Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад общеразвивающего вида №56»

муниципального образования города Братска

***Картотека игр***

Подготовила: воспитатель

Горшкова Людмила Александровна

г. Братск – 2016г.

Данные игры помогут подтолкнуть ребёнка к дружбе; воспитывают дружеские взаимоотношения между детьми, гуманное отношение к людям; пополнят словарь детей волшебными, вежливыми словами.

**Жизнь в лесу.**

Воспитатель (садится на ковёр, рассаживая вокруг себя детей). Представьте себе, что вы оказались в лесу и говорите на разных языках. Но вам надо как- то общаться между собой. Как это сделать? Как спросить о чём-нибудь, как выразить своё доброжелательное отношение, не проронив ни слова? Чтобы задать вопрос, как дела, хлопаем своей ладонью по ладони товарища (показ). Чтобы ответить, что всё хорошо, наклоняем голову к его плечу; хотим выразить дружбу и любовь – ласково гладим по голове (показ). Готовы? тогда начали. Сейчас раннее утро, выглянуло солнышко, вы только проснулись,… дальнейший ход игры педагог разворачивает произвольно, следя за тем, чтобы дети не разговаривали между собой.

**Добрые эльфы.**

Воспитатель (садится на ковёр, рассаживая детей вокруг себя). Когда-то давным-давно люди, борясь за выживание, вынуждены были работать и днём и ночью. Конечно, они очень уставали. Сжалились над ними добрые эльфы. С наступлением ночи они стали прилетать к людям и, нежно поглаживая их, ласково убаюкивать добрыми словами. И люди засыпали. А утром, полные сил, с удвоенной энергией брались за работу. Сейчас мы с вами разыграем роли древних людей и добрых эльфов. Те, кто сидит по правую руку от меня, исполняют роли этих тружеников, а те, кто по левую, - эльфов. Потом мы поменяемся ролями. Итак, наступила ночь. Изнемогающие от усталости люди продолжают работать, а добрые эльфы прилетают и убаюкивают их… разыгрывается бессловесное действо.

**Птенцы.**

Воспитатель: «Вы знаете, как появляются птенцы? Зародыш сначала развивается в скорлупе. Через время он разбивает ее своим маленьким клювиком и постепенно полностью вылезает наружу. Ему открывается большой и неизведанный мир, для него он пока страшен и загадочен. Все для него ново: и деревья, и трава, и осколки скорлупы. Ведь он впервые смотрит на все это». Далее воспитатель предлагает поиграть в птенцов. Дети присаживаются на корточки и начинают разбивать воображаемую скорлупку. Потом они исследуют окружающий мир – знакомятся друг с другом, нюхают и клюют предметы. При этом дети не разговаривают, а только пищат.

**Ожившие игрушки.**

Воспитатель (садится на ковёр, рассаживая детей вокруг себя). Вам, наверное, рассказывали или читали сказки о том, как оживают ночью игрушки. Закройте, пожалуйста, глаза и представьте свою самую любимую игрушку, вообразите, что она, проснувшись, делает ночью. Представили? Тогда предлагаю вам исполнить роль любимой игрушки и познакомиться с остальными игрушками. Только опять-таки все наши действия выполняем молча, чтобы не разбудить старших. А после игры попробуем отгадать, кто какую игрушку изображал.

**Муравьи.**

Воспитатель рассаживает детей вокруг себя: «Приходилось ли кому-нибудь из вас видеть в лесу муравейник, внутри которого день и ночь бурлит жизнь? Поздней осенью, когда наступают холода, муравьи засыпают в своём теплом домике. Им не страшны ни снег, ни метель, ни морозы потому, что они вместе. Когда наступает весна, муравьи просыпаются. В первый день весны, муравьи проводят весёлый праздник. Перед тем как начать трудиться, они приветствуют друг друга после сна и веселятся». Далее воспитатель предлагает ребятам сыграть роль муравьишек в день праздника. Нужно показать, как муравьи приветствуют друг друга, как радуются приходу весны и рассказывают о своих зимних снах. Самое главное, нужно напомнить детям, что муравьи не умеют разговаривать. Задача: общаться жестами. Воспитатель с детьми разыгрывают пантомиму.

**Комплименты.**

Сидя в кругу, все берутся за руки. Глядя в глаза соседу, надо сказать ему несколько добрых слов, за что-то похвалить. Принимающий комплимент кивает головой и говорит: «Спасибо, мне очень приятно!». Затем он произносит комплимент своему соседу. При затруднении воспитатель может сделать комплимент или предложить сказать что-то «вкусное», «сладкое», «цветочное».

**Волшебный клубочек.**

Дети сидят на стульях или на ковре по кругу. Воспитатель передаёт клубок ниток ребёнку, тот наматывает нить на палец и говорит ласковое слово, или доброе пожелание, или ласково называет рядом сидящего ребёнка по имени. Затем передаёт клубок следующему ребёнку, пока очередь не дойдёт до воспитателя.

**Садовники и цветы.**

Группа делится на две подгруппы, и воспитатель объясняет правила игры:

«Если цветы, которые стоят в вашей группе, долго не поливать водой - они завянут. Но сегодня мы свами отправимся в необыкновенный сад, где растут цветы, которым не надо воды. Они увядают, если долго не слышат о себе добрых и вежливых слов. Пусть одна подгруппа будет цветами, которые завяли, а другая - садовниками, которых вызвали на помощь увядающим цветам. Садовники должны ходить по саду и обращаться к каждому цветку с вежливыми словами и тогда цветы будут постепенно оживать и распускаться. Потом мы поменяемся ролями.

**Доброе животное.**

Участники встают в круг и берутся за руки. Воспитатель говорит: «Мы - одно большое доброе животное. Давайте послушаем, как оно дыши!». Все прислушиваются к своему дыханию, дыханию соседей. «А теперь послушаем вместе». Вдох-все делают шаг вперёд, выдох-шаг назад. «Так не только дышит животное, так же ровно бьётся его большое доброе сердце. Стук-шаг вперёд, стук-шаг назад и т. д.»

**Выбрасываем злость**

Дайте ребёнку чёрные тучки или тёмные кляксы, предложите сложить их в мешок. При этом побуждайте ребёнка рассказать, какие плохие поступки были у него сегодня. Договоритесь с малышом, что вы складываете вашу злость, обиду или другую отрицательную эмоцию в этот мешок и идёте выбрасывать её.

**Пирамида любви.**

Вспомните вместе с детьми о том, что все мы что-то любим. У кого-то это семья, у кого-то кукла, а некоторым просто нравится мороженое. Предложите детям построить пирамиду любви. Взрослый начинает её строить, называя то, что он любит и кладёт руку в центр. Затем каждый из детей называет то, что ему нравится или вызывает симпатию и кладёт свою руку сверху. Таким образом, получилась целая пирамида.

**Только хорошее.**

Педагог с мячом стоит перед детьми, стоящими в ряд, а затем каждому из них бросает мяч. Дети ловят мяч только тогда, когда произносится какое-либо хорошее качества (правдивость, доброта, аккуратность). В этом случае они делают шаг в строну педагога. Если дети случайно поймают «плохое качество» (жадность, злость, они делают шаг назад. Побеждает тот, кто первым дойдёт до педагога.

**Копилка добрых дел.**

Вырежьте из цветной бумаги кружочки или сердечки. В конце каждого дня предложите ребёнку положить в «копилку» столько кружочков, сколько добрых дел он сегодня совершил. Если малыш затрудняется, помогите ему найти это доброе дело даже в малейших положительных поступках. Такая игра будет стимулом у крохи совершать что-то хорошее.

**Совместный рисунок.**

Дети делятся на группы по 2-4 человека. На каждую группу 1 лист бумаги. Каждой группе воспитатель даёт тему рисунка и подсказывает, что вначале они должны договориться между собой, распределить, кто на каком участке листка, что будет рисовать. (Практика показывает, что дети 5-6 лет сразу начинают рисовать. Им трудно понять, что надо договориться. Дети 7 лет легко договариваются друг с другом).

**Найди пару.**

Звучит весёлая музыка, дети танцуют, но как только музыка смолкает, надо быстро найти своего друга.

**Друг без друга нам нельзя.**

Воспитатель ставит несколько препятствий на пути у детей. Дети, повернувшись лицом, друг к другу, соприкасаются ладошками и преодолевают препятствие (перешагивают через кубики, подлезают под гимнастическую палку и т. д). Воспитатель: «Молодцы, я вижу вас ничего не может разлучить».

**Тайный друг.**

Правила: записать имя и фамилию ребёнка на листочках и свернуть так, чтобы нельзя было прочитать рядом сидящему. Сложить в коробку и предложить каждому ребёнку вытянуть один из них. Попросить детей не рассказывать, кто им достался на листочке. Следует объяснить, что тот человек, чьё имя они вытянули, становится их «тайным другом», и в течение последующих трёх дней они должны тайно проявлять к нему как можно больше внимания. Через несколько дней тайные друзья открываются друг другу, после чего проводится беседа о дружбе.

**«Литературное лото»**

Эта игра – одна из самых простейших,

позволяющих реализовать книжные знания детей.

***1 вариант***

Материал: карточки с изображением литературных героев.

Правило: игроки поочередно достают карточки

с персонажем и называют его характеристики.

Например: «Лиса» - хитрая, рыжая; «Колобок» -

круглый, вкусный и т.д.

***2 вариант***

(без карточек) Ведущий называет имя персонажа,

а второй игрок – его характеристику.

Еще интереснее, когда ведущий, задавая свой вопрос,

в это время кидает игроку мяч, тот дает свой ответ,

бросая мяч обратно.

**«Спой вместе с героем»**

Ведущий предлагает вспомнить, какие песенки

пелись героями разных сказок. Если дети

испытывают затруднение, он сам дает им подсказки.

Итак. как:

1. пела свою песенку мама-коза, когда возвращалась

к своим детушкам-козлятушкам из леса?

(«Козлятушки, ребятушки, отопритеся, отворитеся,

ваша мама пришла, молочка принесла. Бежит молочко

по вымечку. Из вымечка – по копытечку, из копытечка

– во сыру землю»);

1. пел песенку Колобок, когда катился по лесу?

(«Я – Колобок, Колобок, по сусеку скребен, на

сметане мешон, на окошке стужен, я от бабушки

ушел, я от дедушки ушел»);

1. пела песенку хитрая лисичка-сестричка,

когда ехала верхом на сером волке?

(«Битый небитого везет, битый небитого везет»);

и другие.

Пусть ребята поочередно назовут эти песенки

и персонажей, которые их пели.

**«Стань волшебником»**

Ведущий предлагает детям вспомнить, какие волшебные слова употребляли герои разных сказок, чтобы совершить то или иное волшебство. Пусть каждый из них на время станет персонажем этой сказки и произнесет нужные слова.

1. С помощью каких слов можно было сварить в горшочке вкусную сладкую кашу? («Раз, два три, горшочек вари!»)

2. Какие слова велела Емеле произносить щука, которую он отпустил обратно в прорубь? («По щучьему велению, по моему хотению»)

3. Каким словам научили Буратино лиса Алиса и кот Базилио, утверждая, что они волшебные? («Крекс, фекс, пекс»)

4. С помощью, каких слов можно было вызвать Сивку-бурку? («Сивка-бурка, вещий каурка, встань передо мной, как лист перед травой»)

5. В книге писательницы Валентины Осеевой был мальчик по имени Павлик, который узнал волшебное слово. Что это было за слово? («Пожалуйста»)

6. В восточной сказке «Али-баба и сорок разбойников» были волшебные слова, которые помогли открыть дверь в пещеру. («Симсим, открой дверь!»)

7. В сказке «Баранкин, будь человеком!» герой книги Юра Баранкин и его друг Костя Малинин превращались то в муравья, то в бабочек, то в воробьев. Какие слова они произносили, чтобы стать муравьями? («Вот я, вот я превращаюсь в муравья!»)

.**Отгадай загадку по предметам** **в волшебном сундучке»**

Дети по очереди достают предметы или картинки из волшебного сундучка и называют сказку, в которой встречается тот или иной предмет (картинка): кувшин («Лиса и кувшин»), стрела («Царевна-лягушка»), ложка («Жихарка») и т.д. Хорошо, если предмет или картинка вызывает ассоциации с несколькими сказками. Например, скалка может принадлежать лисе из сказки «лиса со скалочкой», или Василисе Прекрасной («Царевна- лягушка»).

***«*Найди свою сказку»**

Каждый из детей получает по картинке-эпизоду из сказки. По сигналу играющие определяют свою принадлежность к той или иной команде и выстраиваются в соответствии с имеющимися у них картинками, воспроизводя последовательность действий в сказке.

**«Полетушки»**

Все игроки садятся вокруг стола, каждый кладет руку с вытянутым указательным пальцем в центр стола. Ведущий поочередно называет персонажей разных литературных произведений – живых и неживых, причем к каждому слову он прибавляет глагол «летает».

- Баба Яга летает! Колобок летает! Серый волк летает! Змей Горыныч летает! Красная шапочка летает! Карлсон летает!

Ведущий сам поднимает руку с вытянутым пальцем каждый раз , когда произносит очередное словосочетание – независимо от того, действительно летает этот предмет или нет. Его задача запутать игроков.

Игра продолжается, пока у ведущего не иссякнет перечень героев или пока не останется один игрок – победитель.

**Загадки «Вчера и сегодня»**

Предложите детям отгадать загадки о чудесах и разных дивных предметов, встречающихся в волшебных сказках, которые стали прототипом будущего технического изобретения?

Например:

* **предметы с помощью которых можно было очень быстро преодолевать большие расстояния**

Конек-горбунок (космическая ракета)

Ковер-самолет (самолет, вертолет)

Сапоги-скороходы (поезд)

* **предметы с помощью которых показывали все, что делается на белом свете**

наливное яблочко и серебряное

блюдечко (телевизор)

волшебное зеркало

* **предмет, который показывал путникам дорогу**

клубочек (компас)

* **предмет, который освещал все вокруг**

Перо Жар-птицы (фонарик, прожектор)

* **предмет, извещающий о том, что нападают враги**

Золотой петушок (радиолокатор)

И другие.

**«Стань волшебником»**

(продолжение)

8. В сказке писателя Валентина Катаева «Дудочка и кувшинчик» волшебная дудочка помогала девочке Жене найти землянику на лесной лужайке. Что для этого надо было сказать? («Дудочка, играй»)

9. В сказке писателя Валентина Катаева девочке Жене подарили волшебный цветик-семицветик, у которого каждый лепесток мог выполнить любое желание. Какие слова при этом надо было произнести? («Лети-лети, лепесток, через запад на восток, через север, через юг, возвращайся, сделав круг. Лишь коснешься ты земли, быть по-моему вели!»).

10 В сказке «Волшебник Изумрудного города» злая волшебница Бастинда вызывала летучих обезьян этими слорвами. («Бамбара, чуфара, лорики. Ерики, пикапу, трикапу, скорики, морики»).

**«Волшебная корзинка»**

Предварительная подготовка: вспомнить, какие у героев известных сказок имелись волшебные предметы, и нарисовать их на листочках бумаги.

Ведущий дает подсказку – имена героев, после чего дети называют волшебный предмет. Ведущий распределяет, кто из ребят будет что рисовать – чтобы предметы не повторялись.

1. Буратино (ключик)

2. Оле -Лукойле (зонтик)

3. Девочки Жени из сказок В. Катаева (дудочка и цветик семицветик)

4. Муми-тролля (волшебная шляпа – черный цилиндр)

5. Аладдина (лампа)

6. Солдата из сказки Г.Х. Андерсена (огниво)

7. Элли (серебряные башмачки)

8. Маленького мука (туфли)

9. Мери Поппинс (ковровая сумка и зонтик с головой попугая)

10. Баба Яга (ступа, помело)

11. Старик Хоттабыч (ковер-самолет)

После все рисунки надо сложить в одну корзинку. Ведущий читает стихи:

В нашей волшебной корзинке

Лежат расписные картинки

Ну-ка, ну-ка, ты давай

Быстро сказку угадай.

Ведущий поочередно вытаскивает рисунки с изображением волшебных предметов, а дети должны назвать персонажа (название сказки), которому этот предмет

принадлежал.

**«Отгадай сказку»**

Дети по очереди выбирают картинки, на которых изображены сказочные герои, и называют сказку. Предполагается, что правильных ответов может быть несколько, например лиса может быть из сказки «Лисичка со скалочкой» или «Жихарка».

**«В какую сказку попал Колобок»**

Детям объясняется, что сказки могут изменяться. Сегодня Колобок отправился в путешествие по сказкам:

- Угадайте, в какую сказку он попал?

**«Отгадай сказочного героя»**

Игрушку – сказочного героя прячут за ширму. Педагог от лица героя сказки односложно отвечает на вопросы детей: «да» или «нет». Играющие задают вопросы, сужающие круг поиска. По ответам дети должны догадаться, кто прячется за ширмой. Например: «ты человек? - Нет. – Ты животное? – Нет. – Ты большой? – Нет. – Ты круглый? – Да. – Тебя сделали из муки? – Да».

Вариант. На ребенка надевают сказку сказочного героя так, чтобы он не знал, какого именно. Он должен догадаться, чья эта маска, задавая остальным детям наводящие вопросы