**Картотека**

**дидактических игр**

**по духовно – нравственному**

**воспитанию**

**для детей дошкольного возраста**

**(Сплочение детского коллектива**

**и формирование**

**положительных моральных качеств)**

**1. «На что похоже настроение?»**

Участники игры по очереди говорят, на какое время года, природное явление, погоду похоже их сегодняшнее настроение. Начать сравнения лучше взрослому:

*Мое настроение похоже на белое пушистое облачко в спокойном голубом небе, а твое?* Упражнение проводится по кругу. Взрослый обобщает какое же сегодня у всей группы настроение: грустное, веселое, смешное, злое и т. д. Интерпретируя ответы детей, учтите, что плохая погода, холод, дождь, хмурое небо, агрессивные элементы свидетельствуют об эмоциональном неблагополучии.

**2. «Дотронься до...»**

Все играющие одеты по-разному. Ведущий выкрикивает: «Дотронься до... синего!» Все должны мгновенно сориентироваться, обнаружить у участников в одежде что-то синее и дотронуться до этого цвета. Цвета периодически меняются, кто не успел – ведущий.

Замечание: Взрослый следит, чтобы дотрагивались до каждого участника.

**3. Вулкан**

Один из ребят – «вулкан» – садится на корточки в центре круга. Он спит. Затем он начинает тихо гудеть, и медленно поднимается – просыпается. Группа помогает ему гудеть глухими звуками. Затем он резко подскакивает, поднимая руки вверх, как будто выбрасывает все, что ему не нужно. Потом опять постепенно засыпает. После того, как ребенок возвращается в круг, ведущий спрашивает у него, что он выбрасывал.

**4. Передай движение**

Играющие, образуя круг, закрывают глаза. Взрослый будит своего соседа и показывает ему какое-либо действие: причесывается, моет руки и т.п. Эти движения игрок показывает следующему, и так далее по кругу, до последнего. Новое действие загадывает уже кто-либо из детей. Игра продолжается до тех пор, пока у играющих есть желание загадать свое движение.

**5. Звериное пианино**

Дети садятся на корточки в одну линию. Они - клавиши пианино, которые звучат голосами разных животных. Ведущий раздает «клавишам» их голоса (кошки, собаки и др.). Далее «пианист» то быстро, то медленно дотрагивается до головок детей - «нажимает на клавиши». «Клавишам» нужно звучать голосами соответствующих животных.

**6. Поварята**

Воспитатель обращается к детям:

*Ребята, мы сейчас с вами будем варить компот!* (на полу выложен из верёвки круг). *Вот это наша большая кастрюля. Сейчас сварим компот, но компот этот будет необычный. Каждый из вас придумает, чем он будет (слива, абрикос, изюм, груша, персик, черешня, вишня и т. д.). А я буду шеф – повар. Я буду говорить по очереди, что хочу положить в кастрюлю. Кто узнаёт себя, тот прыгает в круг! Играем!*

Игра продолжается пока все компоненты не окажутся в «кастрюле».

Аналогично можно играть «Сварим вкусный суп»

**7. Зеркало**

1 вариант: воспитатель, стоя перед детьми, изображает разные эмоциональные состояния, а дети их повторяют.

2 вариант: «Кривые зеркала»

Воспитатель изображает одно эмоциональное состояние, а дети любое другое.

3 вариант: дети показывают, отражают эмоциональное состояние, предварительно разбившись на пары.

**8. Все вместе**

Для игры нужны мелки для рисования или листы газет. Воспитатель говорит, что надо нарисовать на полу круг такого размера, чтобы озадачить детей сложной, но решаемой проблемой: как им всем разместиться на очерченном пространстве. Чтобы усложнить задачу, можно попросить ребят составить «остров» из газет, которые нельзя ни рвать, ни раздвигать. (Выигрывает команда, которая смогла разместиться на маленьком пространстве).

**9. «Тень»**

Один играющий ходит по помещению и делает разные движения, неожиданные повороты, приседания, нагибается в стороны, кивает головой, машет руками и т. д. Все остальные встают в линию за ним на небольшом расстоянии. Они его тень и должны быстро и четко повторять его движения. Затем ведущий меняется.

**10. Волшебный стул**

Педагог обращает внимание детей на то, что каждый человек хорош по-своему: один — прекрасно поет; другой — приветлив, добр к людям, всегда готов помочь; третий — надежен в деле и т. п. Один ребёнок садится в центр на «волшебный» стул, остальные говорят о нём добрые, ласковые слова, комплименты. Можно погладить сидящего, обнять, поцеловать.

**11. Паровозик**

*Сегодня мы будем играть в «паровозики». Сначала у паровозиков не будет вагонов, и тот, кого мы выберем паровозиком, будет в одиночку «ездить» по кругу, громко приговаривая «чух-чух-чух». Потом «паровозик» соскучится и подъедет к любому мальчику или девочке со словами: «Паровозик чух-чух-чух» - и назовёт своё имя. Тот ребёнок, к которому подъехал «паровозик», в ответ называет своё имя и становится новым паровозиком, а первый – его «вагоном».*

Новый «паровозик» вместе с вагоном продолжит движение по кругу, затем подъедет к любому ребёнку со словами: «Паровозик чух-чух-чух» - и назовёт своё имя и имя своего «вагона».

Игра продолжается до тех пор, пока в «паровозик» не будут включены все дети.

**12. Волны**

*Наверное, вы любите купаться в речке, в пруду, но особенно в море. Почему в море? Наверное, потому, что в море обычно бывают небольшие волны и так приятно, когда они ласково омывают тебя. Давайте сейчас превратимся в морские волны. Попробуем подвигаться, будто мы волны. Попробуем улыбнуться, как волны, когда они искрятся на ярком солнце. Попробуем «пошуршать», как волны, когда они накатывают на камушки на берегу, попробуем сказать вслух, что говорили бы волны купающимся в них людям, если бы умели говорить. Наверное, они говорили бы: «Мы любим вас, мы любим вас».*

Затем ведущий предлагает всем по очереди «искупаться в море». «Купающийся» становится в центр, «волны» по одной подбегают к нему и, поглаживая его, тихонько проговаривают свои слова: «Мы любим тебя, мы любим тебя».

**13. Потерялся ребёнок**

*Давайте представим себе, что мы с вами в лесу. Что мы там делаем? Конечно, собираем грибы или ягоды. Но один из нас потерялся. Мы очень обеспокоены, поэтому громко и ласково по очереди зовём его, например: «Ау, Сашенька!».*

«Потерявшийся» ребёнок стоит спиной к группе и угадывает, кто же его позвал»

**14. Волчок**

Дети садятся в кружок. Ведущий берёт волчок и, прежде чем раскрутить его, предлагает задание, например: проскакать на одной ножке, спеть песенку, похлопать в ладоши, что-нибудь сосчитать и принести. Ребёнок, на которого укажет стрелка, должен выполнить задание, а потом сам придумать новое.

**15. Добро - зло**

Игровые действия: дети становятся перед взрослым. Взрослый по очереди называет детям любые слова, обозначающие какие-либо поступки, действия. Если слово обозначает добро, добрые дела, то дети хлопают в ладоши. Если это слово – зло, дети грозят пальцем и топают ногами.

Водящим можно выбирать детей.

**16. Игра «Радость или огорчение».**

- Разбросали по комнате все игрушки;

- Помогли маме помыть посуду;

- Нарисовали и подарили папе или маме красивый рисунок;

- Вы съели на завтрак всю кашу;

- Всегда говорите своим родным «спасибо», «пожалуйста», «здравствуйте», «до свидания».

- Порвали новую книжку;

- Не захотели мыть руки перед едой;

- Покормили собаку или кошку;

- Убегали от взрослых;

- Научились сами одеваться, без помощи взрослых;

- Защищали братика или сестричку от хулигана;

Вижу, что вы знаете, какие поступки могут огорчить и порадовать ваших родных. Надеюсь, что вы будете совершать только хорошие поступки!

**17. Необычная песенка**

Правила игры. Ребёнок распевает гласные звуки на мотив любой знакомой ему мелодии.

*Однажды жуки, бабочки и кузнечики поспорили, кто лучше всех споёт песенку. Первыми выступили большие, толстые жуки. Они важно пели: О-О-О.* (Дети напевают мелодию на звук О). *Затем выпорхнули бабочки. Они звонко и весело запели песенку.* (Дети исполняют ту же мелодию, но на звук А). *Последними вышли музыканты-кузнечики, они заиграли на скрипочках – И-И-И.* (Дети напевают эту же мелодию на звук И). *Тут на полянку вышли все и начали распевку со словами. И сразу же все жуки, бабочки, кузнечики поняли, что лучше всех поют наши девочки и мальчики.*

**18. «Я люблю…»**

*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.

**19. Разбуди кота**

Кто-то из детей получает роль кота. Он садится, закрыв глаза, (как бы спит), на стул в центре круга, а остальные, по желанию избрав роль какого-либо детёныша животного, образуют круг. Тот, на кого укажет жестом воспитатель, подаёт голос (издаёт звукоподражание, соответствующее персонажу).

Задача кота: назвать, кто его разбудил (петушок, лягушонок и т.д.). Если персонаж назван правильно, исполнители меняются местами, и игра продолжается.

**20. «Где мы были, не скажем…»**

Водящий отходит в сторону, а дети договариваются, какую деятельность они будут изображать. На вопросы водящего «Где вы были? Что вы делали?» дети отвечают: «Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем» и показывают различные движения (стирка белья, рисование и др.). Водящий должен по движениям правильно назвать действие, употребляя форму глагола второго лица множественного числа. Например: «Вы пилите дрова». При правильном ответе дети убегают, а водящий их догоняет. Пойманный становится водящим.

**21. Благородные поступки**

Детям предлагается перечислить благородные поступки по отношению к девочкам (женщинам) и мальчикам (мужчинам). Воспитатель кидает в руки мяч одному из игроков, тот называет благородный поступок и перекидывает мяч следующему игроку по своему желанию.

**22. «Узнай мое настроение по глазам»**

Взрослый закрывает нижнюю часть лица куском плотной бумаги, так чтобы ребенок видел только глаза. Затем изображаются различные эмоциональные состояния, которые ребенок должен определить по глазам.

Примечание: в дальнейшем, игра усложняется – дети сами показывают наиболее яркие эмоциональные состояния друг другу.

**23. Продолжи пословицу**

Воспитатель начинает пословицу, дети ее продолжают.

**24. Отправь письмо**

Во время игры дети стоят в кругу, крепко держась за руки. Водящий – почтальон – в центре круга, он говорит: «Я посылаю письмо от Сережи к Лене». Сережа начинает передавать «письмо». Он пожимает руку своему соседу справа или слева, тот пожимает следующему и так дальше по кругу, пока «письмо» не дойдет до Лены. Цель почтальона «перехватить» письмо, т. е. увидеть, у кого из детей оно находится. Ребенок водит до тех пор, пока письмо не будет «перехвачено». Желательно, чтобы каждый ребенок побывал в роли почтальона.

**25. Найди мяч**

Дети садятся в ряд лицом к ведущему. За спинами передаётся мяч или другой предмет. По выражению лица и позе, ведущий должен угадать у кого мяч. Передача мяча прекращается после звонка колокольчика.

**26. Головомяч**

Дети ложатся на пол парами (голова к голове). Между головами лежит мяч. Касаясь мяча только головой, нужно встать и поднять мяч с пола.

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

**27.** **Сбрось усталость**

*Встаньте, расставьте широко ноги, согните их немного в коленях, согните тело и свободно опустите руки, расправьте пальцы, склоните голову к груди, приоткройте рот, слегка покачиваясь из стороны в сторону вперёд-назад. А сейчас слегка тряхните головой, руками, ногами, телом, вы стряхнули всю усталость. Чуть-чуть осталось? Повторите ещё.*

 Воспитатель выполняет упражнение вместе с детьми.

**28. Назови себя**

Ребёнку предлагают представить себя, назвав своё имя так, как ему больше нравится, как называют дома или как он хотел бы, чтобы его называли в группе.

**29. Позови ласково**

Ребёнку предлагают бросить мяч или передать игрушку любому сверстнику (по желанию), ласково назвав его по имени.

**30. Перевоплощение**

Дети по очереди загадывают определённый образ, изображают его, не называя. Остальные отгадывают, давая словесный портрет.

**31. Хоровод**

Дети встают в круг и по команде воспитателя показывают, двигаясь друг за другом, печального зайчика, злого волка, сердитого медведя, задумчивую сову, счастливую ласточку и т.д.

**32. Буря**

Ведущий начинает игру, остановившись перед кем-нибудь из круга и потирая ладони. Ребёнок, перед которым остановился ведущий, имитирует звук начинающейся бури таким же образом. Ведущий движется дальше по кругу и предлагает каждому участнику, перед которым он остановился, сделать то же самое. Дети сами начинают потирать руки, когда ведущий двигается по кругу второй раз, щёлкая пальцами и предлагая делать то же самое каждому участнику. При третьем движении вдоль круга ведущий производит звук лёгким потопыванием ног. Пик бури обозначается полновесными ударами ног об пол. Таким образом, сначала просто ветер шуршал в листве деревьев, затем начался дождь, перешедший в ливень, и, наконец, началась настоящая буря. Спустя несколько секунд буря начинает стихать. Топот ног сменяется лёгким потопыванием, щёлканьем пальцев и, наконец, потиранием ладоней, пока не наступит полная тишина.

**33. Зоопарк**

Дети «превращаются» в животных, в тех, в кого захотят сами. Сначала все сидят на стульях. Каждый изображает животное, другие угадывают. Затем звери «выходят на свободу»: прыгают, бегают, рычат, кричат.

**34. «Встаньте все, кто…»**

Встаньте все, кто любит бегать, радуется хорошей погоде, имеет сестру, любит дарить цветы и т.д.

**35. Назови ласково**

Игровые действия: дети встают в круг. Выбирается водящий – Фея Нежность. Этот ребенок по очереди дотрагивается волшебной палочкой до всех детей в круге. Выбранный ребенок говорит нежные слова соседу справа (слева). Например, милый, дорогой Ванечка и т.д.

**36. Круг желаний**

Дети становятся в круг и, передавая игрушку по очереди, друг другу, высказывают свои пожелания. Например, «Я хочу, чтоб все зло на планете исчезло». И т.п.

**37. Вспомни сказку**

Дети вспоминают знакомые сказки и их героев, которые совершали добрые и злые поступки, анализируют и дают им оценку. За каждый ответ дети получают фишку.

**38. Если «да» - похлопай, если «нет» - потопай**

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

*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.*

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

**39. Обзывалки**

Детям предлагается, передавая друг другу мячик, обзывать друг друга необидными 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», 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.

**40. Научи послушанию**

Воспитатель предлагает иллюстрации или книжки, где непослушание привело к беде: сказки «Красная Шапочка», «Волк и семеро козлят»; «Заинькина избушка» и т.д.

Вариант1: Ребёнок должен указать на ошибку героя и то, как он должен будет поступить правильно.

Вариант 2: Ребёнок должен рассказать о новом варианте развития сюжета «исправленной» сказки.

**41. «Узнай о ком я говорю»**

Ведущий описывает портрет ребенка, дети отгадывают.

**42. Пожалуйста**

Вариант 1. Все дети становятся в круг и выбирают ведущего. Ведущий показывает им разнообразные движения, а остальные дети должны их повторить, но только если ведущий скажет волшебное слово – «Пожалуйста!». Тот, кто ошибся, выбывает из игры.

Вариант 2. Все дети становятся в круг и выбирают ведущего. Ведущий показывает им разнообразные движения, а остальные дети должны их повторить, когда ведущий скажет волшебное слово – «Пожалуйста!». Тот, кто ошибся, выходит в центр круга и выполняет какое-нибудь задание – любое придуманное ведущим.

**43. Подбери цвет**

Педагог читает детям стихотворение В. Маяковского «Что такое хорошо и что такое плохо». Затем раздает детям карточки 2-х цветов: белого и черного и предлагает подобрать цвет карточки для слова «хорошо» (белый цвет) и для слова «плохо» (черный цвет).

Педагог называет слова, а дети подбирают и показывают нужный цвет для слов-антонимов.

*Добро — зло*

*горе — радость*

*хорошо — плохо*

*трудолюбие – лень*

*жадность – щедрость*

*трусость – храбрость*

*любовь – ненависть*

*грубость – вежливость*

*мир – война*

*темнота – свет*

*дружба – вражда*

*грязь — чистота* и т. д.

**44. Пять орешков**

Педагог обращает внимание детей на то, что у каждого человека есть хорошие качества. 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, работящий, умный, щедрый, смелый, целеустремленный, усидчивый, веселый, доброжелательный, отзывчивый, скромный, общительный, чистоплотный* и т. д.

**45. 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.*

**46. 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.*

**47. 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.

**48. 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 сторону педагога. Если дети случайно поймают «плохое качество» (жадность, злость), они делают шаг назад. Побеждает тот, кто первым дойдёт до педагога.

**49. Щедрые подарки**

Под музыку дети кружатся. Когда музыка обрывается, дети замирают.

 «Фея Щедрости» дотрагивается до кого-нибудь своей волшебной палочкой. При этом ребенок называет свою букву. «Фея Щедрости» должна придумать, какой щедрый подарок на данную букву она приготовила.

 Например, тому, у кого буква «З», она подарит зонтик, чтобы он не промок под дождем, или зайчика, чтоб он с ним играл. Если «Фея Щедрости» не может сама придумать какой-нибудь подарок, ей помогают те дети, которых она уже «оживила».

**50. Колечко красоты**

Сказать детям, что у вас есть колечко красоты. Стоит направить колечко на любого человека, как в нем сразу же становится видно все самое красивое. Дети встают в круг и вытягивают сложенные ладошки вперед. Педагог незаметно вкладывает колечко кому-нибудь в ладошки. Потом дети хором кричат: «Колечко, колечко, выйди на крылечко». Получивший колечко выбегает на середину круга. Он должен прикоснуться к своим друзьям колечком и рассказать о том, что красивого он видит в них. Тот, кто больше всех увидел красивого в своих друзьях, получает колечко красоты в подарок.

**51. Есть или нет?**

Играющие встают в круг и берутся за руки ведущий в центре. Он объясняет задание: если они согласны с утверждением, то поднимают руки вверх и кричат «Да», если не согласны, опускают руки и кричат «Нет!»

*Есть ли в поле светлячки?*

*Есть ли в море рыбки?*

*Есть ли крылья у теленка?*

*Есть ли клюв у поросенка?*

*Есть ли гребень у горы?*

*Есть ли двери у норы?*

*Есть ли хвост у петуха?*

*Есть ли ключ у скрипки?*

*Есть ли рифма у стиха?*

*Есть ли в нем ошибки?*

**52. Розовые очки**

Педагог обращает внимание детей на то, что каждый человек хорош. И нужно видеть в нем только хорошее.

Педагог объясняет ребятам, что означает выражение «смотреть сквозь розовые очки». После этого 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!*

А затем предлагает примерить «розовые очки» самим детям и они, выбрав, любого ребенка, говорят о нем только хорошее.