгу (подумай какую) и тебе необходимо ее найти. Для этого ты должен спросить о ней по очереди у друга, учителя и ученика, с которыми ты давно не разговаривал. Как ты будешь спрашивать, каким тоном? Подумай."

**\* ХОРОШИЙ ВРАЧ ~**
Предложите ребенку подумать, как должен поступать хороший врач в следующих ситуациях:
✓    К врачу на прием пришла мама с мальчиком, который очень боится укола и плачет. (Вариант решения: врач должен поговорить с мальчиком, угостить его конфетой, рассказать сказку, а затем уже сделать укол.);
✓    К врачу пришел старик, который не согласен с тем, как врач его лечит. (Вариант решения: врач должен внимательно выслушать его, спокойно высказать свое мнение, а затем показать книги по медицине, которые подтверждают правильность выбранного лечения, и предложить ему прочесть их.);
✓    Перед кабинетом врача ругаются несколько больных;
✓    Медсестра часто опаздывает на работу;
✓    Медсестра плохо моет медицинские инструменты.
Пусть ребенок выберет одну ситуацию и придумает небольшую сценку-диалог, которую вы разыграете вместе.

**\* УЧИМСЯ ЗАБОТИТЬСЯ ~**
Попросите ребенка подумать, как бы он поступил в следующих ситуациях, как проявил бы свою заботу. Пусть он выберет одну из ситуаций, и вы вместе инсценируете ее.
✓    Мама заболела. (Вариант решения: надо уложить ее в постель, принести чай с малиновым вареньем или медом; открыть форточку, чтобы в комнате был свежий воздух, и поставить маме градусник.);
✓    День рождения бабушки;
✓    Младший брат капризничает;
✓    В гости пришел друг;
✓    Папа вернулся с работы уставший;
✓    У кого-то из членов семьи (друга, учителя) плохое настроение;
✓    Тебя (твоего брата или сестру, друга) отругали родители;
✓    Твой друг плохо учится.

**\* НА КОРАБЛЕ**
Это групповая игра. Поделите детей на три группы: одна — матросы, другая — капитаны, третья — пассажиры. Затем предложите каждой группе свою ситуацию. Например:
✓    корабль натолкнулся на подводный камень;
✓    один из пассажиров упал за борт;
✓    капитан тяжело заболел;
✓    у одного из пассажиров пропал ребенок.
Каждая группа должна ответить, как следует вести себя капитану, матросу или пассажиру корабля, чтобы на корабле не возникло паники.

**\* ДОБРАЯ СКАЗКА**
Попросите ребенка представить, что однажды во всех сказках герои стали хорошими, совершающими добрые поступки. Пусть он выберет две известные сказки и составит из них одну таким образом, чтобы отрицательные персонажи двух сказок совершали в общей сказке только добрые поступки (например, сказку про Красную Шапочку и сказку про трех поросят). Однажды Красная Шапочка пошла к бабушке. По дороге она встретила волка, который работал лесным врачом. Волк рассказал ей, что идет в домик к поросятам, потому что они заболели гриппом.
Красная Шапочка тоже захотела навестить поросят и пошла к ним вместе с Волком. Волк дал поросятам лесную микстуру из ягод малины и листьев мяты, и им стало лучше.
Затем Волк предложил Красной Шапочке проводить ее к бабушке, потому что было уже темно. Бабушка очень волновалась, что Красной Шапочки долго нет. Она думала, что ее внучка заблудилась в лесу, и от волнения у нее началось сильное сердцебиение. Когда Волк и Красная Шапочка пришли, Волк дал бабушке несколько мятных таблеток, чтобы она успокоилась. Потом они вместе стали пить чай с пирожками и брусничным вареньем.
На прощание бабушка подарила Волку банку вкуснейшего джема и попросила отнести в подарок трем поросятам вкусных пирожков.

**\* ПРЕСС-КОНФЕРЕНЦИЯ**
Эта игра будет интересной, если в ней примет участие как можно больше детей.
Выберите того, кто будет давать ответы на вопросы "журналистов". Рядом за столом вместе с ним садится "ведущий", желательно взрослый, напротив располагаются пять-шесть "журналистов", которые задают вопросы, когда им предоставят слово. Вопросы должны касаться разных сторон жизни ребенка: школы, класса, учителей, семьи, его интересов и т. д.
Если вопрос окажется некорректным, ребенку будет сложно на него ответить, "ведущий" имеет право отклонить его. "Журналист", перед тем как задать вопрос, должен встать и назвать газету или журнал, который он представляет. Вопросы задаются четко и в вежливой форме. Ответы должны быть ясными и полными.

**\* ЖИЗНЬ ВЗРОСЛЫХ**
Попросите ребенка взять интервью у нескольких взрослых. Например, у бабушки или дедушки, старшего брата или сестры, тети или дяди. Можете помочь ребенку, предложив примерные вопросы:
✓    Когда вы впервые почувствовали, что стали взрослым?
✓    Мечтали ли вы стать взрослым, когда были ребёнком?
✓    Чем, по вашему мнению, жизнь взрослого отличается от жизни ребенка?
✓    Часто ли вы вспоминаете о своем детстве и когда это происходит?
✓    Сохранились ли у вас какие-нибудь вещи из вашего детства?
✓    Хотели бы вы снова вернуться в детство? Ребенок должен записать все ответы взрослых и сравнить их, выявляя общие закономерности. Будет хорошо, если в конце он составит рассказ на тему "Мир взрослых".

**\* ЧУДЕСНОЕ ПРЕВРАЩЕНИЕ**
Дети по кругу передают карандаш, мысленно превращая его в любой другой предмет. При этом все остальные участники игры должны понять в какой. Например, ученик подносит карандаш к волосам, и по его движениям все понимают, что это расческа. Когда предмет угадан, участник передает карандаш следующему. Повторяться нельзя.

**\* СКУЛЬПТОР**
Эта игра рассчитана на пять-шесть человек. Ребятам необходимо по очереди изобразить фонтан, скворечник, скамейку, раскрытое окно, корзину с грибами, разные деревья и цветы.

**\* АРТИСТЫ ПАНТОМИМЫ**
Ребенку необходимо изобразить предметы с присущими им звуками: мотоцикл, часы с кукушкой, дверной замок, напольные часы с боем, мигающую лампочку, испорченный телевизор, горящую свечу, горячий утюг.

**\* ПРОФЕССИОНАЛЫ**
Пусть ребенок представит себя в роли специалиста той или иной профессии и при помощи пантомимы покажет себя в работе.

**\* ПОДАРКИ**
Один из участников игры придумывает, что он подарит человеку, сидящему рядом. Затем при помощи мимики и жестов показывает этот предмет. Как только сидящий угадал, право загадать переходит к нему. Допускается подсказка, но такая, в которой не содержится название данного предмета, а только его описание.

**\*ОКНО**
Игра начинается со слов: "Перед тобой окно с очень толстым стеклом, через которое не проникают звуки. Ты хочешь что-то сказать товарищу. Заранее реши что. Можно артикулировать губами, писать воображаемые буквы на стекле, объяснять на пальцах". Второй участник игры, которым можете быть и вы сами, должен его понять и ответить тем же способом.

**\* ПУТЕШЕСТВИЕ**
Цветным мелом на полу рисуется несколько пересекающихся "тропинок" разного цвета. Игроки (команда из четырех-пяти человек), выбрав свою "тропинку", стараются как можно быстрее добраться до конца пути, не сбив при этом соседей.

**\* ТЕАТР-ЭКСПРОМТ**
В этом театре заранее известны лишь сюжет и действующие лица пьесы. Кто будет исполнять роли, текст и мизансцены, не известно никому. Спектакль создается на глазах у зрителей в процессе чтения заготовленного текста. Лучше всего выбирать короткие сказки (или отрывки из сказок), действие в которых происходит в одном месте. Получив роль, ребенок ждет, когда по сюжету ему надо будет выйти на сцену и самостоятельно (в рамках сюжета) играть свою роль. Таким образом, все присутствующие находятся в крайне напряженном состоянии: что дальше? чем закончится? что скажет герой? В этой игре актуализируются все творческие возможности детей, а сам ребенок находится в центре внимания, самостоятельно действует, ему улыбаются, он не боится быть смешным. В театре экспромта действия детей зависят от поведения участников спектакля, все учатся слушать и понимать товарищей. У ребят развиваются такие качества, как ответственность перед партнерами, коммуникабельность. Вот пример одной из пьес, которую можно разыграть в театре экспромта.
...Ночь. Завывает Ветер. Раскачиваются Деревья. Между ними пробирается Похититель. Он ищет конюшню, где спит Конь... Вот и конюшня. Конь спит, ему что-то снится, он слегка перебирает копытами и тоненько ржет. Недалеко от него пристроился Воробей, он дремлет, иногда открывает то один глаз, то другой. На улице, на привязи, спит Пес... Деревья раскачиваются и шумят, поэтому не слышно, как Похититель пробирается в конюшню. Вот он хватает Коня за уздечку... Воробей зачирикал тревожно... Пес залаял. Похититель уводит Коня. Пес заливается лаем... Выбежала из дома Хозяйка, заохала, закричала. Она зовет мужа... Выскочил из дома Хозяин... Похититель убегает. Хозяин ведет Коня в стойло. Пес лает и прыгает от радости... Воробей летает вокруг. Деревья шумят и раскачиваются. Ветер, завывая, летает между Деревьями... Хозяин гладит Коня, бросает ему сена... Хозяин зовет Хозяйку в дом. Все успокаивается. Пес ложится на место и засыпает. Дремлет Воробей, стоя засыпает Конь.

**\* ВООБРАЖАЕМОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ**
Начните игру так: "Сейчас мы отправимся в путешествие. Я буду описывать место, где мы окажемся, а тебе нужно представить, увидеть его мысленно и делать то, что подскажет твоя фантазия.
Берем со стульев рюкзаки, надеваем их. Мы на поляне, на которой растут ягоды и полевые цветы. Ты можешь собирать ягоды, рвать цветы, наслаждаться красотой! Но для начала определи, какой это цветок или ягода, потому что я могу спросить об этом. Учти, что многие ягоды любят прятаться в траве, а значит, не сразу их можно увидеть. Поэтому траву нужно осторожно раздвигать руками. Ну, а теперь мы идем дальше, к лесу. По дороге нам встречается ручей. Через него перекинута доска. Переходи по доске! Не бойся! И вот мы в лесу, где много грибов и малины. Присмотрись сначала. Найди себе место, где можно будет перекусить. Здесь мы отдохнем и перекусим, а потом все уберем за собой. Сейчас я попробую угадать, что ты ешь".

***Игры на коллективное доверие, внимание, расслабление и создание положительного настроения***

**❖ МОРЕ, СУША, НЕБО**
В этой игре детям предстоит вспомнить обитателей моря, суши, неба. Они становятся в ряд. Ведущий поворачивается лицом к ним, произносит, например: "Суша!" — и бросает мяч. Тот, кто поймает мяч, должен бросить его ведущему, назвав представителя животного мира, обитающего на суше.

**❖ СЪЕДОБНОЕ-НЕСЪЕДОБНОЕ**
Эта игра проводится по тому же принципу, что и предыдущая. Только на этот раз, бросая мяч, ведущий говорит: "Съедобное!" или "Несъедобное!". Дети в ответ должны назвать соответствующий продукт, фрукт, овощ или предмет.

**❖ ГРОЗА**
Дети становятся в круг. Ведущий говорит им, что перед грозой обычно очень тихо, и просит детей замереть. Затем слышатся отдаленные тихие звуки: дети, глядя на ведущего, трут ладошку о ладошку. Звуки постепенно усиливаются: дети хлопают в ладоши, вначале тихо, потом громче. Вот уже слышна гроза: дети топают ногами. Гроза в разгаре:
дети громко топают ногами и хлопают в ладоши. Но вот гроза затихает: все действия повторяются, но уже в обратном порядке.

**❖ УХОДЯЩИЙ ПОЕЗД**
Ведущий начинает игру со слов: "Представьте, что мы находимся в купе поезда, который сейчас тронется. Мы смотрим в окно и видим, что провожающие нас родители машут нам рукой. Давайте помашем и мы им. (Дети машут рукой.) Вот поезд тронулся, колеса крутятся. Давайте ногами изобразим, как это происходит. (Дети двигают по полу поочередно то правой, то левой ногой, продолжая махать рукой.) Нам принесли чай, давайте свободной рукой размешаем в чашке сахар". (Дети выполняют предыдущие движения, добавляя к ним круговые, имитирующие размешивание сахара в стакане с чаем.).

**❖ СОСЕД, ПОДНИМИ РУКУ!**
Играющие стоя или сидя (в зависимости от уговора) образуют круг. По жребию выбирают водящего, который встает внутри круга. Он спокойно ходит по кругу, затем останавливается напротив одного из игроков и громко произносит: "Руки!" Тот игрок, к которому обратился водящий, продолжает сидеть (стоять), не меняя положения. А оба его соседа должны поднять вверх одну руку: сосед справа — левую, сосед слева — правую, т. е. ту руку, которая находится ближе к игроку, стоящему (сидящему) между ними. Если кто-то из ребят ошибся, т. е. поднял не ту руку или вообще забыл ее поднять, то он меняется с водящим ролями. Играют установленное время. Выигрывает тот, кто наименьшее количество, раз будет водящим.

**❖ ВОПРОС СОСЕДУ**
Все садятся в круг, ведущий становится в центре. Он подходит к любому игроку и задает вопрос, например: "Как тебя зовут?", "Где ты живешь?" и т. д. Отвечать должен не тот, кого спрашивают, а его сосед слева. Если ответит тот, кого ведущий спрашивал, он должен отдать фант. После игры фанты разыгрывают.

**❖ НА КУСОЧКИ**
Одной рукой, правой или левой, ребенку необходимо по условию игры разорвать газету на мелкие кусочки, рука при этом вытянута вперед. Свободной рукой помогать нельзя. У кого кусочки будут мельче, тот и выиграл.

**❖ ДЕРЕВЯННЫЕ КУКЛЫ**
Ведущий начинает игру со слов: "Все мы видели деревянных кукол-марионеток, которые управляются ниточками. Если натяжение ниточки слабеет, то руки, голова, корпус, ноги куклы опускаются вниз. А теперь станьте в исходное положение: выпрямите спину, руки и голову поднимите вверх.
На счет "раз" резко опустите голову вниз, "два" — руки от локтя опускаются, "три"— руки полностью расслаблены, "четыре" — нагнитесь вперед, голова и руки расслаблены, "пять"— опуститесь на четвереньки. Теперь ниточки будут натягиваться в обратном порядке, а куклы выпрямляться. Не путайте очередность!"

**❖ ЦВЕТА**
Игроки становятся в круг. Ведущий командует: "Коснитесь чего-нибудь желтого. Раз, два, три". Игроки как можно быстрее стараются взяться за одежду, предмет этого цвета раньше остальных участников. Кто не успел — выбывает из игры. Ведущий снова повторяет команду, но уже с новым цветом. Побеждает оставшийся игрок.

**❖ НА БОЛОТЕ**
Двум участникам дают по два листа бумаги. Они должны пройти через "болото" по "кочкам" — листам бумаги. Нужно положить лист на пол, стать на него двумя ногами, а другой лист положить впереди себя. Переступить на другой лист, обернуться, взять снова первый лист и положить впереди себя. Кто первым придет к финишу — тот победил.

**❖ САМЫЙ ВНИМАТЕЛЬНЫЙ**
Играют три-четыре человека. Ведущий начинает игру так: "Расскажу я вам рассказ в полтора десятка фраз. Лишь скажу я: "Цифра "три" — приз немедленно бери. Однажды щуку мы поймали, распотрошили, а внутри рыбешек мелких увидали, и не одну, а целых... семь. Когда стихи запомнить хочешь, их не зубри до поздней ночи. Возьми и на ночь повтори разок-другой, а лучше... десять. Мечтает парень закаленный стать олимпийским чемпионом. Смотри, на старте не хитри, а жди команду: раз, два... марш! Однажды поезд на вокзале мне три часа пришлось прождать... (если не успевают взять приз, его забирает ведущий). Ну что ж, друзья, вы приз не брали, когда была возможность брать".

**❖ ВЕРНИ УКРАДЕННОЕ**
Начинается игра со слов ведущего-ребенка: "Сорокам нравятся яркие, блестящие предметы. Если предмет небольшого размера, сорока может унести его в свое гнездо. Представьте, что от сильного ветра сорочье гнездо упало на землю. Вы нашли в нем различные предметы, которые принадлежали вашим знакомым. Нужно вернуть украденные вещи хозяину".
Дети становятся в шеренгу лицом к ведущему. На ладони у каждого лежит небольшой предмет (пуговица, карандаш, булавка и т. д.). Время экспозиции — 10 секунд. Затем все предметы кладут в "гнездо" (шапку). Задача ведущего — запомнить, кому принадлежал "украденный" предмет, и, достав его из "гнезда", вернуть хозяину.

**❖ КОЧКИ**
Эта игра проводится на улице. На земле чертится поле 8x8 квадратов. Ведущий в начале игры оглашает правила: "Перед вами болото. Любое болото можно перейти по тропинке из кочек. У этого болота тоже есть тропинка, но ее не видно. Зато она есть у меня на карте, в любых спорных ситуациях решающее слово будет принадлежать мне. Ваша задача: найти ту тропинку и перейти болото по ней, соблюдая следующие правила:
1)    На игровом поле одновременно может находиться один игрок.
2)    Ходить можно вперед, назад, вправо, влево, по диагонали в любом направлении, но только на одну клетку, т. е. переступать через клетку нельзя.
3)    Если, делая следующий шаг, дотронулись до клетки ногой, значит уже ступили на нее.
4)    Если ступили на клетку и нет сигнала от ведущего, значит вы на кочке; если звучит сигнал, значит, вы ступили мимо и должны вернуться обратно.
5)    Если несколько участников или даже почти вся группа уже перебрались на другую сторону, но кто-то оступился, вся группа возвращается.
6)    Стоять по краям болота нельзя.
7)    Нельзя рисовать схемы, помечать клетки.
8)    Нельзя переговариваться.
9)    Очередность попыток прохождения произвольная.
После оглашения инструкции есть две минуты на обсуждение и выработку стратегии, если она необходима. Время игры не ограничено. Игра заканчивается, когда вся группа перейдет болото.

**❖ 14 ПРЕДМЕТОВ**
Эта игра поможет ребятам понять, что у каждого человека есть свои ценности и отношение к жизненным ситуациям.
Ведущий подготавливает и собирает вместе несколько предметов, у которых разные сферы применения. Например: магнит, фотопленка, тетрадь, полиэтиленовый пакет, газета, ножницы и т. д. (всего 14 предметов). Все предметы хаотично расположены на столе.
Участники размещаются вокруг стола с предметами, а ведущий предлагает всей группе в течение 10 минут навести порядок, при этом участники не должны общаться вербально.
После игры идет обсуждение: почему конечная композиция выглядит именно так? Если порядок удалось навести, то что помогло это сделать? Если нет, то что помешало? Общались ли участники между собой в процессе игры?

**Этические игры.**

|  |
| --- |
|  |

В этической игре присутствуют стимулы одобрения, положительной перспективы, позитивной нравственной оценки, завтрашней радости, вовремя сказанного доброго слова, позитивного оценочного суждения, интереса, которые играют важную роль в укреплении чувства собственного достоинства, самоуважения, значимости и ценности каждого ребенка в коллективе, его уважении, принятии таким, каков он есть. Стимулирующие игровые приемы и ситуации, органично вплетенные в этические занятия, позволяют младшим школьникам осмыслить проблемы нравственной жизни, закрепить опыт поведения.

**Примеры игр и игровых упражнений, способствующих накоплению опыта поведения.**

**Игра «Ромашка»** заключается в том, что ученикам раздается нарисованная на бумаге ромашка. Отрывая лепесток, ученик пишет на нем имя того человека, перед кем он чувствует себя виноватым. Затем он произносит волшебные слова «Лети, лети, лепесток…» и кладет лепесток на парту тому однокласснику, перед которым хочет извиниться и попросить прощения.

После проведения игры целесообразно обобщить:

– Что вы почувствовали, когда просили прощение? Стало ли легче у вас на душе? Я заметила улыбки на ваших лицах. Почему вы улыбаетесь? Пусть наши улыбки помогут нам крепче подружиться и забыть все обиды.

**Игра «Ручеек».** Цель – создание климата доброжелательных отношений. Ученики встают парами друг за другом, соединив вверху руки дугой, образуя «ручеек». Последняя пара проходит через «ручеек», и каждый ребенок выбирает себе нового партнера, при этом говоря ему приятные слова - комплементы. Педагог может первым пройти через ручеек и выбрать себе в пару самого невыбираемого детьми ученика, сказав ему доброжелательные слова.

**Дидактические игры по формированию культуры поведения** формируют умения правильно вести себя в обществе, выполнять культурно-гигиенические нормы; учить оценивать сложившуюся ситуацию, анализировать действия других; воспитывать понятие о культурном поведении.

**«Хорошо или плохо?»**

**Ход игры.** Воспитатель демонстрирует детям сюжетные иллюстрации, отображающие различные ситуации. Например, на картинке нарисовано, как ребенок разбрасывает игрушки, чистит зубы, помогает пожилому человеку подняться по лестнице и т. д. Детям следует определить и аргументировать ответ о том, какая ситуация является положительной, а какая отрицательной.

**«Каждой вещи свое место». Игра-упражнение.**

**Цель**. Закрепить правило *«Каждой вещи - свое место»*. Выяснить знают ли дети расположение игрушек и вещей, необходимых для самостоятельной деятельности.

**Предварительная работа**. Вместе с детьми приводили в порядок игрушки и пособия, размещали в удобных для пользования местах.

**Методические приемы.** Чтение стихотворения *«Маша-растеряша»*, вопросы к детям:

- Дети, как вы думаете, почему девочку называют растеряшей?

- Что нужно сделать, чтобы ее не называли растеряшей? Маша не могла ничего найти, потому что не знала хорошего правила.

- Какого, дети?

- А теперь посмотрим, знаете ли вы место каждой вещи.

- Алешенька, принеси мне, пожалуйста, книгу. Спасибо. Олечка, будь добра, подай мне, пожалуйста, куклу Таню. Спасибо. Аленушка, сделай доброе дело, положи Андрюшку-малыша в коляску. Молодец.

- Дети, почему вы ничего не искали и быстро выполнили мои просьбы?

- Мы знаем, где они лежат.

- Да, дети, у каждой вещи должно быть свое место. Есть еще правило *«Где взял, туда положи»*. Оно поможет поддержать порядок в группе.

**« И я».**

**Цель:** Развивать у детей сообразительность, чувство юмора, закреплять правила поведения в общественных местах.

**Ход игры:** Воспитатель начинает рассказ в том месте, где он остановился дети говорят «И я…если эти слова подходят по смыслу.

Я пришла в магазин…Там очень много товара, я решила купить себе кофточку, а платить не стала…..

**Игра-упражнение. «Мы плывем на пароходе». ~**

**Цель.** Закрепить правила поведения в транспорте.

**Материал для игры:** ширма-пароход, касса, стулья, билеты, куклы-дети.

**Ход** игры. Предложить детям плыть на пароходе. Дети перечисляют правила поведения в транспорте. Воспитатель дополняет. *«Капитан»* занимает место у штурвала. Дети с билетами спокойно занимают места. Когда все места заняты, заходит воспитатель с куклой Незнайкой. Один из детей уступает место воспитателю. Воспитатель благодарит ребенка. Незнайка начинает громко разговаривать, пытается стать ногами на сиденье, разбрасывает конфетные обертки. Воспитатель просит детей напомнить Незнайке, как надо вести себя в транспорте, как поступать в разных случаях. Дети охотно указывают Незнайке на его ошибки. Незнайка благодарит.

Игра продолжается, но уже в измененной форме. Предоставив детям самостоятельность, воспитатель наблюдает за взаимоотношениями между детьми и за действиями каждого.

Освоению правил способствуют игры упражнения, когда воспитатель одной фразой описывает ситуацию, а дети характеризуют ее и отвечают, как надо при этом себя вести. Например:

- Если ты станешь прыгать в автобусе, громко разговаривать, то… *(ответ детей)* .

- Если ты залезешь на сиденье с ногами, то…

- Если девочка шла, споткнулась о камень и уронила куклу, то…

- Если бабушка зашла в автобус, а свободных мест нет, то... и т. д.

**«Хорошие, плохие поступки». ~**

**Задачи**: Воспитывать в детях дружеские взаимоотношения, чувство самоуважения и уважения к другим, умение и желание прийти на помощь взрослым и сверстникам. Обогащать нравственные представления детей на положительных примерах из жизни.

**Ход игры:**

**Воспитатель:**

- Много славных дел ждет нас в жизни, но прежде всего мы должны вырасти настоящими людьми: какими? *(Добрыми, смелыми, отзывчивыми, воспитанными, умными и т. д.)*

- Еще какими? *(Вежливыми.)*

-Вежливый человек всегда внимателен к людям. Но иногда ребята ведут себя грубо не только со сверстниками и чужими людьми. Грубость, неуважительное отношение – признак плохого воспитания.

-Посмотрите, на этой страничке, разноцветные **карточки**, на которых нарисованы вопросительные знаки. Эти **карточки закрывают картинки**, на которых изображены дети в разных ситуациях, вам надо будет рассказать, где дети ведут себя хорошо, а где поступают плохо.

-Открыть **карточки,** нам поможет волчок. Палочку нужно вставить в колёсико, какой цвет на волчке выпадает, **карточку** с таким цветом мы и будем открывать. (*Воспитатель крутит волчок, открывает* ***карточки****, дети рассказывают о том, что изображено на* ***картинках****.)*

**Игра-упражнение. «Оденемся на прогулку».**

Игра проходит в раздевальной комнате.

**Цель.** Воспитывать потребность в бережном отношении к одежде. Формировать навык последовательных действий одевания. Активизировать вежливые слова: пожалуйста, спасибо, будь добра.

**Предварительная работа.** Дети учились употреблять вежливые слова.

**Методические приемы.** Предложить ребенку *(который усвоил последовательность действий)* правильно одеться, обращаться с просьбой помочь. Спросить детей, все ли Оля делала правильно, какие вежливые слова употребляла. Сказать: *«Теперь вы одевайтесь, а мы с Олей посмотрим, какие вы молодцы»*.

**«Эмоции». ~**

**Задачи:** Формировать социальную и эмоциональную сферу ребёнка - умение определять и различать человеческие эмоции и чувства. Развивать воображение

**Ход игры:**

**Воспитатель:**

Бывают чувства у зверей,

У рыб, цветов и у людей

Влияет без сомнения

На нас всех настроение!

-У всех у нас случается так, что нам бывает весело, или мы наоборот мы грустим или злимся, это называется настроение или эмоции. Как вы думаете, от чего меняется наше настроение?

-Настроение меняется от ситуаций, в которых мы с вами можем оказаться. Например, вас похвалили, и у вас стало хорошее настроение, а если вдруг вы плохо поступили и вас за это наказали, то и настроение, скорее всего у вас испортится.

-Посмотрите, на этой страничке стоят человечки, которые повернулись к нам спиной, у них у всех разное настроение. Что бы узнать какое, кто- то из вас аккуратно достанет человечка, посмотрит на него, никому не показывая, и постарается изобразить ту эмоцию, которую выражает человечек, а нам с вами ребята надо будет её отгадать. (*Ребёнок достаёт человечка, изображает эмоцию, остальные дети отгадывают*.)

**Воспитатель:** Мы открыли с вами всех человечков, давайте, теперь изобразим все вместе эти эмоции.

**Дети изображают**:

-Радость

-Злость

-Веселье

-Грусть

-Удивление

-Застенчивость

**« Благородные поступки» ~**

**Цель:** Воспитывать в детях желание совершать поступки ради других людей. Формировать понимание того, что поступком мы называем не только героизм, но и любое доброе дело ради другого человека.

**Материал:** мячик, картинки и иллюстрации с изображением благородных поступков.

**Ход игры:** Детям предлагается перечислить благородные поступки по отношению к девочкам (женщинам) и  мальчикам (мужчинам). Воспитатель кидает в руки  мяч одному из игроков, тот  называет благородный поступок и перекидывает мяч следующему игроку по своему желанию.

**«Вежливые слова»**

**Цель:** Воспитывать в детях культуру поведения, вежливость, уважение друг к другу, желание помочь друг другу.

**Материал:** сюжетные картинки, на которых изображены разные ситуации: ребенок толкнул другого,  ребенок поднял упавшую вещь, ребенок жалеет другого ребенка, и т.д.

**Ход игры**. Воспитатель показывает карточку и предлагает составить рассказ по картине.

**«Волшебные слова»**

**Цель**: вызывать желание следовать тому, что достойно подражания, объективно оценивать поведение, воспитывать доброжелательное и толерантное отношение к людям, умение сравнивать и устанавливать простейшие причинно-следственные связи,

**Материал**: картины и изображения людей

**Ход игры**: злые - добрые, больные – здоровые….

***Литература***1.    Играем вместе с мамой и друзьями. Минск : Харвест; М.: ООО "Изд-во ACT", 2001.
2.    Лопатина, А. 50 уроков о добрых качествах / А. Лопатина, М. Скребцова. М.: ООО "Книжный дом Локус", 2002. 320 с.
3.    Лопатина, А. 600 творческих игр для больших и маленьких / А. Лопатина, М. Скребцова. М.: ООО "Книжный дом Локус", 2002. 320 с.
4.    Самоукина, Н. В. Игры в школе и дома : психотехнические упражнения и коррекционные программы. М.: Новая школа, 1995.144 с.
5.    Фопель, К. Как научить детей сотрудничать? Психологические игры и упражнения: