

*Дидактические игры
по правовому
воспитанию
в детском саду*



Игра «Кто, где живёт?»

Цель игры: закрепляем знания детей о странах, народах, которые живут в них.

Ход игры: дети встают в круг. Воспитатель кидает мяч и называет страну. Ребёнок возвращает мяч и называет жителей этой страны (в Америке – американцы, в Англии – англичане).



Игра «Вопрос – ответ»

Цель игры: закрепить понимание и осознание детьми своей индивидуальности и чувства собственного достоинства, уважения к мнению другого человека, помочь детям осмыслить различия и сходство между людьми.

Ход игры: дети по музыку двигаются по группе. Как только она затихнет, Дети должны найти себе пару и задать друг другу любой вопрос: «Твоя любимая еда, цвет, время года? У тебя есть братья и сёстры? Куда бы ты хотел отправиться в путешествие?». Воспитателю необходимо игнорировать сложившиеся пары, следить, чтобы все дети поучаствовали в игре.

По окончании игры детям предлагается оформить выставку из своих фотографий «Вот мы какие!»

Игра «Назови ласково»

Цель игры: Познакомить детей с ласковыми именами.

Ход игры: Каждый ребёнок называет своё имя. Воспитатель просит сказать, как его ласково называют дома. За каждый вариант имени даётся фишка. В конце игры вручается приз имени с самым большим количеством вариантов.

Игра « Руки вверх»

Цель игры: закрепить понимание и осознание детьми своей индивидуальности и чувства собственного достоинства, уважения к мнению другого человека, помочь детям осмыслить различия и сходство между людьми.

Ход игры: дети встают в круг. Считалкой выбирается водящий, ему завязывают глаза. Воспитатель раскручивает водящего на месте и подводит к какому-нибудь ребёнку. Водящий должен догадаться, кто перед ним, ощупывая руками его одежду, волосы, лицо. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не примут в ней участие.

Игра с мячом «Кому, какой дом»

Цель игры: закрепить названия жилищ зверей и насекомых, Пояснить, что животные тоже имеют право на жильё и неприкосновенность жилища.

Ход игры: все становятся в круг, воспитатель кидает мяч одному из детей, называя животное, ребёнок кидает мяч воспитателю, называя жилище этого животного.

Медведю – берлога

Белке – дупло

Волку – логово

Птице – гнездо

Пчеле – улей

Человеку – дом

И т. д.





Игра «Я живу на...»

Цель игры: закрепить знания детей своего домашнего адреса, номер этажа, на котором живут, закрепить знание права на жильё, неприкосновенность жилища.

Ход игры: все встают в круг, воспитатель передаёт мяч ребёнку и говорит: «Я живу на ... этаже», ребёнок продолжает, называя свой этаж, и передаёт мяч соседу и т. д. Аналогично можно провести игру «Мой домашний адрес».

Игра « На одну букву»

Цель игры: закрепить умение находить предметы, которые начинаются на заданную букву. Выяснить, что знают это потому, что есть у детей право на образование, и они им пользуются.

Ход игры: Воспитатель просит детей оглядеть помещение в группе и назвать все предметы, которые начинаются на букву «К» (кубики, книги, краски, котёнок и т. д.)

Игра «Назови виды спорта»

Цель игры: закрепить виды спорта: летние, зимние, спортивный инвентарь. Уяснить, что занимаясь, спортом мы получаем здоровье, отдых.

Ход игры: Все встают в круг, передают друг другу мяч и называют: зимние виды спорта, летние виды спорта, спортивный инвентарь.



Игра «Прогулка по ручью»



Цель игры: закрепить право детей на отдых, учиться совместному отдыху.

Ход игры: на полу изображён ручеёк – то извилистый, то широкий, то узкий. Все дети – туристы. Они становятся друг за другом в цепочку, кладут руки на плечи впереди стоящему, расставляют ноги на ширине плеч впереди стоящему, расставляют ноги на ширину ручья в том месте, где начинается их путь, и передвигаются дальше все вместе, меняя ширину ног и направление движения, ступая по берегам ручья. Оступившийся становится в конец цепочки.

Игра «Спасатели»

Цель игры: Закрепление права на жизнь. Дети должны спасти игрушки, которые оказались на льдине (на острове, в горящем доме). На линии старта дети получают задание и инструкции по способу его выполнения.

Ход игры: 1. Встать в позицию «паучок», добежать до обруча, взять игрушку, положить её себе на живот и вернуться назад.

2. Встать парами, взяться за руки, добежать до обруча – «льдины», взять игрушку, положить её на руки и вернуться назад.

3. Встать парами. Взявшись за руки, добежать до обруча, взять игрушку и принести её на линию финиша, удерживая головами.

4. Встать парами. Добежать до обруча. Один из спасателей упирается руками в пол, другой кладёт на спину партнёра игрушку, берёт его за ноги, дети возвращаются к финишу.

Игра может проводиться в виде эстафеты. В этом случае используются два обруча. Если все движения отработаны, можно предложить детям самостоятельно выбрать «способ спасения» игрушки.

Игра «Я умею»



Цель игры: закрепить представление детей о праве на жизнь. Уточнить, что жизнь дана на добрые дела.

Ход игры: дети стоят в кругу и бросают мяч друг другу со словами «Я умею...», называя те добрые дела, которые они совершают по отношению к близким.

Игра «Найди себе пару»

Цель игры: закрепляем знания имён, учимся подбирать рифмующиеся имена.

Ход игры: воспитатель предлагает детям найти себе пару. Для этого кто-нибудь из ребят назовёт своё имя, а то, чьё имя, похоже (рифмуется) с названным, должны откликнуться. Например, Оля – Коля, Галя – Валя, Тома – Рома и т. д.

Игра - пантомима «Помогаю взрослым»

Цель игры: закрепить с детьми понятие обязанности.

Ход игры: ребёнок с помощью движений показывает, как он помогает родным по дому, а остальные дети внимательно наблюдают и отгадывают, что хотел «рассказать» их товарищ.

Игра «Моих родителей зовут...»

Цель игры: Закрепляем знания имени и отчества родителей.

Ход игры: дети, передавая друг другу мяч, быстро называют фамилию, имя, отчество мамы и папы.

Игра «Поводырь»

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

Ход игры: в комнате разложены и расставлены предметы-препятствия. Дети распределяются по парам: ведущий, ведомый. Ведомый надевает повязку, ведущий ведёт его, рассказывая, как двигаться. Например: «Переступи через кубик», «Здесь стул, обойдём его». Затем ведущий и ведомый меняются ролями.