

A decorative border with a rainbow gradient background, featuring colorful flowers and swirling patterns in shades of pink, blue, green, and yellow.

Картотека дидактических игр по правовому воспитанию старшего дошкольного возраста

Цель:

- формировать правовые знания;
- способствовать формированию чувства самоценности;
- помочь ребенку в накоплении социального опыта;
- обучать способам решения конфликтов и споров в позитивном русле.

Игры, способствующие формированию правовых знаний

«Я имею право...»

Цель: формировать правовые знания детей.

Материал. Набор сюжетных картинок к статьям «Конвенции ООН о правах ребенка». Картинки с изображением ситуаций, не рассматриваемых в «Конвенции» (ребенок катается на велосипеде, играет в прятки, поливает цветы и т.п.). Шаблон «Я имею право» (может быть представлен, например, в виде знака «+»).

Ход игры

Дети поочередно выбирают те картинки, которые соответствуют статьям Конвенции, и раскладывают около шаблона «Я имею право». Затем каждый ребенок объясняет причину своего выбора, остальные обсуждают правильность принятого решения.

«Я не должен...»

Цель: учить разграничивать понятия «могу», «должен», «хочу»; совершенствовать знания детей о социальных нормах.

Материал: серии сюжетных картинок, связанных с приемлемыми и неприемлемыми взаимоотношениями в системах: взрослый - ребенок; ребенок - ребенок; ребенок - окружающий мир. Шаблон «Я не должен» (например, изображение знака «-»).

Ход игры

Дети раскладывают около шаблона те картинки, которые изображают ситуации, неприемлемые во взаимоотношениях между людьми, между человеком и природой, человеком и предметным миром. Затем объясняют свой выбор.

Игры, знакомящие детей со службами экстренной помощи

«Скорая помощь»

Цель: учить детей в случае необходимости звонить в экстренную службу медицинской помощи по телефону 03.

Материал: игрушечная машина «Скорой помощи». Сюжетные картинки с изображением различных ситуаций: человек лежит в кровати с

градусником под мышкой; малыш с синяком; старик, упавший на улице (рука у сердца) и т.д. Белые докторские колпаки и халаты - на каждого участника игры.

Ход игры

На столе разложены сюжетные картинки. Бригада «Скорой помощи» (5-6 детей) повторяет номер телефона своей экстренной службы, едет по «вызовам» (дети двигают машинку от картинки к картинке) и забирает в больницу (собирают картинки) только «тяжелобольных людей». Остальные обсуждают действия бригады «Скорой помощи».

«Если возник пожар»

Цель: знакомить детей с правилами безопасного обращения с огнем; закрепить знание номера телефона экстренной пожарной службы.

Ход игры

Дети становятся в круг. В центре - воспитатель с воздушным шаром в руке. Он произносит стихотворные строки и, не договаривая последнего слова, передает шар одному из детей. Ребенок быстро досказывает строку и передает шар тому и т.д. Если ребенок отвечает неправильно, он выбывает из игры, а шар переходит к педагогу.

Воспитатель.

Этот шар в руках не даром.

Если раньше был пожар,

Ввысь взмывал сигнальный шар -

Звал пожарных в бой с пожаром.

Где с огнем беспечны люди,

Где взвьется в небо шар,

Там всегда грозить нам будет

Злой, безжалостный ...*(передает шар ребенку)*

Ребенок. Пожар. *(Передает шар другому.)*

Воспитатель.

Раз, два, три, четыре -

У кого пожар ...?

Ребенок. В квартире. *(Передает шар.)*

Воспитатель.

Дым столбом поднялся вдруг.

Кто не выключил ...?

Ребенок. Утюг. *(Передает шар.)*

Воспитатель.

Красный отблеск пробегает.

Кто со спичками ...?

Ребенок. Играет. *(Передает шар.)*

Воспитатель.

Стол и шкаф сгорели разом.

Кто сушил белье над ...?

Ребенок. Газом. *(Передает шар.)*

Воспитатель.

Пламя прыгнуло в траву.

Кто у дома жег ...?

Ребенок. Листву. *(Передает шар.)*

Воспитатель.

Дым увидел - не зевай и пожарных ...

Ребенок. Вызывай. *(Передает шар.)*

Воспитатель. Помни каждый гражданин этот номер - ...!

Ребенок. Ноль один.

«Помогите! Полиция!»

Цель: сформировать представление о том, в каких случаях необходимо обращаться за помощью в полицию.

Материал. Карточки с изображением телефонного аппарата, на котором написан номер службы полиции - 02. Наборы сюжетных картинок с изображением различных жизненных ситуаций, требующих и не требующих вмешательства полиции.

Ход игры

Дети делятся на команды по трое. Воспитатель раздает каждой команде наборы сюжетных картинок и карточки с номером вызова полиции. Играющие стараются как можно быстрее разложить карточки с изображением телефона около картинок с ситуациями, которые требуют вмешательства полиции. После игры дети обсуждают результаты действий каждой команды.

Игры, направленные на формирование чувства собственной безопасности

«Если чужой стучится в дверь»

Игровой тренинг

Цель: учить детей открывать дверь, когда они дома одни, только людям, живущим с ними в одной квартире.

Ход тренинга

Воспитатель и дети обыгрывают ситуации, в которых ребенок, находясь в квартире один, не должен пускать в дом посторонних. Кто-либо из детей

стоит за дверью, остальные уговаривают его открыть дверь, используя привлекательные обещания, ласковые слова и интонации.

Примерные ситуации:

- почтальон принес срочную телеграмму;
- слесарь пришел ремонтировать кран;
- милиционер пришел проверить сигнализацию;
- медсестра принесла лекарство для бабушки;
- мама подруга пришла в гости;
- соседи просят зеленку для поранившегося ребенка;
- незнакомые люди просят оставить вещи для соседей;
- женщине нужно вызвать «Скорую помощь».

Тренинг повторяется несколько раз с разными участниками.

«Куда бежать, если за тобой гонятся»

Цель: научить детей различным способам реагирования на угрожающую ситуацию.

Материал: картинки с изображением парка, безлюдной дороги, остановки со ждущими автобус людьми, поста ДПС.

Ход занятия

Дети рассматривают картинки, высказывают и обосновывают свое мнение о том, куда следует бежать от преследователей.

«Купание в море»

Цель: предостеречь детей от несчастных случаев во время купания в море, реке.

Материал: игрушки (разложены на полу) - на каждую пару детей. Музыкальное оформление. Аудиозапись «Шум моря».

Ход занятия

Перед тем как «войти в воду», дети выполняют несколько гимнастических упражнений. «Войдя в воду», они распределяются по парам (один исполняет роль взрослого, другой - ребенка) и берутся за руки. «Ребенок» закрывает рот, глаза, опускает лицо в воображаемую воду. После паузы поднимает лицо. Воспитатель напоминает, что опускать лицо в воду можно только закрыв рот. Затем «ребенок» выполняет следующие упражнения: приседает («уходит с головой под воду»), считает про себя до 5, встает; достает игрушку со «дна»; дует на «воду»; делает быстрый выдох под «водой».

Дети в парах меняются ролями.

«Съедобный грибок положи в кузовок»

Цель: закрепить знания детей о съедобных и несъедобных грибах.

Материал: набор картинок с изображением съедобных и несъедобных грибов (или муляжи). Вырезанные из картона деревья (или игрушки). Корзина.

Ход игры

Картинки с грибами (муляжи) разложены под «деревьями». Дети собирают в корзину только «съедобные грибы».

По окончании игры воспитатель достает из корзины поочередно все грибы, дети называют их.

Игры, формирующие умение оценивать других с позиции доброжелательности

«Снежная королева»

Цель: помочь ребенку увидеть в каждом человеке положительные черты характера.

Ход игры

Воспитатель просит вспомнить сказку Г.-Х. Андерсена «Снежная королева». Дети рассказывают, что в этой сказке было зеркало, отражаясь в котором, все доброе и прекрасное превращалось в дурное и безобразное. Сколько бед натворили осколки этого зеркала, попав в глаза людям! Воспитатель говорит, что у этой сказки есть продолжение: когда Кай и Герда выросли, они сделали волшебные очки, в которые, в отличие от зеркала, можно разглядеть то хорошее, что есть в каждом человеке. Он предлагает «примерить эти очки»: представить, что они надеты, посмотреть

внимательно на товарищей, постараться увидеть в каждом как можно больше хорошего и рассказать об этом. Педагог первым «надевает очки» и дает образец описания двух-трех детей. После игры дети пытаются рассказать, какие трудности они испытывали в роли рассматривающих, что чувствовали. Игру можно проводить несколько раз, отмечая при последующем обсуждении, что с каждым разом удавалось увидеть больше хорошего.

Вариант. Можно предложить всей группе надеть очки» и поочередно разглядывать каждого участника игры.

«Угадай, кто это»

Цель: учить мысленно воспроизводить образы своих друзей и описывать их индивидуальные особенности.

Ход игры

Воспитатель выбирает одного ребенка рассказчика. Остальные сидят на стульях, образующих круг. Рассказчик описывает кого-либо из детей: внешность, одежду, характер, склонность к тем или иным занятиям и т.п. Дети угадывают, о ком идет речь. Тот, кто догадался первым, выводит ребенка - «отгадку» в круг, и они вместе с рассказчиком, взявшись за руки, шагают под песню, исполняемую всеми детьми:

Станьте, дети,
Станьте в круг,
Станьте в круг,
Станьте в круг.
Я твой друг
И ты мой друг,
Добрый, добрый друг!
Ля-ля-ля, ля-ля-ля.

На слова «ля-ля-ля» все хлопают в ладоши, трое детей внутри круга танцуют. Рассказчик и «отгадка» занимают места на ульях, угадавший становится рассказчиком.

«Комплименты»

Цель: формировать доброжелательное отношение друг к другу; дать представление об индивидуальных особенностях людей, их внешних и внутренних различиях; привлекать застенчивых детей к общению; пробуждать желание рассказывать о товарище.

Ход игры

Сидя в кругу, дети берутся за руки. Один ребенок, глядя в глаза соседу, должен сказать ему несколько добрых слов, за что-то похвалить. Принимающий в ответ кивает головой и говорит: «Спасибо, мне очень приятно!» Затем он дарит свой комплимент соседу. Упражнение проводится по кругу. Если ребенок затрудняется, воспитатель помогает ему подобрать комплимент.

Игры, способствующие адаптации человека в социальном мире

«Колобок»

Цель: развивать коммуникативные навыки, воображение; работать над выразительностью речи.

Ход игры

Дети стоят в кругу и катают друг другу мяч - «Колобок». Тот, к кому попадает «Колобок», должен задать ему какой-нибудь вопрос или сказать несколько слов. Например: «Как тебя зовут?», «Колобок, я знаю, из какой ты сказки», «Колобок, давай с тобой дружить», «Приходи ко мне в гости, Колобок!».

После сказанной фразы ребенок передает «Колобка» другому игроку.

Вариант. Можно предложить каждому ребенку роль какого-либо животного, от имени которого он должен обращаться к «Колобку».

«Поводырь»

Цель: развивать чувство ответственности за другого человека; воспитывать доверительное отношение друг к другу.

Материал: повязка на глаза - по количеству пар детей. Предметы - «препятствия»: стулья, кубики, обручи и т.д.

Ход игры

В комнате разложены и расставлены предметы - «препятствия». Дети распределяются по парам: ведущий - ведомый. Ведомый надевает на глаза повязку, ведущий ведет его, рассказывая, как двигаться, например: «Переступи через кубик», «Здесь стул. Обойдем его». Затем дети меняются ролями.

«Руки знакомятся, руки ссорятся, руки мирятся»

Игра-упражнение

Цель: продемонстрировать детям различные модели взаимодействия друг с другом.

Ход игры

Каждое упражнение выполняется 2-3 минуты. Дети в парах сидят напротив друг друга на расстоянии вытянутой руки.

Воспитатель. Закройте глаза, протяните навстречу друг другу руки, «познакомьтесь» одними руками. Постарайтесь получше узнать своего соседа. Опустите руки.

- Вытяните руки вперед, найдите руки соседа - «ваши руки ссорятся». Опустите руки.

- Ваши руки ищут друг друга - «они хотят помириться». Ваши руки мирятся, они просят прощения, вы расстаетесь друзьями.

- После игры с детьми обсуждается, какая форма поведения партнера понравилась больше, какие чувства возникали в ходе упражнения.

«Нарисуй узор»

Цель: побуждать к совместной деятельности, к оказанию помощи товарищу.

Материал: бумажный шаблон варежки -на каждого ребенка. Набор карандашей - на каждую пару.

Ход игры

Дети разбиваются на пары. Воспитатель раздает цветные карандаши, бумажные шаблоны варежек и просит украсить их так, чтобы каждая пара имела одинаковый узор.

После игры проводится конкурс, в котором учитывается идентичность узоров парных варежек и сложность орнамента.

«Головомяч»

Цель: развивать навыки сотрудничества.

Ход игры

Дети, разбившись на пары, ложатся на живот напротив друг друга. Между их головами кладется мяч. Касаясь мяча только головой, они пытаются встать и поднять мяч с пола.

Когда дети научатся справляться с этой задачей, игру можно усложнить: увеличить количество поднимающих один мяч до трех, четырех, пяти человек.

«Цветик-семицветик»

Цель: побуждать детей к обсуждению своих желаний и выбору какого-либо одного, более значимого; поощрять желание заботиться о других.

Материал: цветик-семицветик из цветной бумаги со съемными лепестками.

Ход игры

Дети распределяются на пары. Каждая пара поочередно, держась за руки, «срывает» один лепесток и говорит:

Лети, лети, лепесток,
Через запад на восток,
Через север, через юг,
Возвращайся, сделав круг.
Лишь коснешься ты земли,
Быть по-моему вели.

Обдумав и согласовав друг с другом общее желание, они объявляют о нем остальным.

Воспитатель поощряет те желания, которые связаны с заботой о товарищах, старым людям, о тех, кто слабее, заверяет детей, что их желания обязательно сбудутся.

«Приятные воспоминания»

Цель: формировать умение внимательно выслушивать сверстников, не спешить говорить о себе и своих переживаниях, если собеседник еще не высказался.

Ход игры

Воспитатель предлагает детям по очереди рассказать о том, что подарили им на день рождения, или о том, как они провели лето. Предупреждает, что внимательно будет выслушан только тот, кто умеет слушать сам. Дети обычно охотно рассказывают о себе, перебивая друг друга.

После того, как все выскажутся, педагог спрашивает: «Кто запомнил, что подарили Саше?» («Где отдыхал летом Сережа?») Правильный ответ поощряется.

«Помоги себе сам»

Цель: обучать детей приемам, помогающим снять эмоциональное напряжение.

Ход игры Воспитатель предлагает:

- медленно, глубоко вдохнуть и спокойно выдохнуть;
- «занять делом» ступни ног: подбрасывать мяч или потанцевать;
- «занять делом» все тело: побегать, попрыгать, понаклоняться, поприседать и т.п. (то есть выполнить упражнения, требующие больших затрат энергии);
- «найти занятие» для голоса: поговорить, покричать, попеть и т.д.

«Добрые эльфы»

Цель: формировать положительное отношение к другим людям; развивать социальные чувства.

Ход игры

Воспитатель садится на ковер, рассаживает детей вокруг себя и начинает рассказывать.

Воспитатель. Когда-то, давным-давно, люди, борясь за выживание, вынуждены были работать и днем и ночью. Конечно, они очень уставали. Сжалились над ними добрые эльфы. С наступлением ночи они стали прилетать к людям, нежно поглаживая их, ласково убаюкивали добрыми словами. И люди засыпали. А утром, полные сил, с удвоенной энергией брались за работу.

Сейчас мы с вами изобразим древних людей и добрых эльфов. Те, кто сидит по правую руку от меня, исполнит роли 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.