

5–6 лет

Сердце, открытое добру

РЕБЕНОК — РЕБЕНОК

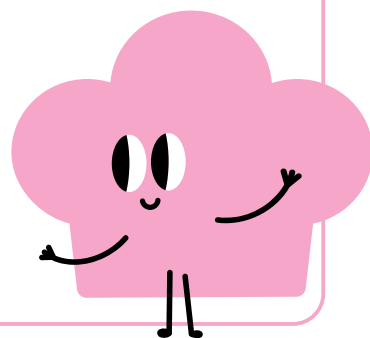
СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА «В ПАРКЕ БУДЕТ ЧИСТО!»

Идея для сюжета

Воспитатель предлагает детям игровую ситуацию: пойти парк на прогулку. Участники игры обсуждают, чем можно заняться в парке, что для этого нужно взять (спортивный инвентарь для игр, лупы для рассматривания растений и насекомых, напитки и еду для пикника, пакеты для мусора и пр.). Проблемная ситуация: поляна в парке, на которой дети хотели играть, замусорена. Дети встречают директора парка и волонтеров, вместе начинают сбор мусора. В парке чисто, директор парка благодарит детей и волонтеров. По желанию детей разыгрываются ситуации игр в парке, пикник. Возвращение в детский сад. Дети придумывают знаки о правилах поведения в парке и передают директору парка.

Варианты ролей

Директор парка,
волонтеры.



ТЕАТРАЛИЗОВАННАЯ ИГРА «ПОМОЩНИКИ ПРИРОДЫ»

Цель

Воспитание бережного отношения к природе, осознание важности созидательного труда.

Материалы

Атрибуты для «работы в парке» (детские грабли, ведра, лопатки, мешки для мусора), игрушки-животные, искусственные цветы и деревья, карточки с заданиями («Собрать мусор», «Посадить дерево», «Покормить птиц», «Поливать цветы»).

Ход игры

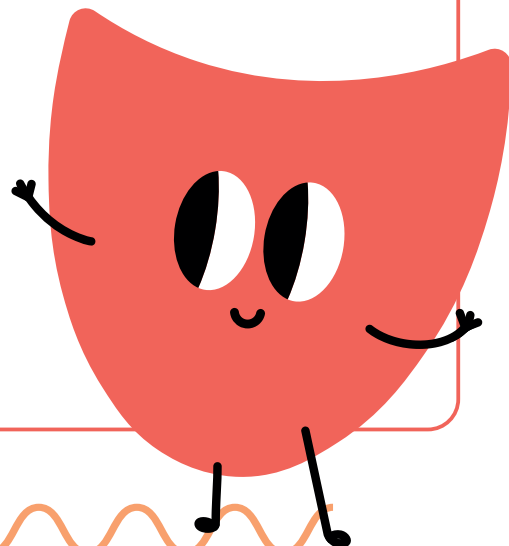
Дети становятся «волонтерами — помощниками природы». По очереди вытягивают карточки с заданиями и показывают, как можно помочь природе.

Например: собирают «мусор» в мешки; «сажают» деревья (ставят игрушки в песок); «поливают» цветы; «подкармливают» птиц и зверей.

Воспитатель комментирует действия, подчеркивая важность заботы о природе.

В финале дети хором говорят:

«Мы бережем природу, мы — помощники Земли!»



5–6 лет

Сердце, открытое добру

ТЕАТРАЛИЗОВАННАЯ ИГРА «КОМАНДА СПАСАТЕЛЕЙ»

Цель

Развитие навыков взаимопомощи и взаимоуважения, воспитание смелости и готовности прийти на помощь.

Материалы

Повязки «спасателей», игрушечная рация, карточки с ситуациями («Котенок застрял на дереве», «Бабушка не может перейти дорогу», «Друг упал и ушиб коленку», «Игрушки рассыпались по комнате»), игрушки для инсценировки.

Ход игры

Дети — «команда спасателей». По очереди получают карточки и показывают, как помочь в этой ситуации: снимают котенка с «дерева» (со стула); переводят бабушку через «дорогу» (ленту на полу); утешают и «лечат» друга; вместе собирают игрушки.

Воспитатель комментирует действия, подчеркивая важность взаимопомощи. В финале дети хором говорят:

«Мы — команда спасателей, мы всегда поможем!»

НАРОДНАЯ ИГРА «КОШКИ-МЫШКИ»

Цель

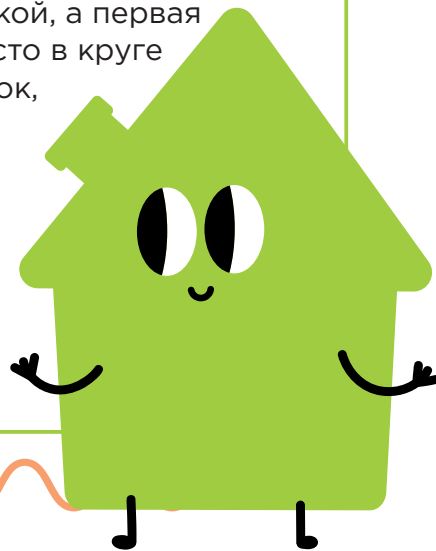
Закрепление темы «Сердце, открытое добру».

Ход игры

Данный вариант игры предполагает погоню кота за мышкой вокруг круга, образованного из остальных детей группы. Считалкой выбираются два игрока: «кот» и «мышка». Кот — водящий, мышка — убегающий. Остальные участники встают по кругу на расстоянии примерно одного шага. Убегающий и водящий бегут вдоль круга. Водящий старается догнать убегающего.

Когда мышка чувствует, что кот ее нагоняет, она может крикнуть имя кого-то из игроков в круге и попросить помощи, например: «Максим, выручай!» Тогда названный игрок оставляет свое место в круге и становится мышкой, а первая мышка занимает его место в круге. При этом освободившееся место в круге может занять и догоняющий кот — тогда водящим становится игрок, который не успел занять место.

Если кот догнал мышку и дотронулся до нее, «мышка» считается пойманной и выходит из игры. Если кот устал, он также может попросить помощи, например: «Аня, выручай!» — и тогда названный игрок становится котом, а предыдущий кот занимает его место в круге. Побеждает тот «кот», который вывел из игры больше всего «мышек», и «мышка», дольше всех продержавшаяся в игре.



ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «КОЛЕСО ПОМОЩИ»

Цель

Формировать у детей представления о разнообразии добрых дел и развивать готовность совершать реальные полезные действия, стимулировать эмоциональную отзывчивость и желание помогать окружающим.

Материалы

Колесо (из картона или вращающийся круг с делениями, как в магазине призов); секторы с пиктограммами заданий: погладить по голове, обнять игрушку, подмести, полить цветок, почитать книжку кукле, собрать игрушки. Каждое задание дублируется на карточках.

Ход игры

Дети стоят полукругом.

Воспитатель объясняет:

«Это волшебное колесо добрых дел. Каждый из вас сейчас покрутит его и узнает, какое доброе дело ему нужно сделать прямо сейчас!»

Ребенок подходит, крутит колесо. Когда оно останавливается, смотрит, какое задание выпало (воспитатель помогает прочитать пиктограмму). Ребенок идет и выполняет задание: гладит по голове соседа, поливает цветок, собирает рассыпанные кубики и т. д. Остальные хлопают.

После выполнения задания ребенок садится на место, идет следующий.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «СТРОИМ ДОМ ДРУЖБЫ»

Цель

Развивать навыки командного взаимодействия и сотрудничества при решении общей задачи, воспитывать чувство взаимопомощи и поддержки в коллективе.

Материалы

Крупный конструктор (деревянные кубики, лего-дупло, крупные блоки), музыкальное сопровождение (веселая песня).

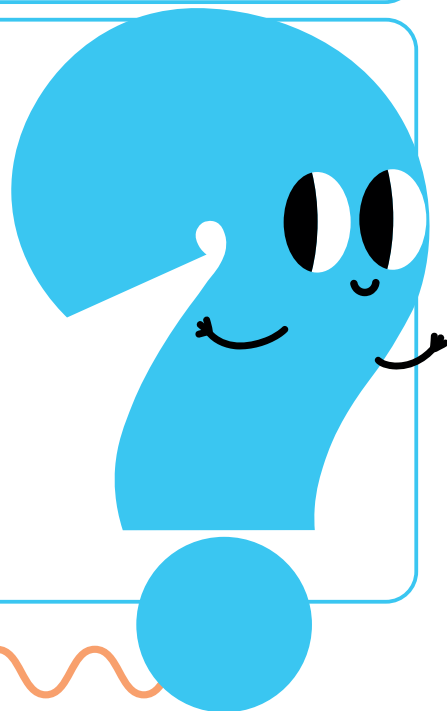
Ход игры

Дети делятся на 2–3 группы. Воспитатель объявляет:

«Сегодня мы — команда волонтеров-строителей!

Мы строим Дом дружбы, где будут жить игрушки, которым негде жить. Но строить нужно вместе — каждый приносит свой кирпичик и помогает другим!»

Дети начинают строить. Воспитатель следит, чтобы никто не оставался в стороне. Если кто-то строит сам — мягко напоминает: «А ты помог другу? Может, ему нужна деталь?». Когда дом построен, воспитатель предлагает «заселить» туда игрушки (заранее приготовлены зверята, куклы). Дети торжественно ставят игрушки в домик. В конце воспитатель спрашивает: «Что было самым сложным? Как вы помогали друг другу?»



МУЗЫКАЛЬНАЯ ИГРА «МАСТЕРСКАЯ ВОЛОНТЕРОВ»

Цель

Воспитывать ценность созидательного труда, развивать чувство ритма, умение работать в команде.

Материалы

Деревянные ложки, молоточки, бубны (инструменты, имитирующие работу мастерской), аудиозапись энергичной музыки.

Ход игры

Воспитатель: «Волонтеры часто помогают чинить, строить, мастерить. Давайте откроем мастерскую добрых дел!» Дети делятся на группы.

«Плотники» (ложки — стучат по колену).

«Маляры» (маракасы — водят вверх-вниз).

«Строители» (молоточки — стучат по полу).

«Уборщики» (бубны — трясут).

Под музыку каждая группа выполняет свои ритмические действия. Воспитатель дирижирует: поднимает руку — все вместе, показывает на группу — играет только она. «В каждой мастерской важен каждый работник. Так же и у волонтеров: каждый делает свое дело, а вместе — большое добро».

МУЗЫКАЛЬНАЯ ИГРА «ПОМОЖЕМ БАБУШКЕ НАВЕСТИ ПОРЯДОК»

Цель

Воспитывать уважение к старшим и желание помогать, развивать чувство ритма, координацию.

Материалы

Фартуки (по желанию), аудиозапись веселой народной музыки.

Ход игры

Дети стоят врассыпную. Воспитатель: «У бабушки сегодня генеральная уборка! Волонтеры помогают пожилым людям. Давайте поможем!» Под музыку дети выполняют ритмические действия с постепенным ускорением:

Подметаем пол — мети, мети, мети! (имитируют подметание).

Вытираем пыль — три, три, три, три! (трут воображаемую поверхность).

Мою окна — раз, два, три, четыре! (моют воображаемое окно).

Расставляем книги — шире, шире, шире! (расставляют).

Темп ускоряется.

Затем воспитатель говорит: «Молодцы! Теперь бабушка может отдохнуть. А мы сделали доброе дело!» «Помогать старшим — это наш долг и наша радость. Милосердие начинается с заботы о тех, кто слабее».



5–6 лет

Сердце, открытое добру

СЛОВЕСНАЯ ИГРА «ЗАКОЛДОВАННЫЙ РЕБЕНОК»

Цель

Обогащение словаря антонимов, развитие воображения, воспитание эмпатии.

Материал

Синее сердце, красное сердце, иллюстрации к сказке «Снежная королева», иллюстрации отрицательных сказочных персонажей: Кощей, старуха Шапокляк, Колдунья и др.

Ход игры

Дети вспоминают сюжет сказки «Снежная королева». Далее из детей выбирается «заколдованный ребенок», который может называть только плохие черты характера, к нему прикрепляется синее сердце. Группа может его «расколдовать», если будет вспоминать добрых героев и называть антонимы: жадный/щедрый, хитрая/честная, злая/добрая и др. После 4–5 правильных ответов «сердце» ребенка меняют на красное. Водящий меняется, игра продолжается.

СЛОВЕСНАЯ ИГРА «ОТГАДАЕМ ДОБРЫЕ СЛОВА»

Цель

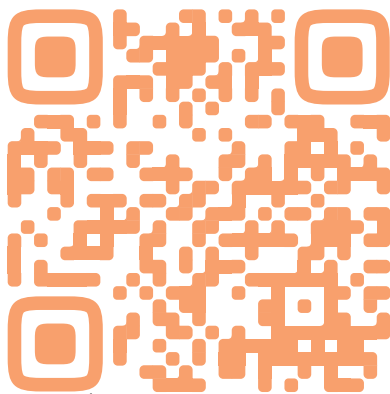
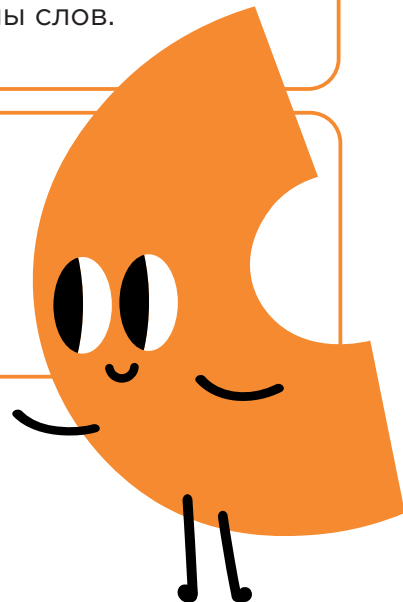
Развитие звукового анализа, языковых способностей, формирование духовных ценностей.

Материал

Магнитная доска, лото предметных картинок, схемы слов.

Ход игры

На доске — схема слова из трех букв и картинки: машина, игрушки, робот. Воспитатель предлагает догадаться, какое слово спрятано в схеме. Подобным же образом шифруются слова: добро, свет, мама, Родина и др.



добрыеигры.рф