



СП ДС «Сказка»  
ГБОУ СОШ №5 «ОЦ «Лидер» г.о. Кинель

---

## Сборник авторских игр «От игры к успеху»

в рамках реализации окружной пилотной площадки  
по направлению «Социально-коммуникативное развитие»



Авторы: педагоги детского сада  
«Сказка»

Руководитель: Кузнецова Л.А., ст.  
воспитатель

г.о. Кинель  
2025 г.

## Игра «Назови вежливое слово»

(для детей 3-4 года)

Автор: Пономаренко Н.А.

### Задачи:

- Закреплять элементарные правила культуры поведения.
- Упражнять детей в употреблении вежливых слов.



### Ход игры

Дети встают в круг (полукруг). Ведущий называет «вежливое» слово и бросает мяч. Поймавший мяч придумывает новое слово и бросает мяч другому ребенку.

2 вариант. «Не ошибись!»

Ход игры: Ведущий называет команды с «вежливыми» словами и без «вежливых» слов. Выполнять команды нужно, если услышат «вежливое» слово. Если команда прозвучала без «вежливого» слова, движения не выполнять.

## Игра «Назови имя»

с конструктором «Шарики-кубарики»

(для детей 4-5 лет)

Автор: Кажметьева Ю.И.

### Задачи:

- Развивать речевую активность детей.
- Способствовать воспитанию уважения в группе.
- Развитие научить детей договариваться о том, как они будут строить постройку, распределять материал между собой, согласовывать действия в игре.

**Оборудование:** конструктор «Шарики-кубарики»

### Ход игры

Необходимо построить из кубиков длинный желоб для шарика. Дети по очереди запускают шарик и, пока он катится, называют имена ребят группы.

Кто больше имен успеет назвать тот и победил. Имена друг за другом не повторяются.

Усложнение игры: первый ребёнок называет имя, второй называет первый звук в этом имени и говорит свое следующее имя, затем третий ребёнок называет первый звук в имени второго ребёнка и называет свое имя. Закрепляем умение выделять первый звук в слове.



### **Игра «Секретный фрукт»** (старший дошкольный возраст).

Автор: Мамчур О.Е.

**Задача:** развитие сплоченности и сотрудничества.

**Игроки:** две команды, в каждой 3 - 5 человек.

**Оборудование:** деревянный конструктор «Шарики – кубарики», схема постройки 2 шт., стол 2шт., стулья.

**Задание:** построить жёлоб для сбора фруктов (шарик) быстрее соперников.

Условия: чтобы раздобыть детали, нужно командам угадывать названия фруктов по описанию или в загадках. Один фрукт – одна деталь. Можно усложнить игру, чтобы команда угадывала фрукт и говорила, берет его или нет. Определяющим свойством будет форма фрукта: он должен катиться по жёлобу.

Загадки:

Фрукт похож на неваляшку.  
Носит желтую рубашку.  
Тишину в саду нарушив.  
С дерева упала...(груша)  
Золотист один бочок,

Красноват другой бочок.  
Посередине, в сердцевине-  
Притаился червячок (Яблоко)  
Летом в платьице зеленом.  
А по осени-в лиловом.  
Ароматна и красива.  
Узнаете? Это...(слива)  
Сверху шкурка золотая,  
В центре косточка большая.  
Что за фрукт?- Вот вам вопрос.  
Это сладкий...( Абрикос)  
Знают этот фрукт детишки,  
Любят, есть его мартышки.  
Родом он из жарких стран  
В тропиках растет...(Банан)  
Желтый цитрусовый плод  
В странах солнечных растет.  
А на вкус кислейший он.  
Как зовут его? (Лимон)  
Этот фрукт в рубашке яркой  
Любит, чтобы было жарко.  
Не растет среди осин  
Круглый, рыжий...(Апельсин)  
Он оранжевый и сочный,  
Любит Новый год.  
Посмотри под елку-точно,  
Он в подарках ждет!  
Этот рыжий господин  
Вкусный, сладкий...(Мандарин)  
Надорвали край рубашки,  
Вниз посыпались стекляшки.  
не собрать их всех назад.  
Что за плод такой? (Гранат)  
Жарким солнышком согрет.  
В шкурку, как в броню одет.  
Удивит собою нас  
Толстокожий...(Ананас)  
Вот румяный толстячок,  
Бархатистый сюртучок,

В пузе косточка резная.  
Как зовут его? Я знаю!  
(Персик)  
Золотой волшебный плод  
Так и просится к нам в рот.  
Спрятал косточки внутри.  
Их четыре, посмотри.  
Если же не спелый плод —  
Как веревкой свяжет рот.  
(Хурма)  
Он похож на апельсин,  
Ну точь-в-точь, один в один.  
Только больше и кислее,  
И немного зеленее.  
Как же этот фрукт зовут?  
Догадались вы?  
(Грейпфрут)

Победитель: команда первая построившая жёлоб для сбора фруктов.

## **Многофункциональный игровой модуль**

**– «Семья целая вселенная».**

**Ячейка «Моя Родина»**

(старший дошкольный возраст)

Авторы: Александрова И.Ю., Иванова Л.М.

**Цель** - формирование у обучающихся базовых представлений о семье, о Родине.

**Задача:** воспитывать у детей чувство гордости, любви, уважения к своей стране, Родине, членам семьи;



### Описание игры

Рассмотреть и назвать символику, геральдику России. Дети в роли экскурсовода рассказывают о родном крае, демонстрируют фотографии достопримечательностей городов: Самара, Кинель

## Ячейка «Семейные обязанности»

**Цель** - формирование у обучающихся базовых представлений о семье, членах семьи, семейных обязанностях.

**Задачи:**

- формировать правильное представление детей о семье, семейных и родственных отношениях;
- развивать воображение и творческую активность;
- вызвать желание рассказать о своей семье, значимых и памятных событиях, традициях, увлечениях, семейных обязанностях;



### Описание игры

Детям предлагается вспомнить и назвать чем занимаются члены семьи, проиграть в игру с помощью карточек «Кто, чем занят?» (ребенок по стрелочкам соотносит обязанности того или иного человека в семье) и «Помоги маме и папе» (ребенок по картинкам соотносит обязанности мамы и папы). Далее дети создают рисунок, в котором отражают свою роль в семье.

## Игра «Совместные покупки»

(старший дошкольный возраст)

Автор: Глушкова Ю.В.

**Цель:** формирование навыков и умений рационального использования доступных материальных ценностей; развитие экономического мышления.

**Задачи:**

- закрепить представление о размене монет, совершенствовать понимание состава числа;
- учить составлять различные комбинации из имеющегося набора монет;
- учить решать логические и арифметические задачи.

**Оборудование:** игровое поле, игральный кубик, информационные карточки с логическими задачами, набор цифр и денег, логоробот Ботли.



### Ход игры:

Сегодня выходной и семья идет за покупками. На семейном совете было принято купить продукты, инструменты для папы и игрушку

для Лизы. С помощью кубика выбираем продукт, который нужно приобрести. Далее, мы видим, что не на всех продуктах представлены ценники, для того чтобы узнать цену, нужно обратиться к информационным карточкам и посчитать стоимость продукта. Когда мы узнаем стоимость товара, мы отправляем робота Ботли за ним.

Как только робот доходит до заданного продукта, мы должны заплатить продавцу (в роли продавца ребёнок или взрослый).

**Усложнение:** предложить детям купить продукты только на определённую сумму.

## **Сюжетно-ролевая игра** **"Летнее приключение - поездка на море"** (старший дошкольный возраст)

Автор: Иванова Т.Ф.

**Цель:** активизация социально – коммуникативной деятельности, формирование умения детей отражать в игре яркие впечатления, полученные от ознакомления с окружающей действительностью. Научиться планировать, решать сложные задачи и работать в команде.

**Задачи:**

- **образовательные:** формировать у детей умение творчески развивать сюжет, объединять несколько сюжетов одним содержанием, используя накопленный личный опыт о жизни и труде людей, закрепить знания о профессиях взрослых. Совершенствовать умение детей создавать и использовать атрибуты, готовить обстановку для игры.

- **развивающие:** развивать интерес к игре. Совершенствовать двигательную активность. Развивать речевое и ролевое взаимодействие, связную монологическую и диалогическую речь. Развивать память, мышление, творческое воображение.

- **воспитательные:** формировать положительные взаимоотношения между детьми в процессе игры; воспитывать чувство коллективизма, воспитывать у детей культуру поведения.

**Методы и приёмы:** беседа, создание проблемной ситуации в ходе игры.

**Используемые материалы и оборудование:**

- **атрибуты к игре:** стульчики (для поезда), фуражка для машиниста и проводника (костюмы), платок для бабушки, костюм для кассира, коляска для куклы, сумки, чемоданы, плавательный круг, касса для продажи билетов,

игровое поле для выбора роли (раннее заготовленный), игрушки животных (кошка, собака, хомячок), переноска для животных, картон, клей, фломастеры.

**Игровое поле**- это карта с различными секторами, каждый из которых соответствует определенной роли в семье:

**Роли:**

- **Мама-организатор:** Отвечает за планирование поездки, бронирование билетов и отеля, составление списка необходимых вещей.
- **Папа-водитель (или ответственный за багаж):** Заботится о транспортировке семьи и багажа, следит за временем и решает логистические вопросы.
- **Ребенок (или дети):** вносят в поездку элемент спонтанности и веселья, но также требуют внимания и развлечений.
- **Бабушка/Дедушка (если есть):** помогают с детьми и создают атмосферу уюта.
- **Питомец (кошка, собака, хомячок и т.д.):** требует особого внимания и заботы, создает дополнительные сложности, но и добавляет позитива.
- **Машинист** - управляет поездом, ведет переговоры по радию, соблюдает правила безопасности
- **Кассир** – продает билеты к месту назначения, помогает выбрать места для комфортной поездки.

Ход игры:



Каждый игрок бросает кубик и перемещается по полю. На каком секторе остановился – ту роль и получает. Если роль уже занята, можно попробовать обменяться или бросить



кубик еще раз.

1. **Планирование:** после выбора роли дети вместе решают, куда именно отправиться, какие достопримечательности посетить и сколько дней продлится отпуск. При необходимости воспитатель оказывает помощь.
  2. Следующий шаг – покупка билетов на поезд. Здесь важно быть внимательным и выбрать подходящие места, чтобы всем было комфортно в дороге.
  3. Сборы: самый ответственный этап – сбор чемоданов.
- Во время игры возникает проблемная ситуация.

#### **Проблемная ситуация:**

В семье есть любимый питомец, которого, конечно же, хочется взять с собой. Но, нет переноски. Что делать? Без переноски можно получить штраф или даже не попасть в поезд. Как семья справится с этой проблемой? Придется проявить смекалку, находчивость и умение договариваться.

Вот несколько вариантов развития событий, которые могут возникнуть в ходе игры:

- **Поиск альтернативных решений:** Может быть, у друзей или знакомых есть переноска, которую можно одолжить. Или, возможно, в зоомагазине поблизости есть подходящий вариант.
- **Импровизация:** Можно ли смастерить переноску своими руками из подручных материалов (коробка, одеяло, и т.д)
- **Переговоры:** Может быть, удастся договориться с проводником поезда и убедить его сделать исключение.
- **Поиск альтернативного транспорта:** Если с поездом ничего не получается, может быть, стоит рассмотреть вариант поездки на машине (но это потребует дополнительных затрат и времени.)

#### **Финал игры:**

Игра заканчивается, когда семья благополучно добирается до моря и заселяется в отель.



## Дидактическая игра «Проведи мышку по полю»

(старший дошкольный возраст)

Автор: Кучина Е.В.

**Цель:** развитие коммуникативных навыков детей, развитие слухового внимания, наблюдательности, развитие активного словаря.

### **Задачи:**

- Воспитывать положительное отношение ребёнка к себе, другим людям, окружающему миру.
- Развивать у детей социальные навыки: освоение различных способов разрешения заданных в игре ситуаций, умение договариваться, соблюдать очерёдность.
- Формировать коммуникативные навыки ребёнка- умение распознавать эмоциональные переживания и состояния окружающих, выражение собственных переживаний.



### Ход игры

Детям даётся задание: «Довести мышку до кусочка сыра». Дети с помощью карточек сообща выстраивают алгоритм продвижения мышки к кусочку сыра. Затем по заданному направлению на карточках, программируют мышку для движения.

## Сюжетно - ролевая игра «Русская Ярмарка»

(старший дошкольный возраст)

Авторы: Макарова Т.В.,  
Гурьянова Н.В.



**Цель:** обогащать игровой и коммуникативный опыт.

### **Задачи:**

- формировать представления о ярмарке, не только, как о месте торговли, но и как народном гулянии, понимание сути праздника, его культурные особенности;
- формировать у детей понятие «покупка», «дорого», «дешево», «обмен товаром - бартер», «реклама товара»;

- развивать познавательный интерес желание участвовать в театрализации, развивать монологическую и диалогическую речь;
- развивать творческие способности детей в процессе интеграции разнообразных видов деятельности: словесной, художественной, музыкальной.

### **Предварительная работа:**

Разучивание зазывалок и прибауток, составление интеллект-карты «Ярмарка», рассматривание иллюстраций о ярмарке, разучивание хоровода «Во поле березонька стояла» и игру на ложках, в творческой мастерской – роспись игрушек, платков, ложек и т.д. народными промыслами.

### **Ход игры**

**Сюрпризный момент:** Воспитатель обращает внимание детей на яркую вывеску «Русская ярмарка».

Модель «Трех вопросов»:

- Как вы думаете, что такое ярмарка? *(дети думают, рассуждают, с помощью наводящих вопросов объясняют: Ярмарка – это такое место, где испокон веков больше всего народу собиралось.*

*К Ярмарке готовились, о начале Ярмарки оповещали заранее).*

- Как вы думаете, где торговали люди? *(Люди торговали на улице (на большой площади). Такое место называлось торг, позже вошло слово «Ярмарка»).*

- Что происходило на ярмарках? *(Ярмарки были не только местом торговли, но и центром общения. Люди обменивались новостями, заключали сделки, знакомились, пели песни, танцевали, мерились силой. Так что ярмарки были не просто местом торговли, а настоящим праздником).*

**Обыгрываемые ситуации (сюжеты)** Под русскую народную музыку – плясовая ярмарка воспитатель обращает внимание детей на столы с «товаром» (изделия народных умельцев: игрушки, посуда, платки и т.д.) и предлагает детям стать участниками ярмарки *(дети распределяют роли, договариваются между собой, если не получается, можно распределить роли при помощи считалочки, подбирают необходимые атрибуты и костюмы: торговцы-купцы, мелкие торговцы-коробейники, лотошники, зазывалы, скоморохи, покупатели).*

### **Сюжет № 1**

**Зазывала:**

- Внимание, внимание!

Открывается веселое гуляние!

Торопись, честной народ,

Тебя ярмарка зовет!



Народ собирается, ярмарка открывается!

*(торговцы предлагают «расхваливают, рекламируют» свои товары, покупатели выбирают, прицениваются, торгуются, рассчитываются деньгами или обмениваются товаром).*

### **Сюжет №2**

На ярмарках было шумно, весело, проходили народные гуляния с хороводами, устраивались силовые состязания.

#### ***Зазывала:***

А на ярмарке девицы затевают хоровод.

И сейчас, народ, становись в хоровод!

Каблуки не жалея, каблуками крепче бей!

Красавицы в круг пошли хоровод завели!

#### ***Участники ярмарки***

Заводные мы девчонки.

Не хотим стоять в сторонке.

Всех решили удивлять,

Хоровод наш показать.

*(Девочки исполняют хоровод «Во поле березонька стояла»)*

### **Сюжет №3**

#### ***Торговец привлекает покупателей:***

Подходите! Подходите!

На товары поглядите!

Привезли издалека

К нам не ситцы, не шелка,

И не кольца, и не брошки –

Расписные чудо - ложки!

#### ***Торговец:***

Хохломские, Псковские,

Тульские, Ростовские,

Вятские, Смоленские -

Ложки деревенские!

Ложки знает целый мир,

ложки русский сувенир,

золотые трели ложкарей вызывают радость у людей!

*(торговцы предлагают «расхваливают, рекламируют» свои товары, покупатели выбирают, прицениваются, торгуются, рассчитываются деньгами или обмениваются товаром).*

## Сюжет №4

### **Скоморох 1:**

Услыхали ложки, вытянули ножки,  
Услыхали калачи - попрыгали с печи,  
Да давай подпевать, подпевать да танцевать!

**Скоморох 2:** А, как?

### **Скоморох 1:**

Эдак, эдак, да вот так!

*Под русскую народную плясовую, участники ярмарки, ложкари исполняют игру на ложках.*

## Сюжетно – ролевая игра «Оплата услуг»

(старший дошкольный возраст)

Автор: Трофимова В.В.

### **Задачи:**

- знакомить детей с элементарными экономическими знаниями;
- формировать первоначальные представления о финансовой грамотности;
- обогащать представления детей о формах поведения и действиях в различных ситуациях в семье.

### **Описание игры:**



Дети делятся на группы (2-4 в каждой)  
Каждая группа получает свой бюджет.  
У каждого участника есть список услуг (жилье, питание, транспорт, медицинские расходы)  
В течение игры участникам поступают различные финансовые ситуации (неожиданные расходы, возможность заработать дополнительные деньги и т.д.)

Дети должны принимать решения, как правильно распределить свои средства, чтобы не попасть в долги.

По завершению игры проводится обсуждение игры.

## Игра «Найди пару»

(старший дошкольный возраст)

Автор: Серегина Н.В.

**Задача:** развивать у детей умение работать в команде, посредством игр с лого-роботом Ботли.



### Ход игры

Правила игры: воспитатель (любой другой взрослый), раскладывает на поле фигуры и дает задание найти пару (одинаковые по цвету, форме, в зависимости от того, что используете), с помощью лого-робота Ботли проложить тропинку от одной до другой фигуры. Дети, прокладывая тропинки для Ботли, учатся договариваться и прислушиваться друг к другу.

## Настольная игра «Говорящие кубики» (старший дошкольный возраст)

Автор: Халиулина Р.А.



Пособие «Говорящие кубики» представляет собой набор из 20 картонных кубиков, на 5-ти сторонах которых изображение предметных картинок, на шестой стороне печатное изображение буквы русского алфавита. Данное игровое пособие можно использовать в работе логопеда с дошкольниками от 3-х до 7-ми

Форма работы с пособием: индивидуальная, парная, подгрупповая. Так же игровое пособие может использоваться детьми в самостоятельной игровой деятельности. В игре могут участвовать от 2 до 5 детей.

### *Цель и задачи использования*

«Говорящие кубики» используются в качестве игрового пособия в социально-коммуникативном развитии детей старшего дошкольного возраста.

Многофункциональность «кубиков» заключается в широком спектре решаемых задач коррекционной и развивающей работы с дошкольниками:

### Ход игры

**Вариант 1.** Участники поочередно бросают кубики. Использование приёма случайного выбора грани при бросании или передаче кубиков повышает мотивацию детей к выполнению речевых упражнений.

**Вариант 2.** Участники поочередно выстраивают кубики, согласно условию игры.