

Государственное бюджетное дошкольное образовательное  
учреждение детский сад №88 комбинированного вида  
Приморского района Санкт-Петербурга

# \* Защита прав ребёнка



**\* основа гражданского образования и правовой культуры дошкольников.**

**ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ, способствующие формированию чувства уверенности в себе, умения отстаивать собственное мнение, адекватно оценивать себя и свою деятельность, оценивать поступки других с позиции доброжелательности. Все это является основой гражданского образования и правовой культуры дошкольников.**



## \* Цель дидактических игр :

- \* помогать ребенку в накоплении социального опыта;
- \* расширять область правовых знаний;
- \* формировать чувство самооценности;
- \* знакомить с изменениями и противоречиями окружающего мира;
- \* обучать способам решения конфликтов и споров в позитивном русле.



# Игры, способствующие расширению области правовых знаний

«Я имею право...»

## Цель.

- Расширить область правовых знаний 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».



## «Помогите! Милиция!»

### Цель:

- Сформировать представление о том, в каких случаях необходимо обращаться за помощью в милицию.

### Материал.

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

### Ход игры

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

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 привлекает внимание обещаниями, ласковыми словами и интонациями.

## Примерные ситуации:

- почтальон принес срочную телеграмму;
- слесарь пришел ремонтировать кран;
- милиционер пришел проверить сигнализацию;
- медсестра принесла лекарство для бабушки;
- мамина 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 ГАИ.

### Ход занятия

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

## «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, а трое детей внутри круга танцуют. Рассказчик и «отгадка» занимают места на стульях, угадавший становится рассказчиком.



# *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.

## «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.**

## «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, присесть и т.п. (то есть выполнить упражнения, требующие больших затрат энергии);**

**«найти занятие» для голоса: поговорить, покричать, попеть.**

