

Дидактические игры

«Кто что носит?». **Цель.** Учить находить отличия во внешнем облике мальчиков и девочек. **Материал.** Фланелеграф; фигурки мальчика и девочки, вырезанные из картона. **Задание.** Разобраться, какая одежда нужна куклам - Кате и Пете. **Ход игры.** Воспитатель по ошибке прикладывает юбку к фигурке мальчика или завязывает ему бант. Дети должны исправить ошибку и одеть кукол самостоятельно. **Дополнительное задание.** Выбрать для кукол подходящие для них предметы или игрушки: девочке - скакалку, зонтик; мальчику – гимнастические кольца, удочку.

«Наши прически». **Цель.** Формировать представление о разновидностях причесок; развивать фантазию, воображение. **Материал.** Картинки, сюжетные и предметные; принадлежности для ухода за волосами: расчески, заколки, резинки, бантики, зеркало. **Задание.** Разобраться, на каких картинках изображен мальчик, на каких - девочка; отметить детали и особенности причесок: стрижка короткая, длинная. После обсуждения оборудовать салон красоты.

«Сундучок русской хозяйшки». **Цель.** Расширить представление о быте русского народа; развивать уважительное отношение к труду женщины, желание ей помогать, интерес к истории и культуре своего народа. **Задание.** Рассмотреть старинные и современные предметы, отобрать те, которые использовали в старину (глиняный горшок, игрушечный самовар, стиральная доска, современный утюг, игрушечный чайник, набор кукольной посуды).

Игры-драматизации

«Спящая красавица».

Цель: Формировать доброжелательные отношения между мальчиками и девочками; развивать способность и желание говорить приятное своим товарищам. **Задание.** Мальчик (девочка) по желанию изображает спящего принца (спящую красавицу). Остальные игроки, соблюдая очередность, подходят к спящему герою и пытаются добрыми словами разбудить принца (или красавицу).

«Сказка наоборот».

Цель: Формировать умение входить в образ героя противоположного пола, понимать его интересы и нравственные ценности. **Задание.** Придумать сказку, в которой действуют известные сказочные персонажи. Основное условие: героев (Карлсон, Буратино, Карабас-Барабас, Незнайка) изображают девочки, а героинь (Красная Шапочка, Крошечка-Хаврошечка, Золушка, Мальвина) - мальчики.

Имитационные игры

«Любящие родители». Задание. Передать мимикой, эмоциями чувство радости, нежное, заботливое отношение родителей к своим детям.

«Бездомный котенок». Задание.

Проявить жалость, ласку к тем, кто нуждается во внимании.

«Разъяренная медведица». Задание. Выразить эмоцию гнева; объяснить его причину у людей, животных; способ выхода из этого состояния.

«Охота Бабы Яги». Задание. Передать характер отрицательного сказочного героя выразительными движениями, мимикой.

Подвижные игры

«Найди свою пару». Задание. Держась за руки, составить пары. **Ход игры.** По сигналу воспитателя дети разбегаются по площадке, изображая различные предметы. По второму сигналу - находят свою пару. Приз получает та пара, которая первой возьмется за руки и объяснит, как их предметы могут дополнить друг друга.

Моделирование ситуаций «Прими решение». Цель. Формировать умение самостоятельно принимать решения, ориентируясь на эталон мужского и женского поведения, принятый в обществе.

Содержание. Воспитатель читает текст. Задача, поставленная перед детьми, - самостоятельно продолжить и закончить сказку. Например: «Жила-была девочка, добрая, умная. Один недостаток был у нее - очень рассеянная. Однажды, отправляясь на день рождения своей подруги, девочка никак не могла найти заколки, чтобы привести в порядок прическу. Наконец нашла. Но тут куда-то запропастились носки... Что делать? Опаздывать нельзя. Помогла мама. И носочки нашла, и подарок для именинницы подготовила. Когда девочка была уже во дворе, у подъезда ее внимание привлек незнакомый малыш. Он сидел на лавочке и тихонько всхлипывал. Рядом никого не было...».

Ответы детей обсуждаются.