Картотека для формирования волевых качеств: самостоятельности и инициативности.

Старший дошкольный возраст.

**Рукавички**

Для игры нужны вырезанные из бумаги рука­вички, количество пар равно количеству пар участ­ников игры. Ведущий раскидывает рукавички с одинаковым орнаментом, но не раскрашенным, по помещению. Дети разбредаются по залу. Отыскивают свою «пару», отходят в уголок и с помощью трех карандашей разного цвета стараются, как можно быстрее, раскрасить совершенно одинаково рукавички. замечание: Ведущий наблюдает, как организуют совместную работу пары, как делят карандаши, как при этом договариваются. Победителей позд­равляют.

**Дракон**

Играющие становятся в линию, держась за плечи. Первый участник — \* голова», последний — «хвост» дракона. «Голова» должна дотянуться до хвоста и дотронуться до него. «Тело» дракона неразрывно. Как только «голова» схватила «хвост», она становится «хвостом». Игра продолжается до тех пор, пока каждый участник не побывает в двух ролях.

**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.

**Ветер дует на…**

Со словами «Ветер дует на...» ведущий начинает игру. Чтобы участники игры побольше узнали друг о друге, вопросы могут быть следующими: «Ветер дует на того, у кого светлые волосы» — все светловолосые собираются в одну кучку. «Ветер дует на того, у кого... есть сестра», «кто любит животных», «кто много плачет», «у кого нет друзей» и т. д.

Ведущего необходимо менять, давая возможность

поспрашивать участников каждому.

**Опиши друга**

Цель: развитие внимательности и умения описывать то, что видел, продолжение знакомства.

Упражнение выполняется в парах (одновременно всеми участниками).Дети, стоят спиной друг к другу и по очереди описывают прическу, одежду и лицо своего партнера.

Потом описание сравнивается с оригиналом и делается вывод о том,

насколько ребенок был точен.

**Дочки-матери**

Девочка – мама, куклы – дочки. Ей приходится самой спрашивать, самой отвечать, самой действовать и придумывать различные ситуации, то есть – участие принимает только один ребенок.  
Игра развивает способность заботиться о близких, отвечать за свои поступки, быть справедливой и хозяйственной, а главное – самостоятельной.  
Играя с куклами, девочка старается скопировать действия и слова своей мамы, тети, бабушки, старшей сестры или кого-то из родственников, кто ей наиболее симпатичен. В зависимости от места действия, меняются ее настроение, голос, прическа. Необходимо в этой ситуации дать ребенку полную свободу.

**Дочки-матери**

Девочки играют между собой. Каждая из них должна вообразить себя мамой, бабушкой, дочкой, внучкой, сестрой или даже папой. Как и в обыденной жизни, любая мелочь сначала продумывается, обсуждается, а затем приводится в исполнение. Например, "мама" отводит "дочку" в садик или в школу, сама идет на работу, дома хозяйничает "бабушка". Вечером они вместе собираются, пьют чай, беседуют. Потом "мама" садится за рукоделие, "дочь" идет рисовать, а "бабушка" включает ненастоящий телевизор, с работы приходит "папа". Он рассказывает о том, что с ним произошло. Итак, мы видим сцену из нашей жизни, только у детей все немного приукрашивается, упрощается.

**Веселый поезд**

Детям надо представить себя работниками железной дороги. Поезд собирается из стульев, скамеечек, больших коробок.  
Главные действующие лица: машинист, проводники, пассажиры, дорожный патруль, повар в вагоне-ресторане. "Машинист" ведет состав и объявляет названия станций. "Проводники" проверяют наличие билетов, рассаживают "пассажиров", разносят чай. "Дорожный патруль" следит за порядком. Каждый ребенок в пути рассказывает какую-либо веселую историю или исполняет песенку

**Пограничники**

Воспитатель предлагает детям побывать на государственной границе нашей Родины. Проводится беседа о том, кто охраняет границу, с какой целью, как проходит служба пограничника, каков распорядок дня военного человека. Дети самостоятельно распределяют роли Военного командира, Начальника пограничной заставы, Пограничников, Собаководов. В игре дети применяют знания и умения, полученные на предыдущих занятиях. Необходимо обращать внимание детей на поддержку и дружескую взаимопомощь.

**Путешествие на самолете**  
Воспитатель предлагает детям совершить полет на самолете. Дети распределяют между собой роли Пилота, Стюардессы, Радиста, Диспетчера, Грузчика. Желающие приобретают билеты в кассе, предъявляют их Стюардессе и садятся в самолет. Грузчики занимаются погрузкой. Диспетчер объявляет вылет самолета. Во время полета Пассажиры рассматривают из иллюминатора (изображения на картинах) различные виды – моря, горы, реки, лес, тундру. По возвращении дети делятся своими впечатлениями.

**Школа**

Воспитатель предлагает детям поиграть в школу. Проводится беседа о том, зачем нужна школа, кто там работает, что делают ученики. По желанию детей выбирается Учитель. Остальные дети – Ученики. Учитель задает ученикам задания, они самостоятельно и старательно выполняют его. На другом уроке другой Учитель. Дети занимаются на уроках математики, родного языка, физкультуры, пения и т. д.

**Ателье**

Детям предлагается обновить кукольный гардероб – сшить новую юбку и кофточку для куклы. Эта работа выполняется в ателье. Люди, каких профессий там работают? По желанию распределяются роли Закройщицы, Модельера, Швеи. Дети начинают играть. Они совещаются, какую модель выбрать, как правильно выкроить ее и сшить детали. В конце работы дети наряжают куклу.

**Мир театра**

Воспитатель сообщает детям, что сегодня состоится спектакль в театре. Дети приобретают билеты в кассе, проходят в зал, занимают места. Артисты уже распределили роли между собой. Они показывают настольный театр. Это могут быть или знакомая сказка, или вновь придуманный сюжет. В конце представления дети аплодисментами благодарят артистов за представление, дарят им цветы.

**Скорая помощь**

Дети находятся в разных частях комнаты или площадки.  
Один из детей якобы плохо себя чувствует и вызывает по телефону "скорую помощь". Через три минуты появляется "доктор" с игрушечными медикаментами и оказывает "больному" первую медицинскую помощь, задавая вопросы: что болит, где, как сильно, что этому предшествовало, какие лекарства были использованы. При необходимости, "больного" направляют на лечение в "больницу".  
Медикаментами могут временно стать конфеты, вафли, разные сиропы или просто вода.  
Перевязочным материалом служат марля, бинты, ленты, обычные лоскутки. Дети в этом плане очень находчивы.

**В художественной мастерской**

Открылась художественная школа. Уроки рисования ведут настоящие художники, они научат детей красиво рисовать. Желающие могут пройти в художественную мастерскую. Дети-Учителя и дети-Ученики совместно создают картины, рисунки, помогают друг другу, советуются. Затем они рассматривают рисунки и анализируют их.

**В библиотеке**

Дети сами выбирают 2–3 Библиотекарей, у каждого из них по несколько книжек. Остальные дети распределяются на несколько групп. Каждую группу обслуживает один Библиотекарь. Он показывает много книг, а чтобы взять понравившуюся книгу, ребенок должен назвать ее или коротко рассказать о том, что в ней написано. Можно рассказать стихотворение из книги, которую берет ребенок. В ходе игры дают советы детям, которые затрудняются выбрать книгу. Библиотекарю необходимо быть повнимательнее к посетителям, показывать иллюстрации к понравившимся книгам. В конце игры дети рассказывают, как они играли, какие книги предлагал им Библиотекарь, говорят о том, что им больше всего понравилось.