

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад № 393 г. Челябинска»  
(МБДОУ «ДС № 393 г. Челябинска»)

---

ул. Комарова, д. 112-Б, г. Челябинск, Челябинская область, 454071  
тел. 8(351)772-63-22, 8(351)772-63-28, e-mail: [infosad393@yandex.ru](mailto:infosad393@yandex.ru), сайт: <https://dc393.ru/>  
ОКПО 36917435, ОГРН 1027403778159, ИНН/КПП 7452019426/745201001

# Добрые игры

**игры для духовно-нравственного  
воспитания**

**Челябинск**

## Содержание:

1.	Раздел 1. Игры на знакомство и сплочение	3 стр.
2.	Раздел 2. Игры на развитие эмпатии и понимания чувств	9 стр.
3.	Раздел 3. Игры на взаимопомощь и сотрудничество	15 стр.
4.	Раздел 4. Игры на добрые поступки	18 стр.
5.	Раздел 5. Игры на формирование вежливости и культуры общения	23 стр.
6.	Раздел 6. Игры на разрешение конфликтов и примирение	26 стр.
7.	Раздел 7. Словесные игры на доброту	29 стр.
8.	Раздел 8. Игры с родителями	30 стр.
9.	Методические рекомендации по проведению «Добрых игр»	31 стр.

*Перед вами сборник игр, которые помогают растить в детях самое главное - человечность. Через игру ребенок проживает ситуации, учится чувствовать, сопереживать, делать выбор, замечать тех, кто рядом.*

## **Раздел 1. Игры на знакомство и сплочение**

*Эти игры помогают детям почувствовать себя частью коллектива, запомнить имена друг друга, создать теплую атмосферу.*

### **«Клубочек добрых слов»**

**Цель:** Сплочение группы, развитие умения говорить комплименты, создание положительного эмоционального фона.

**Возраст:** 3–7 лет.

**Количество игроков:** Любое (от 4 до 20).

**Реквизит:** Яркий клубок мягких ниток (лучше толстых, чтобы удобно было держать).

#### **Ход игры:**

Дети садятся в круг на ковре.

Воспитатель держит клубок и начинает:

– Этот клубочек не простой, он волшебный. Когда мы его передаем, он связывает нас добрыми ниточками. Сейчас я обмотаю ниточку вокруг пальца и скажу что-то хорошее тому, кому передам клубок.

Воспитатель передаёт клубок ребенку со словами:

– Маша, мне нравится, как ты добра к другим. (Обматывает нитку вокруг своего пальца и передает клубок Маше).

Маша обматывает нитку вокруг своего пальца, говорит добрые слова следующему и передает клубок дальше.

В конце все оказываются связаны одной нитью. Воспитатель обращает внимание:

– Посмотрите, мы все связаны! Каждый из нас важен. Если кто-то отпустит ниточку – связь порвется. Так и в жизни: мы все связаны друг с другом.

#### **Вариант для детей 3–4 года:**

Можно просто передавать клубок и улыбаться, называя имя: «Это клубок для Пети, а это для Кати».

#### **Вариант для детей 5–7 лет:**

После того как нить натянута, можно предложить:

– А теперь давайте все вместе чуть-чуть потянем ниточку на себя. Чувствуете? Мы все держимся друг за друга. Если кому-то станет трудно, другие его поддержат.

**Совет воспитателю:**

Если ребенок стесняется говорить комплимент, помогите ему: «А хочешь, я подскажу? Можно сказать, что у Саши красивые глаза. Или что он хорошо рисует». Важно, чтобы каждый ребенок побывал и в роли дарящего, и в роли принимающего добрые слова.

**«Волшебный стул»**

**Цель:** Повышение самооценки, развитие умения говорить и принимать комплименты, создание ситуации успеха для каждого.

**Возраст:** 4–7 лет.

**Количество игроков:** Любое.

**Реквизит:** Красивый стул (можно накинуть на него накидку, положить подушку, украсить цветами).

**Ход игры:**

В центре группы ставится «волшебный стул». Воспитатель объясняет:

– Это не простой стул. Кто на него садится, тот становится самым красивым, добрым, замечательным. Не потому что он вдруг изменился, а потому что мы все вместе увидим в нем самое лучшее.

Выбирается ребенок (можно по очереди, можно по желанию, можно того, кого сегодня мало хвалили). Он садится на стул. Остальные дети по очереди говорят ему комплименты.

**Правила:**

1. Говорим только хорошее.
2. Нельзя вспоминать прошлые ошибки («он сегодня хорошо, а вчера...»).
3. Можно говорить о внешности, о поступках, о характере.

**Важно:** Воспитатель начинает первым, задавая тон:

- Я люблю смотреть, как Дима играет - он всегда придумывает что-то интересное.
- Мне нравится, что Аня замечает, если кому-то грустно.

**Совет воспитателю:**

Очень важно, чтобы на стуле побывали все дети в течение недели. Особенно те, кто не пользуется популярностью в группе. Для застенчивых детей можно сделать «анонимные комплименты»: воспитатель собирает от всех по одному доброму слову и потом зачитывает.

## «Поезд дружбы»

**Цель:** Сплочение группы, развитие тактильного контакта, снятие напряжения.

**Возраст:** 3–6 лет.

**Количество игроков:** От 4 до 15.

**Реквизит:** Не нужен.

### Ход игры:

Дети встают друг за другом, кладут руки на плечи впереди стоящему. Получается поезд.

Воспитатель - «машинист» (встает первым). Поезд начинает движение по группе.

Воспитатель говорит:

- Наш поезд везет друзей. Мы останавливаемся на станциях.

Станции:

- «Обнималкино» (все обнимают того, кто впереди).
- «Комплиментино» (поворачиваются и говорят что-то хорошее соседу сзади).
- «Смешинкино» (все вместе смеются).
- «Помогайкино» (поезд останавливается, и каждый проверяет, удобно ли стоять тому, кто сзади).

### Вариант для детей 5–7 лет:

Дети сами придумывают названия станций и что на них делать.

## «Солнечные лучики»

**Цель:** Осознание своей ценности для группы, развитие позитивного самовосприятия.

**Возраст:** 4–7 лет.

**Количество игроков:** Любое.

**Реквизит:** Лист ватмана с нарисованным солнцем (без лучиков), желтые ленточки или бумажные лучики на каждого ребенка.

### Ход игры:

Воспитатель показывает солнце без лучиков:

- Наше солнышко грустное, у него нет лучиков. Но каждый из вас может стать лучиком. Для этого нужно сказать: «Я - лучик, потому что я... (добрый, веселый, помогаю другим и т.д.)».

Ребенок называет свое хорошее качество и прикрепляет лучик к солнцу.

Когда все лучики на месте, воспитатель подводит итог:

– Посмотрите, какое красивое солнце у нас получилось. Каждый лучик важен, без любого из нас солнце было бы неполным. Так и в группе: каждый из нас важен, каждый делает наш общий мир светлее.

**Совет воспитателю:**

Если ребенок не может назвать свое хорошее качество, помогите ему или спросите у других детей: «А как вы думаете, почему Саша – лучик?». Дети часто видят друг в друге то, что сам ребенок не замечает.

**«Давайте поздороваемся»**

**Цель:** Развитие воображения, создание психологически непринужденной атмосферы, снятие тактильных барьеров.

**Возраст:** 3–7 лет.

**Количество игроков:** Любое.

**Реквизит:** Не нужен.

**Ход игры:**

В начале игры ведущий рассказывает о разных способах приветствия, принятых и шуточных. Затем детям предлагается поздороваться, прикоснувшись плечом, спиной, рукой, носом, щекой. Можно выдумать собственный необыкновенный способ приветствия для сегодняшнего занятия и поздороваться посредством его.

**Варианты:**

- Для малышей: здороваемся ладошками, локотками, коленками
- Для старших: можно придумать приветствие для каждого дня недели

**«Пожелания»**

**Цель:** Воспитывать интерес к партнеру по общению, развивать умение говорить добрые слова.

**Возраст:** 4–7 лет

**Количество игроков:** Любое.

**Реквизит:** Мяч или «волшебная палочка».

**Ход игры:**

Дети садятся в круг и, передавая мяч («волшебную палочку» или др.), высказывают друг другу пожелания. Например: «Желаю тебе хорошего настроения», «Всегда будь таким же смелым (добрым, красивым), как сейчас» и т.п.

**Вариант:** Можно пожелать что-то конкретное на сегодняшний день.

## «Комплименты»

**Цель:** Развивать умение оказывать положительные знаки внимания сверстникам, воспитывать доброжелательное отношение.

**Возраст:** 4–7 лет.

**Количество игроков:** Любое.

**Реквизит:** Мяч.

### Ход игры:

Дети становятся в круг. Педагог, отдавая мяч одному из детей, говорит ему комплимент. Ребенок должен сказать «спасибо» и передать мяч соседу, произнося при этом ласковые слова в его адрес. Тот, кто принял мяч, говорит «спасибо» и передает его следующему ребенку.

**Важно:** Учить детей смотреть в глаза тому, кому говорят комплимент.

## «Встаньте все, кто...»

**Цель:** Сплочение, установление доверительного контакта между детьми, осознание общности интересов.

**Возраст:** 4–7 лет.

**Количество игроков:** Любое.

**Реквизит:** Не нужен.

### Ход игры:

Дети сидят в кругу. Ведущий говорит, что мы все очень разные и в то же время чем-то друг на друга похожи. Предлагает убедиться в этом. Говоря: «Встаньте все, кто любит мороженое (плавать в реке, убирать игрушки, кататься с горки и т.д.)». Дети сначала просто играют, а затем делают вывод, что действительно у них есть много общего.

**Вариант:** Можно спрашивать не только о любви к чему-то, но и о чувствах: «Встаньте все, кто сегодня рад», «кто грустит».

## **«А я сегодня такой!»**

**Цель:** Научить использовать мимику, пантомимику в общении, выражать свое эмоциональное состояние.

**Возраст:** 4–6 лет.

**Количество игроков:** Любое.

**Реквизит:** Не нужен.

### **Ход игры:**

Дети стоят в кругу. Ведущий первым выходит в круг и произносит фразу «А я сегодня вот такой(ая)!», сопровождая ее каким-либо действием и мимикой, отражающими его настроение. (Например, ведущая улыбнулась и развела руки в стороны.) Все дети повторяют это движение и мимику, произнося: «Мария Ивановна сегодня ВОТ ТАКАЯ!» Затем в круг выходит следующий ребенок и показывает, какой он сегодня. Игра продолжается до тех пор, пока каждый ребенок не побывает ведущим.

## **«Прощай»**

**Цель:** Учить детей выходить из контакта, используя доброжелательные слова и интонации.

**Возраст:** 3–6 лет.

**Количество игроков:** Любое.

**Реквизит:** Не нужен.

### **Ход игры:**

Дети сидят в кругу и, передавая эстафету друг другу, называют слова, которые говорят при прощании (до свидания, до встречи, всего хорошего, еще увидимся, счастливого пути, спокойной ночи, до скорой встречи, счастливо и т.д.). Педагог обращает внимание на то, что, прощаясь, необходимо посмотреть партнеру в глаза.

## Раздел 2. Игры на развитие эмпатии и понимания чувств

*Эти игры учат распознавать эмоции, понимать состояние другого человека, сопереживать.*

### «Зеркало»

**Цель:** Развитие умения распознавать эмоции и выражать их.

**Возраст:** 4–7 лет.

**Количество игроков:** Пары.

**Реквизит:** Карточки с изображением эмоций (радость, грусть, удивление, страх, злость, спокойствие).

#### Ход игры:

Дети разбиваются на пары. Один - «человек», другой - «зеркало». Человек показывает любую эмоцию (или воспитатель показывает карточку), а зеркало должно ее точно повторить.

Потом меняются ролями.

#### Вариант:

«Зеркало» должно не просто повторить, но и угадать, что чувствует человек, и сказать: «Ты грустишь, потому что...?».

#### Усложнение для старших:

Человек показывает эмоцию без карточки, а зеркало должно назвать ее и предположить, почему человек так чувствует.

### «Что чувствует друг?»

**Цель:** Развитие эмпатии, умения понимать состояние другого по внешним признакам.

**Возраст:** 5–7 лет.

**Количество игроков:** Любое.

**Реквизит:** Картинки с ситуациями или короткие рассказы.

#### Ход игры:

Воспитатель показывает картинку или рассказывает ситуацию. Дети должны определить, что чувствует герой, и почему.

**Примеры ситуаций:**

- Мальчик упал и разбил коленку.
- Девочка нашла потерянную игрушку.
- Друг не взял в игру.
- Мама улыбается и обнимает.
- Птенец выпал из гнезда.

**Вопросы для обсуждения:**

- Что он чувствует?
- Как ты догадался?
- Что бы ты сделал на его месте?
- Как можно ему помочь?

**Вариант:**

Дети сами придумывают ситуации и показывают их (пантомима), а остальные угадывают чувства.

**«Спасатели эмоций»**

**Цель:** Учить детей замечать чужое эмоциональное состояние и предлагать помощь.

**Возраст:** 5–7 лет.

**Количество игроков:** Группа.

**Реквизит:** Карточки с эмоциями (грустные лица).

**Ход игры:**

Воспитатель сообщает:

– В нашей группе случилась беда! На карточках все эмоции перепутались, а некоторые вообще пропали. Люди ходят и не знают, что они чувствуют. Нам нужно стать спасателями и помочь каждой эмоции вернуться на место.

Каждый ребенок получает карточку с ситуацией:

- Девочка потеряла мяч.
- Мальчик получил подарок.
- Котенок застрял на дереве.
- Бабушка испекла пирог.
- Друг уезжает.

Задача: определить, какую эмоцию испытывает герой, показать ее, и сказать, как можно помочь (если герою плохо).

**Вариант:**

Можно разыгрывать сценки.

## **«Угадай настроение по голосу»**

**Цель:** Развитие слуховой эмпатии, умения распознавать эмоции по интонации.

**Возраст:** 4–7 лет.

**Количество игроков:** Любое.

**Реквизит:** Не нужен.

### **Ход игры:**

Водящий выходит за дверь. Дети договариваются, какое настроение они будут изображать (радость, грусть, удивление, обиду). Когда водящий заходит, все дети хором произносят одну фразу (например, «Сегодня хорошая погода») с нужной интонацией.

Водящий угадывает, какое настроение у группы.

Потом можно меняться: один ребенок говорит фразу, остальные угадывают его настроение.

## **«Грустный зайка»**

**Цель:** Учить детей проявлять сочувствие, заботу, внимание.

**Возраст:** 3–4 года.

**Количество игроков:** Любое.

**Реквизит:** Мягкая игрушка с грустным выражением мордочки, стихотворение А. Барто «Зайка».

### **Ход игры:**

Найдите среди мягких игрушек «пушистика» с печальным выражением мордочки. Прочитайте малышу стихотворение А. Барто про несчастного брошенного зайку. Произносите за игрушку: «Меня почему-то никто не любит. И никто-никто со мной не играет». Ребенок обязательно возьмет и прижмет ее к себе.

После игры: обсудить, почему зайка грустил, как мы ему помогли, как ещё можно утешить.

## «Розовые очки»

**Цель:** Создавать условия для самоутверждения ребенка в группе, учить видеть в людях хорошее.

**Возраст:** 5–7 лет.

**Количество игроков:** Любое.

**Реквизит:** Можно сделать бутафорские очки с розовыми стеклами.

**Предварительная работа:** Педагог объясняет детям, что означает выражение «смотреть сквозь розовые очки».

### Ход игры:

Педагог читает стихотворение:

Вы вздыхаете уныло,  
Видя в таксе – крокодила,  
В апельсине – кожуру,  
В лете – страшную жару,  
Пыль в шкафу, на солнце пятна...  
Дело в зренье, вероятно.  
Так воспользуйтесь советом,  
Маленькие старички, –  
НАДЕВАТЬ ЗИМОЙ И ЛЕТОМ  
С РОЗОВЫМ СТЕКЛОМ ОЧКИ.  
Те очки вам будут впору...  
Вы увидите – и скоро  
В таксе – лучшую подружку,  
В апельсине – сока кружку,  
В лете – речку и песок,  
А в шкафу – одни наряды...  
Знаю, будете вы рады!

Затем предлагает примерить «розовые очки» самим детям. Выбрав любого ребенка, они говорят о нем только хорошее.

**Вариант:** можно надевать очки и рассказывать о себе, о своих качествах.

## **«Шарик с пожеланиями»**

**Цель:** Расширять словарный запас, учить использовать добрые слова в определенных ситуациях.

**Возраст:** 5–7 лет.

**Количество игроков:** Любое.

**Реквизит:** Воздушный шарик, музыкальное сопровождение.

### **Ход игры:**

Надуйте небольшой шарик и предложите всем присутствующим подкидывать его от одного человека к другому так, чтобы шарик не падал на пол и на другие предметы. При этом ведущий включает музыку. Через короткое время ведущий останавливает музыку. Человек, который последним коснулся шарика до остановки музыки, должен сказать всем присутствующим или какому-нибудь одному человеку пожелание вслух.

## **«Я люблю...»**

**Цель:** Воспитание уважительного, заботливого отношения к близким людям, друг к другу, развитие коммуникативных способностей.

**Возраст:** 4–6 лет.

**Количество игроков:** Любое.

**Реквизит:** Мяч или мягкая игрушка.

### **Ход игры:**

Ведущий говорит детям: «Каждый из нас что-то или кого-то любит, всем людям присуще это чувство. Я люблю свою семью, свою работу, люблю вас. Расскажите, а кого или что вы любите». Дети рассказывают о своих чувствах и привязанностях.

## **«Птенцы»**

**Цель:** Развитие эмпатии, умения чувствовать другого, исследовать мир с позиции маленького и беззащитного.

**Возраст:** 4–6 лет.

**Количество игроков:** Любое.

**Реквизит:** Не требуются.

**Ход игры:**

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.

**«Добрые эльфы»**

**Цель:** Учить проявлять заботу, нежность, внимание к уставшему человеку.

**Возраст:** 5–7 лет.

**Количество игроков:** Группа делится на две подгруппы.

**Реквизит:** Не требуются.

**Ход игры:**

Воспитатель (садится на ковер, рассаживая детей вокруг себя). 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 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 действие.

### Раздел 3. Игры на взаимопомощь и сотрудничество

*Эти игры учат работать в команде, помогать друг другу, чувствовать ответственность за общее дело.*

#### «Спасатели»

**Цель:** Формирование готовности прийти на помощь, умение действовать сообща.

**Возраст:** 4–7 лет.

**Количество игроков:** От 4 до 10.

**Реквизит:** «Зона бедствия» – стулья, кубики, обручи, игрушки, которым нужна помощь.

#### Ход игры:

Воспитатель объявляет:

– Внимание! В нашей группе случилось происшествие. Игрушки попали в беду: кто-то упал, кто-то потерялся, кто-то застрял. Нам нужна команда спасателей! Кто готов помогать?

Дети - спасатели. Им даются задания:

- «Мишка упал с горки и ушиб лапу - нужно его пожалеть и отнести в больничку».
- «Зайка не может перебраться через реку (обруч) - нужно построить мостик».
- «Кукла плачет - ее надо утешить».
- «Машинка застряла в гараже - нужно освободить».

**Важно:** Задания строятся так, чтобы один ребёнок не справился, нужна помощь других.

#### Рефлексия после игры:

- Кому мы сегодня помогли?
- Легко ли было помогать?
- Что приятнее: помогать или чтобы тебе помогали?

## «Мостик дружбы»

**Цель:** Учить договариваться, находить компромисс, помогать друг другу в сложной ситуации.

**Возраст:** 5–7 лет.

**Количество игроков:** 4–8.

**Реквизит:** Две скамейки или длинные кубы, или нарисованная на полу линия (река).

**Ход игры:**

На полу обозначена река. Есть два берега. Дети стоят на разных берегах (можно разделить на две команды). Им нужно встретиться на середине реки и поменяться местами, но мостик узкий (одна скамейка или линия), разминуться невозможно.

Задача: договориться и придумать, как разойтись, чтобы никто не упал в реку.

**Варианты решения:**

- Кто-то придерживает другого.
- Один проползает под ногами у другого.
- Держатся за руки и перешагивают.

**Главное:** не столкнуть другого, не сделать больно.

## «Слепой и поводырь»

**Цель:** Развитие доверия, ответственности за другого, умения заботиться.

**Возраст:** 5–7 лет.

**Количество игроков:** Пары.

**Реквизит:** Повязки на глаза, препятствия (стулья, кубики).

**Ход игры:**

Дети разбиваются на пары. Одному завязывают глаза (он «слепой»), другой - «поводырь». Поводырь должен провести слепого через полосу препятствий, не касаясь его руками (только слова: «шаг вправо», «подними ногу», «стой»).

Потом меняются ролями.

**Важное правило:** Нельзя смеяться, если у слепого что-то не получается. Надо помогать.

**Обсуждение после игры:**

- Что ты чувствовал, когда был слепым?
- Страшно было? А когда не страшно?
- Каким должен быть поводырь, чтобы ему доверяли?
- Легко ли быть ответственным за другого?

## «Дом для всех»

**Цель:** Развитие командного духа, умения договариваться, принимать идеи других.

**Возраст:** 4–7 лет.

**Количество игроков:** Группа.

**Реквизит:** Большой лист ватмана, карандаши, краски, или большой конструктор, или кубики.

**Ход игры:**

Воспитатель предлагает построить (нарисовать) «Дом для всех» – такой дом, где будет хорошо всем: детям, родителям, игрушкам, животным, птицам.

Каждый ребёнок добавляет что-то своё:

- Я нарисую комнату для мамы.
- Я построю гараж для папиной машины.
- Я сделаю будку для собаки.
- Я нарисую солнышко над домом.

**Важно:** Нужно договариваться, не ссориться, принимать идеи других.

В конце – любимемся результатом и благодарим друг друга.

## «Палочка-выручалочка»

**Цель:** Воспитание в детях чувства взаимопомощи и сотрудничества, развитие связной речи, умения находить выход из трудной ситуации.

**Возраст:** 4–7 лет.

**Количество игроков:** Любое.

**Реквизит:** Красивая палочка (можно украсить).

**Ход игры:**

Дети встают в круг и по очереди вспоминают какую-либо ситуацию, когда им нужна была помощь. Например, плохое настроение, болел зуб, кто-то обидел, не купили новую игрушку. У педагога в руках красивая палочка-выручалочка. Когда первый ребенок расскажет о своей проблеме, педагог говорит: «Палочка-выручалочка, помогай! Друга из беды выручай!». Тот из детей, кто знает, как помочь другу в беде, поднимает руку, и педагог передаёт ему палочку-выручалочку. Этот ребенок прикасается палочкой к своему другу и рассказывает, как можно помочь ему.

Если никто из детей не знает, как помочь своим друзьям, педагог сам прикасается палочкой-выручалочкой к тому или иному человеку и рассказывает детям, как можно выручить друга из беды.

## Раздел 4. Игры на добрые поступки

*Эти игры напрямую мотивируют детей совершать добрые дела и замечать добро вокруг.*

### «Тайный друг»

**Цель:** Создание атмосферы заботы и внимания друг к другу, развитие эмпатии.

**Возраст:** 5–7 лет.

**Количество игроков:** Любое.

**Реквизит:** Листочки с именами детей, коробочка.

#### Ход игры:

В понедельник каждый ребёнок вытягивает листочек с именем того, кому он будет «тайным другом» всю неделю. Никому нельзя говорить, кто твой подопечный.

Задача: в течение недели делать приятные мелочи своему тайному другу:

- сказать комплимент,
- помочь убрать игрушки,
- поделиться конфетой,
- нарисовать маленький рисунок и подложить в шкафчик.

В пятницу – «раскрытие тайн». Все садятся в круг, и каждый угадывает, кто был его тайным другом. Обсуждаем, что было самым приятным, что удивило.

#### Совет воспитателю:

Следите, чтобы никто не остался без внимания. Если ребенок забывает про своего подопечного, можно мягко напомнить: «Кажется, твой друг сегодня грустный, может, ему нужна помощь?».

### «Копилка добрых сердец»

**Цель:** Мотивация к совершению добрых поступков, визуализация общего добра.

**Возраст:** 3–7 лет.

**Количество игроков:** Вся группа.

**Реквизит:** Прозрачная банка или красивая коробочка, маленькие сердечки (бумажные, деревянные, из фетра).

**Ход игры:**

В группе ставится «Копилка добрых сердец». Воспитатель объясняет правило:

– Когда вы замечаете, что кто-то сделал доброе дело (помог, поделился, утешил), можно взять одно сердечко и положить в копилку. Но просто так нельзя – надо рассказать, за какое доброе дело сердечко попало в копилку.

**Важно:** сердечко кладет не тот, кто сделал дело, а тот, кто заметил (или сам герой, если хочет поделиться).

В конце недели копилка открывается, сердечки пересчитываются. Можно устроить маленький праздник: «Посмотрите, сколько добра мы сделали за неделю!».

**«Добрые дела по секрету»**

**Цель:** Учить делать добро бескорыстно, не ожидая похвалы.

**Возраст:** 5–7 лет.

**Количество игроков:** Любое.

**Реквизит:** Не нужен.

**Ход игры:**

Воспитатель предлагает игру:

– Давайте попробуем делать добрые дела по секрету. Это значит, что никто не должен знать, что это ты сделал. Можно помочь убрать игрушки, поправить подушку, поднять упавшую вещь, но так, чтобы никто не видел.

Через день-два обсуждаем:

- Кто заметил, что кто-то сделал что-то хорошее, а кто это был – неизвестно?
- Как вы думаете, приятно делать добро тайком?
- Почему?

**Вариант:**

Можно завести «Тетрадь секретных добрых дел», куда воспитатель записывает анонимные сообщения (со слов детей, но без имен).

## «Добрый аукцион»

**Цель:** Расширение представлений о добрых поступках, активизация желания их совершать.

**Возраст:** 5–7 лет.

**Количество игроков:** Группа.

**Реквизит:** Фишки или жетоны.

### Ход игры:

Воспитатель объявляет аукцион:

– Сегодня у нас необычный аукцион. Мы не покупаем вещи, мы «покупаем» добрые дела. У каждого из вас есть жетоны. Я буду называть доброе дело, а вы будете «покупать» его, если готовы его сегодня совершить.

### Примеры лотов:

- Улыбнуться тому, кто грустит.
- Помочь нянечке накрыть на стол.
- Уступить место в игре.
- Сказать комплимент.
- Пожалеть того, кому больно.

Кто «купил» лот, тот получает жетон обратно, если вечером расскажет, что сделал это дело (или воспитатель заметит).

## «Как надо заботиться»

**Цель:** Формирование представлений о добре, любви и заботе.

**Возраст:** 4–6 лет.

**Количество игроков:** Любое.

**Реквизит:** Игрушечные звери (кошка, собака, зайчик и др.).

### Ход игры:

Дети встают в круг. Воспитатель обходит круг и вкладывает в руки детей разных игрушечных зверей, а затем называет одного игрушечного зверя, например, кошку. Тот, у кого в руках оказывается кошка, выходит на середину круга и просит детей по очереди рассказать, как нужно заботиться о кошке. Ребенок в центре круга дарит свою игрушку тому, чей рассказ понравился ему больше.

## «Маленькие помощники»

**Цель:** Подводить детей к пониманию, что нужно помогать родным людям и дарить им свою любовь; учить детей рассказывать о своей помощи в своей семье.

**Возраст:** 4–6 лет.

**Количество игроков:** Любое.

**Реквизит:** Шкатулка, игрушка мишка.

### Ход игры:

К детям «пришел расстроенный мишка». Он «поссорился с мамой», потому что «не хотел убирать на место свои игрушки». А теперь не знает, как помириться с мамой.

Воспитатель. Ребята, правильно ли поступил мишка? Как нужно было поступить? А вы помогаете дома своим родным? У меня есть волшебная шкатулка, «всю свою помощь» вы сложите в нее, а потом мы подарим её мишке для того, чтобы он также учился помогать своей маме и родным, и не забывал об этом.

Дети по очереди рассказывают о том, как они помогают дома маме, папе, брату, сестренке, бабушке, дедушке и свои рассказы кладут в шкатулку. Медвежонок «благодарит» детей за «волшебную шкатулку» и возвращается в лес мириться с мамой и помогать ей.

## «Помоги дедушке и бабушке»

**Цель:** Воспитывать у детей трудолюбие, желание помочь, милосердие, сострадание к пожилым людям.

**Возраст:** 5–7 лет.

**Количество игроков:** 2–4 человека.

**Реквизит:** Газеты, книги, очки, корзина, клубки шерсти, платок (предметы, создающие беспорядок).

**Предварительная работа:** Педагог напоминает детям, что в семье дети должны проявлять заботу о бабушках и дедушках, которые в свое время заботились и заботятся о своих внуках. Тогда через много лет вы получите те отношения, к которым стремились. Ваши внуки станут интересоваться вашим здоровьем, настроением, будут заботиться о вас.

### Ход игры:

На столе в беспорядке сложены газеты, книги, очки «упали» на пол. Рядом, возле стула, стоит корзина. Вокруг нее разбросаны клубки шерсти, возле стула лежит «упавший» бабушкин платок.

Вызываются двое детей. Кто быстрее окажет помощь? Один ребенок помогает навести порядок на столе для дедушки. Укладывает стопкой книги, отдельно кладет стопкой газеты, поднимает с полу очки. А другой собирает в корзину клубки, поднимает и вешает на стул бабушкин платок.

### **«Пять орешков»**

**Цель:** Создавать условия для самоутверждения ребенка в группе детей и взрослых; расширять запас слов, обозначающих положительные качества человека.

**Подготовительная работа:** Педагог обращает внимание детей на то, что у каждого человека есть хорошие качества.

**Возраст:** 5–7 лет.

**Количество игроков:** 2–3 человека.

**Реквизит:** Орешки (камешки, жетоны) по 5 штук на каждого игрока.

#### **Ход игры:**

Предложить детям назвать хорошие качества человека. Вызываются 2-3 ребенка, которые по очереди называют слова. За каждое правильно сказанное слово дается орешек. Выигрывает тот, кто наберет 5 орешков.

Качества: хороший, добрый, заботливый, трудолюбивый, нежный, верный, ласковый, любящий, честный, работающий, умный, щедрый, смелый, целеустремленный, усидчивый, веселый, доброжелательный, отзывчивый, скромный, общительный, чистоплотный и т. д.

### **«Какое доброе дело можно сделать?»**

**Цель:** Формировать поступки и поведение быть добрым, воспитывать положительные отношения к доброте; бережное отношение к окружающему миру.

**Возраст:** 4–6 лет.

**Количество игроков:** Любое.

**Реквизит:** Предметные картинки: порванная книга, засохший комнатный цветок, сломанная игрушка, грязная чашка, рассыпанные фломастеры и т.д.

#### **Ход игры:**

Ребенок берет картинку, размышляет и предлагает вариант ответа, например: порванную книгу нужно подклеить, засохший цветок – полить, сломанную игрушку – отремонтировать.

## **«Добрые дела сказочных героев»**

**Цель:** развивать способность детей отличать хорошее от плохого в сказке, умение делать нравственный выбор; воспитывать в детях доброту на примере сказочных героев.

**Возраст:** 5–7 лет

**Количество игроков:** любое

**Реквизит:** силуэты сказочных героев, кружки красного и синего цвета

**Ход игры:**

Сказочные герои разложены по кругу. Ребёнок располагает около каждого персонажа кружок – красный, если считает его поступок добрым, синий – недобрым, обосновывает свой выбор.

## **Раздел 5. Игры на формирование вежливости и культуры общения**

*Эти игры помогают детям освоить вежливые слова, правила поведения в обществе, культуру общения.*

### **«Вежливые слова»**

**Цель:** Воспитание в детях культуру поведения, вежливости, уважения друг к другу, желания помочь друг другу.

**Возраст:** 4–6 лет.

**Количество игроков:** Любое.

**Реквизит:** Сюжетные картинки с различными ситуациями.

**Ход игры:**

Воспитатель показывает карточку с изображением ситуации (ребенок толкнул другого, ребенок поднял упавшую вещь, ребенок жалеет другого ребенка и т. п.) и предлагает составить рассказ по картине, используя вежливые слова.

### **«Копилка вежливых слов»**

**Цель:** Упражнять в употреблении вежливых слов, воспитывать культуру общения, доброжелательность.

**Возраст:** 4–7 лет.

**Количество игроков:** Любое.

**Реквизит:** Копилка (коробка), жетоны.

### **Ход игры:**

Опуская жетон в копилку, ребенок называет вежливое слово. Опуская больше жетонов, ребенок называет больше вежливых слов.

Вариант: можно собирать слова по темам: слова приветствия, слова благодарности, слова прощания, слова извинения.

### **«Нужно – нельзя»**

**Цель:** закрепление правил поведения в общественных местах; воспитание уважения к людям, умения вести себя правильно.

**Возраст:** 4–7 лет.

**Количество игроков:** Любое.

**Реквизит:** Иллюстрации с изображением общественных мест (транспорт, театр, музей, улица, поликлиника, магазин).

### **Ход игры:**

Воспитатель показывает карточку с изображением общественного места. Спрашивает, что нужно делать, например, в театре: внимательно слушать и смотреть, выключить мобильный телефон, хлопать в ладоши; что нельзя: громко говорить, показывать пальцем, бегать, хлопать дверью. За правильный ответ участник получает фишку.

### **«Если «да» – похлопай, если «нет» – потопай»**

**Цель:** Развитие коммуникативных навыков детей, развитие слухового внимания, умения оценивать поступки.

**Возраст:** 4–6 лет.

**Количество игроков:** Любое.

**Реквизит:** Не нужен.

### **Ход игры:**

Взрослый называет предложения, а дети должны оценить их и показать свое отношение, похлопав в ладоши, если они согласны, или потопав ногами, если утверждение неверно.

Примеры предложений:

- «Рома навестил бабушку и так обрадовался, что обиделся на нее».
- «Саша отнял игрушку у Пети и побил его, Петя поссорился с ним».
- «Лене очень нравился Сережа, поэтому она его побила».
- «Маша помогла маме вымыть посуду».
- «Дима поделился конфетой с другом».

В конце игры взрослый говорит детям, что обида и злость дружат с ссорой, а ссоры делают человека одиноким.

### **«Только хорошее»**

**Цель:** формирование у детей представление о добре; развитие устной речи, творческого мышления, воображения.

**Возраст:** 5–7 лет.

**Количество игроков:** Любое.

**Реквизит:** Мяч.

#### **Ход игры:**

Педагог с мячом в руках встает перед детьми, просит их выстроиться в ряд, а затем каждому из них бросает мяч. Дети ловят мяч только тогда, когда воспитателем произносится какое-либо хорошее качество (правдивость, доброта, аккуратность). В этом случае они делают шаг в сторону педагога. Если дети случайно «поймают плохое качество» (нетерпимость, жадность, злость), они делают шаг назад. Побеждает тот, кто первым дойдет до педагога. Этот человек становится ведущим.

### **«Садовники и цветы»**

**Цель:** Воспитывать у детей желание употреблять в речи как можно больше добрых, ласковых, вежливых слов.

**Возраст:** 5–7 лет.

**Количество игроков:** группа делится на две подгруппы.

**Реквизит:** Не нужен.

#### **Ход игры:**

Группа делится на две подгруппы, воспитатель объясняет правила игры: «Если цветы в саду долго не поливать водой – они завянут. Но мы с вами отправимся в необыкновенный сад, где растут цветы, которым не надо воды. Они увядают, если долго не слышат о себе добрых и вежливых слов.

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 добрыми, ласковыми и вежливыми словами, тогда цветы будут постепенно оживать и распускаться». Затем дети меняются ролями.

## Раздел 6. Игры на разрешение конфликтов и примирение

*Эти игры учат мириться, прощать, договариваться.*

### «Ковер примирения»

**Цель:** Учить детей выходить из конфликтов мирным путём, находить компромисс.

**Возраст:** 3–7 лет.

**Количество игроков:** Двое (поссорившиеся) + группа поддержки.

**Реквизит:** Красивый коврик или плед.

#### Ход игры:

В группе есть специальное место - «Ковер примирения». Если дети поссорились, они идут на этот ковер.

Правила:

1. Сели на ковер лицом друг к другу.
2. Можно взять «мирилку» (мягкую игрушку).
3. Сначала каждый говорит, что он чувствует (без обвинений: «я расстроился», а не «ты плохой»).
4. Потом каждый предлагает, как помириться.
5. В конце – мирилка-потешка или объятия.

#### Мирилки:

Хватит ссориться и злиться,  
Ну, давай скорей мириться!  
Ты мне друг, и я твой друг,  
Мы одна семья вокруг!

#### Или:

Мир, мир навсегда,  
Ссоры, злость – не беда!  
Мы обиды забываем  
И друг друга обнимаем!

## **«Судья и миротворец»**

**Цель:** Учить детей анализировать конфликт с разных сторон, находить справедливое решение.

**Возраст:** 5–7 лет.

**Количество игроков:** 3–5.

**Реквизит:** Не нужен.

### **Ход игры:**

Разыгрывается ситуация ссоры (можно на куклах, можно дети показывают).

Например, два мальчика не поделили машинку.

Выбираются роли:

- «Судья» – выслушивает обе стороны и решает, кто прав.
- «Миротворец» – предлагает, как помириться и подружиться.
- Остальные – зрители, могут предлагать свои варианты.

Важно, чтобы судья не просто обвинил кого-то, а нашёл решение, которое устроит обоих.

## **«Два барана» (игра-шутка с моралью)**

**Цель:** Показать детям бесполезность ссоры и важность уступки.

**Возраст:** 3–6 лет.

**Количество игроков:** 2 + остальные зрители.

**Реквизит:** Скамейка или доска (мостик).

### **Ход игры:**

На полу кладется доска – это мостик. Два ребенка («барана») идут навстречу друг другу с разных концов. На мостике они встречаются и должны разойтись. Если начинают толкаться и бодаться, то падают (на мягкий мат или ковер).

Воспитатель комментирует:

– Вот так и в жизни: если никто не хочет уступить, оба проигрывают. А давайте попробуем по-другому!

Повторяем ситуацию, но теперь один уступает, пропускает другого. Все довольны.

## **«На мостике»**

**Цель:** Развитие ловкости, способности прогнозировать ситуацию, соотносить свои действия с действиями партнера для достижения общей цели.

**Возраст:** 5–7 лет.

**Количество игроков:** Пары.

**Реквизит:** Полоса на полу шириной 30-40 см (мостик).

### **Ход игры:**

Перед началом игры создается воображаемая ситуация. Взрослый делит детей на две группы и разводит в разные стороны. Предлагает представить такую ситуацию: дети находятся по сторонам горного ущелья и им необходимо перебраться на другую сторону, а для этого есть только узенький мостик (на полу чертится полоса). По мостику могут пройти только два человека одновременно навстречу друг другу. Участники разбиваются на пары и двигаются навстречу. Тот, кто заступит за черту, выбывает из игры («упал в ущелье»). Успешное окончание игры можно считать лишь в том случае, когда ребенок уступил дорогу своему партнеру и пропустил его вперед.

## **«Обзывалки»**

**Цель:** развитие коммуникативных навыков, снятие отрицательных эмоций в приемлемой форме.

**Возраст:** 5–7 лет.

**Количество игроков:** Любое.

**Реквизит:** Мячик.

### **Ход игры:**

Детям предлагается, передавая друг другу мячик, «обзывать» друг друга неблизкими словами, например, названиями овощей или фруктов, при этом обязательно называть имя того, кому передается мячик: «А ты, Лешка – картошка», «а ты Иришка – редиска» и т. д.

Завершать игру обязательно хорошими словами: «А ты Маринка – картинка», «А ты, Антошка – солнышко» и т. д. Мячик передавать нужно быстро, нельзя долго задумываться.

**Комментарий:** перед началом игры можно провести с детьми беседу об обидных словах, о том, после чего люди обычно обижаются и начинают обзываться.

## Раздел 7. Словесные игры на доброту

*Эти игры можно проводить в любое время – на утреннем круге, перед обедом, в очереди на прогулку.*

### «Аукцион добрых слов»

**Цель:** Активизация добрых слов в речи, обогащение словаря.

**Возраст:** 4–7 лет.

**Количество игроков:** Любое.

**Реквизит:** Мяч или волшебная палочка.

#### Ход игры:

Воспитатель называет букву или тему. Дети по очереди называют добрые слова на эту букву или тему.

#### Темы:

- Как можно назвать маму (ласково)?
- Какие слова говорим, когда встречаемся?
- Как утешить друга?
- Что пожелать на ночь?

Выигрывает тот, кто назвал слово последним.

### «Скажи по-другому» (замена обидных слов)

**Цель:** Учить выражать недовольство без оскорблений.

**Возраст:** 5–7 лет.

**Количество игроков:** Любое.

**Реквизит:** Карточки с обидными фразами.

#### Ход игры:

Воспитатель показывает обидную фразу (например, «Ты жадина!»). Дети должны придумать, как сказать то же самое, но по-доброму, без обидных слов.

#### Варианты:

- Вместо «Ты жадина!» – «Мне грустно, что ты не поделился. Может, поиграем вместе?»
- Вместо «Ты плохой» – «Мне не нравится, как ты поступил».
- Вместо «Уйди отсюда» – «Мне нужно немного побыть одному».

## **«Волшебный микрофон»**

**Цель:** Развитие умения говорить добрые слова публично, преодоление стеснения.

**Возраст:** 4–7 лет.

**Количество игроков:** Любое.

**Реквизит:** Игрушечный микрофон или любой предмет, заменяющий его.

### **Ход игры:**

Дети сидят в кругу. Воспитатель передаёт микрофон рядом сидящему и говорит:

– Я хочу сказать спасибо нашей группе за то, что мы дружные.

Ребёнок берет микрофон и говорит что-то хорошее (кому-то или всей группе).

Можно просто: «Я люблю свою группу», «Я рад, что мы вместе», «Мне нравится, как мы играем».

## **Раздел 8. Игры с родителями**

*Эти игры можно рекомендовать родителям для семейного досуга.*

## **«Семейный сундучок добрых слов»**

**Цель:** Укрепление семейных связей, развитие традиции благодарить друг друга.

**Возраст:** Любой.

**Реквизит:** Красивая коробочка, маленькие листочки.

### **Ход игры:**

Заводится «Семейный сундучок». Каждый день каждый член семьи, включая детей пишет на листочке или рисует, за что он благодарен кому-то из семьи сегодня, и кладет в сундучок.

В воскресенье вечером все садятся вместе и читают записки. Это создает теплую традицию и учит замечать хорошее.

## **«Доброе дело выходного дня»**

**Цель:** Вовлечение детей в совместные добрые дела.

**Возраст:** Любой.

**Реквизит:** Не нужен.

### **Ход игры:**

Каждую субботу семья планирует и совершает одно доброе дело:

- навестить бабушку,
- покормить птиц,
- отнести книги в библиотеку,
- помочь соседям,
- испечь печенье для друга.

Вечером обсуждают: что было самым приятным, что чувствовали.

## **Методические рекомендации по проведению «Добрых игр»**

1. Создавайте доверительную атмосферу. Дети должны чувствовать, что их не осудят, что любое их высказывание ценно.
2. Учитывайте возрастные особенности. Для малышей игры должны быть короче, с большим количеством наглядности. Для старших – можно добавлять более сложные нравственные дилеммы.
3. Используйте музыкальное сопровождение. Спокойная, добрая музыка создает нужный эмоциональный фон.
4. Вовлекайте всех детей. Следите, чтобы никто не оставался в стороне. Застенчивым детям помогайте, но не заставляйте.
5. Обсуждайте после игры. Важно не просто поиграть, но и поговорить о том, что дети чувствовали, что узнали нового.
6. Повторяйте игры. Нравственные качества формируются не за одно занятие. Возвращайтесь к любимившимся играм.