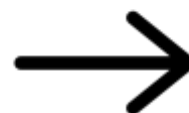


## Использование схем при проведении игр «Вежливые слова»

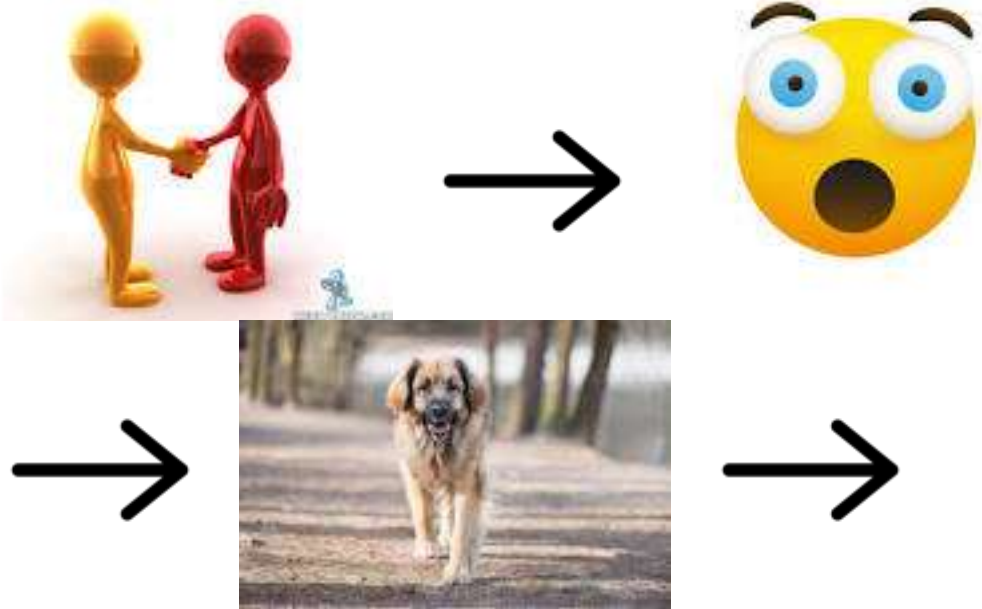
Цель: проявление уважения в общении, привычка пользоваться вежливыми словами.

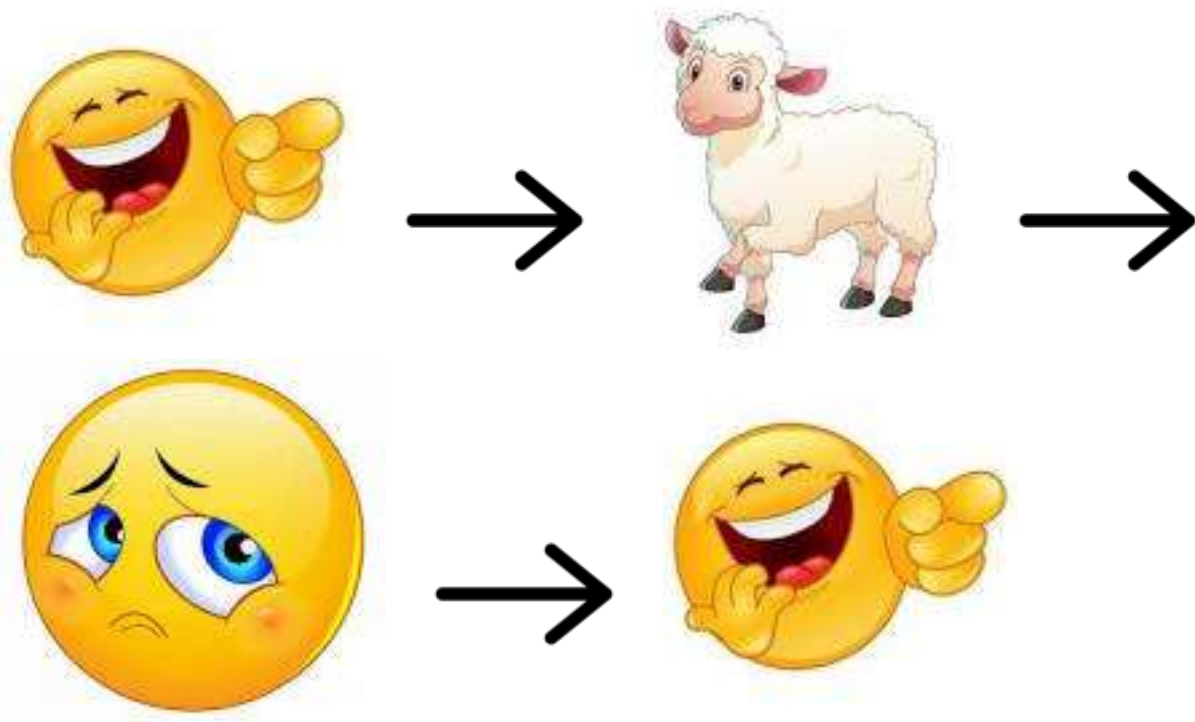
Ход: Игра проводится с мячом в кругу. Дети бросают друг другу мяч, называя вежливые слова. Назвать только слова приветствия (здравствуйте, добрый день, привет, мы рады вас видеть, рады встречи с вами) ; благодарности (спасибо, благодарю, пожалуйста, будьте любезны) ; извинения (извините, простите, жаль, сожалею) ; прощания (до свидания, до встречи, спокойной ночи) .



«Веселые человечки»

Человечки в доме жили,  
Меж собой они дружили.  
Звали их совсем чудно —  
Хи-хи, Ха-ха, Хо-хо-хо.  
Удивлялись человечки: —  
Хо-хо, хо-хо, хо-хо-хо!  
Им собака шла навстречу  
И дышала глубоко.  
Засмеялись человечки:  
— Хи-хи-хи-хи-хи-хи-хи.  
Ты похожа на овечку.  
Прочитать тебе стихи?  
Разобиделась собака  
И ушами затрясла.  
Человечки же хохочут:  
— Ха-ха, ха-ха, ха-ха-ха!





### «Переходы»

Цель: отвлечь детей от фиксированности на собственном Я и сосредоточенности на отношении к себе ровесников и обратить их внимание на сверстника самого по себе, вне контекста их взаимоотношений. Развитие способности увидеть другого, почувствовать общность, слитность с ним.

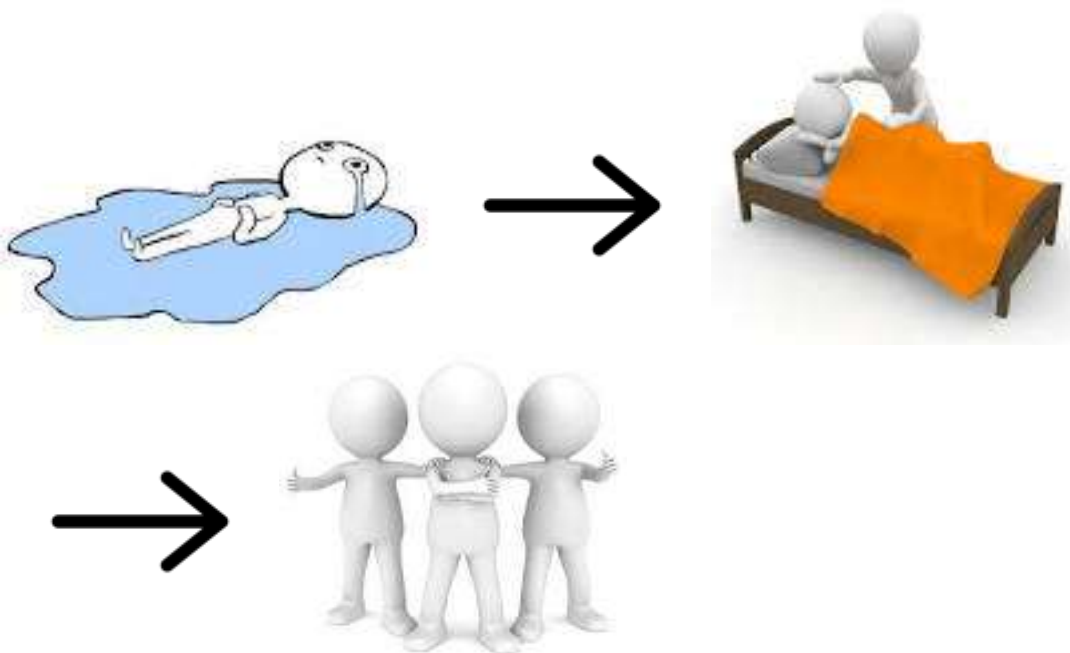
Правила: Быть максимально сосредоточенным.

Ход: А) Дети сидят в кругу. Воспитатель просит детей внимательно посмотреть друг на друга: «У каждого из вас волосы отличаются по цвету. Теперь поменяйтесь местами так, чтобы крайним справа, вот на этом стуле, сидел тот, у кого самые светлые волосы, рядом с ним - у кого потемнее, а крайним с права, на этом стуле, сидел тот, у кого самые тёмные волосы. Никаких шумных обсуждений. Начали». Взрослый помогает детям, подходит к каждому из них, прикасается к их волосам, советуется с остальными, куда его посадить. Б) Задание то же, но дети должны поменяться по цвету глаз.



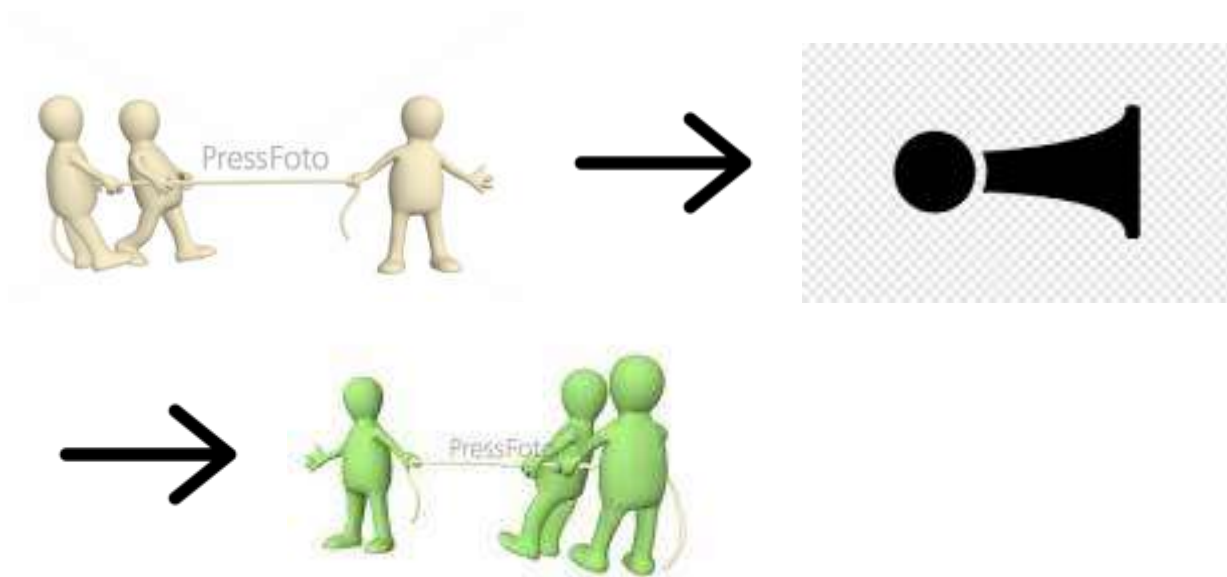
### «Твой друг плачет»

Один ребёнок лежит на подушках, и делает вид, что плачет. Остальные дети по очереди подходят к нему и говорят утешительные слова. Упражнение делают все дети по очереди, воспитатель помогает подобрать как можно больше утешительных слов.



### Подвижная игра «Перетягушки»

Дети обеих команд делятся по парам. Каждой паре дается гимнастическая палка. Участники одной команды стоят по одну сторону от обозначенной линии. По сигналу ведущего участники команд стараются перетянуть противника на свою сторону.



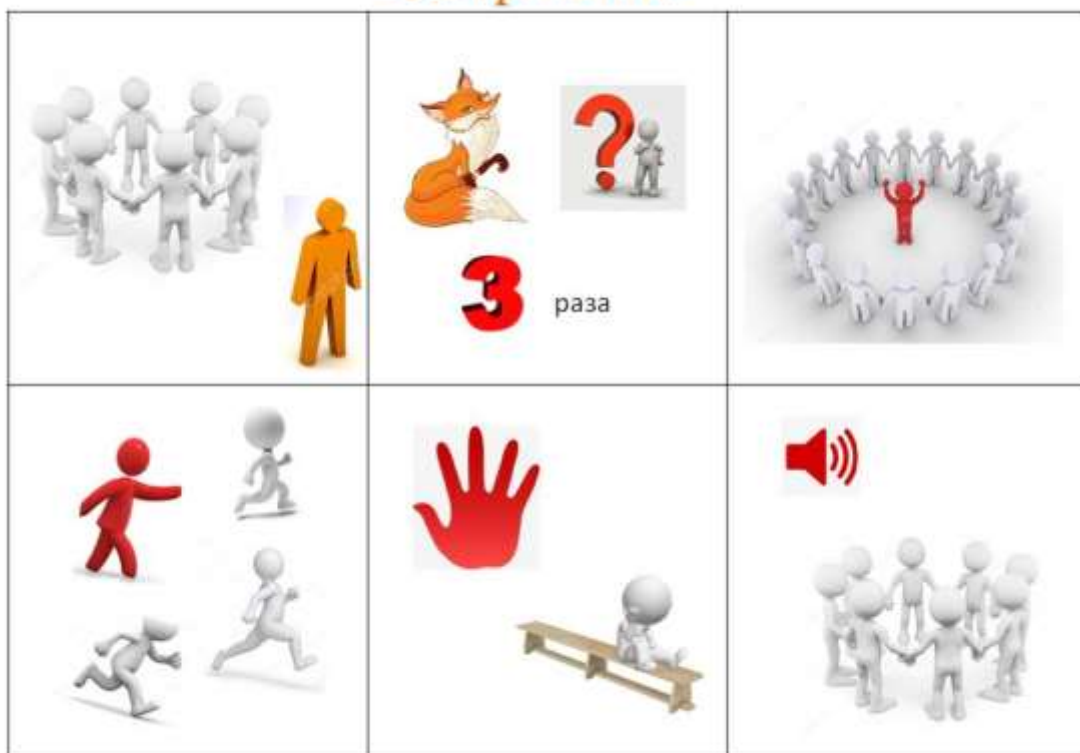
#### «Хитрая лиса»

Цель: упражнять детей в беге с ловлей и увертыванием; развивать быстроту, ловкость, выносливость, внимание; воспитывать умение соблюдать правила игры.

Ход игры: играющие стоят в кругу с закрытыми глазами, водящий идет за кругом и незаметно дотрагивается до одного из игроков, который становится «хитрой лисой». По сигналу игроки открывают глаза и хором произносят Зрза: «Хитрая лиса, где ты?». После третьего раза «лиса» выбегает в центр круга и говорит: «Я здесь!» Все играющие разбегаются врассыпную, а «лиса» их ловит. После того как лиса поймала 2-3человек, педагог говорит: «В круг!» дети встают в круг, игра повторяется.

Правила: играющие убегают только после слов лисы «Я здесь!»; игрок считается пойманным, и садится на скамейку, если лиса задела его ладонью по плечу или спине; игра заканчивается по сигналу педагога.

## «Хитрая лиса»



### «Ловишка бери ленту»

Цель: упражнять детей в беге с ловлей и увертыванием; развивать быстроту, ловкость, выносливость, внимание; воспитывать умение соблюдать правила игры.

Ход игры.

Играющие становятся в круг, выбирают ловишку. Все, кроме ловишки, получают ленточку, которую они закладывают сзади за пояс. Ловишка встает в центр круга. Дети произносят слова «Раз-два, раз-два, начинается игра!» и разбегаются по залу (площадке). Ловишка догоняет играющих, стараясь вытянуть у кого-нибудь из них ленточку. Лишившийся ленточки временно выбывает из игры. По сигналу педагога игра заканчивается. Ловишка подсчитывает количество взятых лент и возвращает их детям. Игра возобновляется с новым ловишкой.

Правила: Ловишка должен брать только ленту, не задерживая играющего. Играющий, лишившийся ленты, отходит в сторону.

Вариант: Выбрать двух ловишек.

## «Ловишқа, бери ленту»

