

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад «Сказка» комбинированного вида
(МБДОУ детский сад «Сказка»)



Утверждаю
Заведующий МБДОУ детский сад «Сказка»
Н.В. Соломко
Приказ №47 от «01» Августа 2023г

**Картотека игр
для детей подготовительной группы
на 2023/2024 уч г**

Воспитатель
Плямина А.А.

пос. Мокрый Батай
2023 г

Содержание

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ	3
ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ.....	24
НАРОДНЫЕ ИГРЫ.....	46
СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ	57
МАЛОПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ.....	96
РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ.....	103
ИГРЫ С ВОДОЙ.....	117
СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	122

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

1. «Природа и человек».

Цель: систематизировать знания детей о том, что создано человеком, а что дает человеку природа.

Ход игры. «Что сделано человеком?» – спрашивает воспитатель и передает одному из играющих какой-либо предмет (или бросает мяч). Ребенок отвечает и передает мяч или предмет рядом стоящему ребенку, и так по всему кругу. После завершения круга воспитатель задает новый вопрос: «Что создано природой?» Игра повторяется по новому кругу; ребенок, не сумевший ответить, выходит за круг и пропускает его, если же придумает и назовет слово, то снова принимается в игру.

2. «Наоборот».

Цель: развивать у детей сообразительность, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель называет слово, а дети должны назвать противоположное. (*Далеко – близко, верхний – нижний и т. д.*)

3. «Назови растение с нужным звуком».

Цель: развивать у детей фонематический слух, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель говорит: «Придумайте растения, название которых начинается со звука «А», «К»,...». Кто больше назовет, тот и выиграл.

4. «Назови три предмета».

Цель: упражнять детей в классификации предметов.

Ход игры. Какие предметы можно назвать одним словом: цветы, птицы и т. д.

«Цветы!» – произносит педагог и после небольшой паузы бросает мяч ребенку. Тот отвечает: «Ромашка, роза, василек».

5. «Добавь слог».

Цель: развивать фонематический слух, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель называет один слог и бросает мяч. Поймавший его должен дополнить, чтобы получилось слово, например: *ма – ма, кни – га*. Дополнивший слово бросает мяч воспитателю.

6. «Скажи по-другому».

Цель: учить детей подбирать синоним – слово, близкое по значению.

Ход игры. Воспитатель говорит, что в этой игре дети должны будут вспомнить слова, похожие по смыслу на то слово, которое он назовет.

7. «Мое облако».

Цель: развитие воображения, эмоциональной сферы, образного восприятия природы (игра также выполняет роль релаксационной паузы).

Ход игры. Дети удобно устраиваются на полянке, травке, успокаиваются и закрывают глаза.

Задание. Представить себе отдых на поляне. Звучат голоса птиц, пахнет травами и цветами, по небу плывут облака. Нужно выбрать облако на небе и сказать, на что оно похоже, рассказать о нем.

8. «Найди листок, как на дереве».

Цель: учить классифицировать растения по определенному признаку.

Ход игры. Воспитатель делит группу детей на несколько подгрупп. Каждой предлагает хорошо рассмотреть листья на одном из деревьев, а потом найти такие же на земле. Педагог говорит: «Давайте посмотрим, какая команда быстрее найдет нужные листья». Дети начинают поиски. Члены каждой команды, выполнив задание, собираются около дерева, листья которого они искали.

Выигрывает та команда, которая соберется возле дерева первой, или та, которая соберет больше листьев.

9. «Закончи предложение».

Цели: учить понимать причинные связи между явлениями; упражнять в правильном выборе слов.

Ход игры. Воспитатель начинает предложение: «Я надела теплую шубу, потому что...», «Дети надели панамы потому что...», «Идет сильный снег потому, что наступила...»

10. «Не ошибись».

Цели: развивать быстроту мышления; закрепить знания детей о том, что они делают в разное время суток.

Ход игры. Воспитатель называет разные части суток или действия детей. А дети должны ответить одним словом: «Завтракаем», «Умываемся», назвать, когда это бывает.

11. «Летает – не летает».

Цель: развивать слуховое внимание.

Ход игры. Воспитатель говорит детям: «Если я назову предмет, который летает, вы поднимаете руку или ловите мяч. Вам нужно быть внимательными, потому что я буду поднимать руки и тогда, когда предмет летает, и тогда, когда он не летает. Кто ошибется, заплатит фишкой».

12. «Кто больше знает?».

Цель: развивать память, находчивость, сообразительность.

Ход игры. Воспитатель, держа в руке стакан, спрашивает, для чего он может быть использован. Кто больше назовет действий, тот и выиграл.

13. «Найди предмет той же формы».

Цель: уточнить представление о форме предметов.

Ход игры. Воспитатель поднимает рисунок круга, а дети должны назвать как можно больше предметов такой же формы.

14. «Отгадайте, что за растение».

Цель: описать предмет и узнать его по описанию.

Ход игры. Воспитатель предлагает одному ребенку описать растение или загадать о нем загадку. Другие дети должны отгадать, что это за растение.

15. «Похож – не похож».

Цель: учить сравнивать предметы; находить в них признаки различия; сходства, узнавать предметы по описанию.

Ход игры. Например, один ребенок загадывает, а другие дети должны отгадать: «Ползли два жука. Один красненький с черными точками, другой черненький...»

16. «Что это за птица?».

Цель: учить детей описывать птиц по характерным признакам и по описанию узнавать их.

Ход игры. Воспитатель назначает водящего, который изображает повадки птицы или описывает характерные признаки ее, другие дети должны отгадать.

17. «Угадай, что в мешочке».

Цель: описать признаки, воспринимаемые на ощупь.

Ход игры. Воспитатель в мешочек складывает овощи и фрукты. Ребенок должен на ощупь определить, что у него в руке, и загадать загадку об этом, чтобы дети могли отгадать, что в руках у ведущего.

18. «Придумай сам».

Цель: учить правильно, составлять предложения с заданным количеством слов.

Ход игры. Дать детям опорные слова: осень, листопад, дождь, снежинки. Попросить придумать предложения из 3–5 слов. Ребенок, первым составивший предложение, получает фишку.

19. «Отгадай-ка!».

Цель: развивать умение описывать предмет, не глядя на него, выделять в нем существенные признаки, по описанию узнавать предмет.

Ход игры. По сигналу воспитателя ребенок, получивший фишку, встает и дает описание по памяти любого предмета, а затем передает фишку тому, кто будет отгадывать. Отгадав, ребенок описывает свой предмет, передает предмет следующему и т. д.

20. «Вершки и корешки».

Цель: упражнять в классификации овощей (что в них съедобно – корень или плоды на стебле).

Ход игры. Воспитатель уточняет с детьми, что они будут называть вершками, а что корешками. Воспитатель называет какой-нибудь овощ, а дети быстро отвечают, что в нем съедобно.

21. «Лесник».

Цель: напомнить и закрепить представление о внешнем виде некоторых деревьев и кустарников, о составных частях (ствол, листья, плоды и семена).

Ход игры. Выбирается один «лесник», остальные дети – его помощники. Они пришли помочь ему собирать семена, для новых посадок. «Лесник» говорит: «На моем участке растет много ... (берез, кленов, тополей), давайте наберем семян».

Он может только описать дерево, не называя его. Дети ищут семена, собирают их и показывают «леснику». Выигрывает тот, кто больше набрал семян и не ошибся.

22. с мячом «Бывает – не бывает».

Ц е л ь : развивать память, мышление, быстроту реакции.

Воспитатель произносит словосочетание и кидает мяч, а дети должны быстро ответить.

Иней летом... *(не бывает)*.

Снег зимой... *(бывает)*.

Мороз летом... *(не бывает)*.

Капель летом... *(не бывает)*.

23. «Что это такое?».

Ц е л ь : развивать логическое мышление, память, смекалку.

Х о д и г р ы . Воспитатель загадывает предмет живой или неживой природы и начинает перечислять его признаки, а дети продолжают. Например: Яйцо – овальное, белое, *крупное, сверху твердое, питательное, можно встретить в магазине, съедобное, из него вылупляются птенцы.*

24. «Узнай, чей лист».

Ц е л ь : учить узнавать растения по листу.

Х о д и г р ы . На прогулке собрать опавшие листья с деревьев, кустарников, показать детям, предложить узнать, с какого дерева, и найти доказательство (сходство) с не опавшими листьями, имеющими разнообразную форму.

25. «Расскажи без слов».

Ц е л и : закреплять представления детей об осенних изменениях в природе; развивать творческое воображение, наблюдательность.

Х о д и г р ы . Дети в кругу, воспитатель предлагает им изобразить осеннюю погоду мимикой лица, жестами рук, движениями.

Показать, что стало холодно. Дети ежатся, греют руки, жестами надевают на себя шапки и шарфы.

Показать, что идет холодный дождь. Открывают зонтики, поднимают воротники.

26. «Найдите, что опишу».

Ц е л ь : развивать умение искать растение по описанию.

Х о д и г р ы . Педагог описывает растение, называя его самые характерные признаки. Кто первым определит растение, получает фишку.

27. «Отгадываем загадки».

Ц е л ь : расширять запас существительных в активном словаре.

Х о д и г р ы . Дети сидят на скамейке. Воспитатель загадывает загадки о насекомых. Отгадавший ребенок сам загадывает загадку. За отгадывание и загадывание загадки он получает по одной фишке. Выигрывает тот, кто наберет больше фишек. Дети могут сами придумать свою загадку.

28. «Когда это бывает?».

Ц е л ь : уточнить и углубить знания о временах года.

Х о д и г р ы . Воспитатель называет времена года и отдает фишку ребенку. Ребенок называет, что бывает в это время, и передает фишку другому. Тот добавляет новое определение и передает фишку третьему.

29. «Что вокруг нас?».

Ц е л ь : научить делить дву- и трехсложные слова на части, произносить каждую часть слова.

Х о д и г р ы . На прогулке дети отыскивают вокруг себя то, что имеет в названии одну часть (мяч, мак, шар, дом, сад), две части (забор, кусты, цветы, песок, трава), три части (качели, веранда, береза, машина). За каждый ответ ребенок получает фишку, по их количеству определяется победитель.

30. «Скажи, что ты слышишь».

Ц е л и : учить употреблять в ответах полные предложения; развивать фразовую речь.

Х о д и г р ы . Педагог предлагает детям закрыть глаза, внимательно послушать и определить, какие звуки они услышали (шум дождя, сигналы машины, шорох падающего листа, разговор прохожих и т. д.). Дети должны ответить полным предложением. Выигрывает тот, кто больше назовет услышанных звуков.

31. «Кто же я?».

Ц е л ь : указать названное растение.

Х о д и г р ы . Воспитатель быстро указывает пальцем на растение. Тот, кто первым назовет растение и его форму (дерево, кустарник, травянистое растение), получает очко.

32. «Найди пару».

Ц е л ь : развивать быстроту мышления, слуховое внимание, сообразительность.

Ход игры. Воспитатель раздает детям по одному листу и говорит: «Подул ветер. Все листочки разлетелись». Услышав эти слова, дети кружатся с листочками в руках. Затем педагог дает команду: «Раз, два, три – пару найди!» Каждый должен стать рядом с тем деревом, лист от которого держит в руках».

33. «Исправь ошибку».

Цель: учить понимать смысл предложения.

Ход игры. Воспитатель говорит детям: «Я буду читать вам предложения. Но в них допущены ошибки, вы их должны исправить. Слушайте внимательно:

Коза принесла корм девочке.

Мяч играет с Сашей.

Дорога идет по машине.

Гена разбил стеклом мяч и т. д.

34. «Вспомни разные слова».

Цели: продолжать учить вслушиваться в звучание слов; упражнять детей в самостоятельном назывании слов и четком произношении звуков в них.

Ход игры. Дети становятся в круг. Каждый ребенок должен вспомнить какое-нибудь слово и сказать его следующему, как бы передать его, следующий говорит то же одно слово, повернувшись к третьему ребенку. По очереди все дети должны произнести по одному слову. Через 3 круга игра останавливается. Тот, кто не сумел быстро назвать слово или повторил уже названное, выходит из круга.

Правила игры. Нельзя повторять одно слово дважды.

35. «Стоп! Палочка, остановись».

Цели: продолжать учить вслушиваться в звучание слов; упражнять в самостоятельном назывании слов и четком произношении звуков в них.

Ход игры. Дети становятся в круг, воспитатель – в центре. Воспитатель говорит, что они будут описывать животное и каждый ребенок должен что-то сказать о нем. Например: воспитатель говорит: «Медведь» и передает палочку ребенку, тот говорит: «Бурый» и передает палочку следующему. Кто не сможет сказать, выходит из игры.

36. «Кто где живет?».

Цель: закреплять умение группировать растения по их строению (деревья, кустарники).

Ход игры. Дети будут «белочками» и «зайчиками», а один (водящий) – «лисой». «Белочки» прячутся за деревья, а «зайчики» – за кусты. «Зайчики» и «белочки» бегают по поляне. По сигналу «Опасность, лиса!» «белочки» бегут к дереву, «зайцы» – к кустам. Кто неправильно выполнил задание, «лиса» тех ловит.

37. «Назови птицу с нужным звуком».

Цель: развивать фонематический слух, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель говорит: «Придумайте птиц, в названии которых есть буквы А, К, ...»

Кто больше назовет, тот и выиграл.

38. «Третий лишний» (птицы).

Цель: закреплять знания детей о многообразии птиц.

Ход игры. Воспитатель говорит детям: «Вы уже знаете, что птицы могут быть перелетными и зимующими. Я сейчас буду называть птиц попеременно, кто услышит ошибку, должен хлопнуть в ладоши».

39. «Птицы (звери, рыбы)».

Цель: закреплять умение классифицировать и называть животных, птиц, рыб.

Ход игры. Дети становятся в круг, ведущий называет птицу (рыбу, животное, дерево, цветы) и передает маленький мячик соседу, тот называет следующую птицу и т. д. Кто не сможет ответить, выходит из круга.

40. «Кому что нужно?».

Цели: упражнять в классификации предметов; вырабатывать умение называть предметы, необходимые людям определенной профессии.

Ход игры. Воспитатель предлагает вспомнить, что нужно для работы людям разных профессий. Он называет профессию, а дети отвечают, что нужно для работы в этой области. А во второй части игры воспитатель называет предмет, а дети говорят, для какой профессии он может пригодиться.

41. «Какая? какой? какое?».

Цели: учить подбирать определения, соответствующие данному примеру, явлению; активизировать усвоенные ранее слова.

Ход игры. Воспитатель называет какое-нибудь слово, а играющие по очереди называют как можно больше признаков, соответствующих данному предмету.

Белка – *рыжая, шустрая, большая, маленькая, красивая...*

Пальто – *теплое, зимнее, новое, старое...*

Мама – *добрая, ласковая, нежная, любимая, дорогая...*

Дом – *деревянный, каменный, новый, панельный...*

42. «Где что можно делать?».

Цель: активизировать в речи глаголы, употребляющиеся в определенной ситуации.

Ход игры. Воспитатель задает вопросы, дети отвечают на них. Игра в виде соревнования.

– Что можно делать в лесу? (*Гулять, собирать грибы, ягоды, охотиться, слушать пение птиц, отдыхать.*)

– Что делают в больнице?

– Что можно делать на реке?

43. «Какое время года?».

Цели: учить слушать поэтический текст; воспитывать эстетические эмоции и переживания; закреплять знания о месяцах каждого времени года и основных признаках разных времен года.

Ход игры. Воспитатель, обращаясь к детям, говорит, что писатель и поэты в стихотворениях воспевают красоту природы в разное время года, затем читает стихотворение, а дети должны выделить признаки времени года.

44. «Какое что бывает?».

Цели: учить классифицировать предметы по цвету, форме, по качеству, по материалу; сравнивать, сопоставлять, подбирать как можно больше наименований, подходящих под это определение.

Ход игры. Давайте расскажем, что бывает зеленым, – *огурец, крокодил, листик, яблоко, платье, елка...*

Широкой – *река, дорога, лента, улица... и т. д.*

Выигрывает тот, кто больше назовет слов, за каждое правильно сказанное слово ребенок получает фишку.

45. «Ищи».

Цель: учить правильно употреблять в речи прилагательные, согласовывая их с существительными.

Ход игры. Дети должны в течение 10–15 секунд увидеть вокруг себя как можно больше предметов одного цвета, или одинаковой формы, или из одного материала. По сигналу воспитателя один начинает перечислять, другие его дополняют. Выигрывает тот, кто правильно назовет большее количество предметов.

46. «Кто больше слов придумает».

Цели: активизировать словарь; расширять кругозор.

Ход игры. Педагог называет какой-нибудь звук и просит детей придумать слова на определенную тематику (например, «Осень»), в которых встречается этот звук. Дети образуют круг. Один из играющих бросает кому-нибудь мяч. Поймавший должен сказать слово с условным звуком. Тот, кто не придумал слово или повторяет уже сказанное кем-либо, пропускает ход.

47. «Придумай другое слово».

Цель: расширять словарный запас детей.

Ход игры. Воспитатель говорит, что можно придумать из одного слова другое, похожее, например: бутылка из-под молока – молочная бутылка.

Кисель из клюквы – *клюквенный кисель*.

Суп из овощей – *овощной суп*.

Пюре из картофеля – *картофельное пюре*.

48. «Кто больше вспомнит».

Цель: обогащать словарь глаголами, обозначающими действия процесса.

Ход игры. Карлсон просит детей посмотреть на картинки и рассказать об увиденном.

Метель – *метет, вьюжит, пуржит*.

Дождь – *льет, моросит, накрапывает, капает, начинается, хлещет...*

Ворона – *летает, каркает, сидит, ест, пьет, присаживается... и т. д.*

49. «О чем я сказала?».

Цель: учить различать в слове несколько значений, сравнивать эти значения, находить общее и различное в них.

Ход игры. Воспитатель говорит, что есть слова близкие, есть противоположные по смыслу, а есть слова, которые употребляют часто и называют ими много разных предметов.

Воспитатель называет слово, дети перечисляют его значения.

Головка – *голова ребенка, куклы, лука, чеснока.*

Иголка – *у шприца, елки, сосны, швейная, у ежа...*

Нос – *у человека, парохода, самолета, чайника...*

Ушко, ножка, ручка, молния, горлышко, крыло и т. д.

50. «Как сказать по-другому?».

Цель: упражнять детей в названии одного из синонимов.

Ход игры. Как можно сказать про это же, но одним словом?

Сильный дождь – *ливень.*

Сильный ветер – *ураган.*

Сильная жара – *зной.*

Лживый мальчик – *лжец.*

Трусливый заяц – *трус.*

Сильный мужчина – *силач....* и т. д.

51. «Что это значит?».

Цель: учить сочетать слова по смыслу, понимать прямое и переносное значение слов.

Ход игры. Можно ли так сказать? Как вы понимаете это выражение?

Свежий ветер – *прохладный.*

Свежая рыба – *недавно выловленная, не испортившаяся.*

Свежая рубашка – *чистая, выглаженная, выстиранная.*

Свежая газета – *новая, только что купленная.*

Свежая краска – *не засохшая.*

Свежая голова – *отдохнувшая.*

Глухой старик – *тот, кто ничего не слышит.*

Глухая ночь – *тихая, безлюдная, темная.*

Глухой лай собак – *отдаленный, плохо слышимый.*

52. «Испорченный телефон».

Цель: развитие слухового внимания.

Ход игры. Дети сидят в ряд или по кругу. Ведущий произносит тихо (на ухо) рядом сидящему игроку какое-либо слово, тот передает его следующему и т.д. Слово должно дойти до последнего игрока. Ведущий спрашивает у последнего: «Какое ты услышал слово?» Если тот скажет слово, предложенное ведущим, значит, телефон исправен. Если же слово не то, ведущий спрашивает всех по очереди (начиная с последнего), какое они услышали слово. Так узнают, какой игрок напутал, «испортил телефон». «Провинившийся» занимает место последнего игрока.

53. «Сколько предметов?».

Цели: учить предметному счету; развивать количественные представления; понимать и называть числительные.

Ход игры. Детям дается задание: найти на улице и назвать предметы, которые встречаются по одному. После выполнения найти по 2, 3.

Задание может быть изменено и так: найти как можно больше одинаковых предметов.

54. «Вчера, сегодня, завтра».

Цель: учить правильно употреблять наречия времени.

Ход игры. Дети встают в круг. Педагог говорит короткую фразу, например: «Мы лепили...» – и бросает ребенку мяч. Поймавший заканчивает фразу, как бы отвечая на вопрос *когда*: «Вчера».

55. «Кто ты?».

Цель: развивать слуховое внимание детей, быстроту реакции на слова.

Ход игры. Воспитатель придумывает рассказ, в котором все дети получают роли. Дети становятся в круг, и воспитатель начинает рассказ, и при упоминании своего персонажа ребенок должен встать и поклониться. Дети должны быть очень внимательны, и следить не только за своей ролью, но и ролями соседей. Кто два раза «проспит» свою роль, выходит из игры.

56. «Не зевай» (птицы зимующие, перелетные).

Цель: развивать слуховое внимание детей, быстроту реакции на слова.

Ход игры. Воспитатель дает всем детям названия перелетных птиц и просит внимательно следить за ним. Как только прозвучит их название, они

должны встать и хлопнуть в ладоши, кто прозевал свое название, выходит из игры.

57. «И я».

Цель: развивать сообразительность, выдержку, чувство юмора.

Ход игры. Воспитатель говорит детям, что будет рассказывать историю. Когда он остановится, дети должны сказать: «И я», если эти слова подходят по смыслу. Если же они не подходят по смыслу, то говорить их не надо. Иду я однажды к реке... (*и я*).

Рву цветы и ягоды...

По дороге попадается мне наседка с цыплятами...

Они клюют зернышки...

Гуляют по зеленой травке...

Вдруг налетел коршун.

Цыплята и наседка испугались...

И убежали...

Когда дети поймут правила игры, они сами смогут придумывать короткие рассказы.

58. «Дополни предложение».

Цель: развивать речевую активность, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель говорит несколько слов предложения, а дети должны дополнить его новыми словами, чтобы получилось законченное предложение, например: «Мама купила...». «...Книжки, тетради, портфель», – продолжают дети.

59. «Где я был?».

Цель: образовывать формы винительного падежа множественного числа одушевленных существительных.

Ход игры. Отгадайте, ребята, где я была? Я видела медуз, морских коньков, акул. Где же я была? (*На море.*)

А теперь, вы загадайте мне загадки, где вы были. Расскажите, кого вы видели. Только надо говорить, кого вы видели в большом количестве. Главное в этой игре не отгадывание, а загадывание.

60. «Это правда или нет?».

Ц е л ь : находить неточности в тексте.

Х о д и г р ы . Воспитатель говорит: «Послушайте внимательно стихотворение. Кто больше заметит небывлиц, того, чего не бывает на самом деле».

Теплая весна сейчас, виноград созрел у нас.

Конь рогатый на лугу летом прыгает в снегу.

Поздней осенью медведь любит в речке посидеть.

А зимой среди ветвей «Га-га-га» пел соловей.

Быстро дайте мне ответ: это правда или нет?

Дети находят неточности и заменяют слова и предложения, чтобы получилось правильно.

61. «Найди противоположное слово».

Ц е л ь : подбирать противоположные по смыслу слова в заданиях разного типа.

Х о д и г р ы . Педагог предлагает детям ответить на вопросы: «Если суп не горячий, то значит он какой?», «Если в комнате не светло, то как?», «Если нож не острый, то он...», «Если сумка не легкая, то она...» и т. д.

62. «Надо сказать по-другому».

Ц е л ь : подобрать к словосочетанию слова, близкие по смыслу.

Х о д и г р ы . Воспитатель говорит: «У одного мальчика было плохое настроение. Какими словами можно про него сказать? Я придумала слово «печальный». Давайте попробуем заменить слова в других предложениях».

– Дождь идет – *льет*.

– Мальчик идет – *шагает*.

– Чистый воздух – *свежий*.

63. «Кто найдет короткое слово?».

Ц е л ь : развивать речевую активность.

Х о д и г р ы . Воспитатель говорит детям, что узнать, длинное слово или короткое, можно по шагам. Он произносит: «Суп» и одновременно шагает. Педагог говорит, что получился только один шаг, так как это короткое слово. Дети выстраиваются вдоль линии, и по одному начинают произносить слова и делать шаги. Кто произнесет неверно, выходит из игры.

64. «Говори, не задерживай».

Ц е л ь : развивать речевую активность, словарный запас.

Ход игры. Дети стоят, образуя круг. Один из них первым говорит слово по частям, стоящий рядом должен сказать слово, начинающееся с последнего слога только что произнесенного слова. Например: ва-за, за-ря, ря-би-на и т. д. Дети, которые ошиблись или не смогли назвать слово, становятся за круг.

65. «Отгадай слово».

Цель: развивать речевую активность.

Ход игры. Воспитатель объясняет правила игры: ведущий загадывает слово, но говорит только первый слог: «Ли-». Дети подбирают слова: лисенок, лилия, липа и т. д.

Как только кто-то угадает, он становится ведущим и игра начинается сначала.

66. «Говори, не задерживай».

Цель: развивать речевую активность, словарный запас.

Ход игры. Дети стоят, образуя круг. Один из них первым говорит слово по частям, стоящий рядом должен сказать слово, начинающееся с последнего слога только что произнесенного слова. Например: ва-за, за-ря, ря-би-на и т. д. Дети, которые ошиблись или не смогли назвать слово, становятся за круг.

67. «Кто знает, пусть дальше считает».

Цель: развитие слухового внимания, закрепление умения порядкового счета в пределах 10, развитие мышления.

Ход игры. В соответствии с командами взрослого ребенок, которому бросают мяч, считает по порядку до 20.

68. «Стук да стук, найди слово, милый друг».

Цель: закрепить полученные навыки выделения слогов.

Ход игры. Дети становятся в круг, воспитатель в середине. В руках у него бубен. Воспитатель ударяет в бубен 2 раза, дети должны назвать растения (животных), в названии которых 2 слога, затем ударяет 3 раза (животные с тремя слогами и т. д.).

69. «Путешествие».

Цель: найти дорогу по названиям знакомых растений и других природных объектов.

Ход игры. Воспитатель выбирает одного-двух ведущих, которые по заметным ориентирам (деревья, кустарники, клумбам с определенными

растениями), определяют дорогу, по которой должны пройти все дети к спрятанной игрушке.

70. «О чем еще так говорят?».

Цели: закреплять и уточнять значение многозначных слов; воспитывать чуткое отношение к сочетаемости слов по смыслу.

Ход игры. Подскажите Карлсону, о чем еще можно так сказать:

Идет дождь – *снег, зима, мальчик, собака, дым.*

Играет – *девочка, радио.*

Горький – *перец, лекарство.*

71. Последовательность событий.

Цель: развивать мыслительную деятельность, речевую активность.

Ход игры. 1). *«Кто кем (чем) будет?»*

Кем (чем) будет: яйцо, мальчик, семечко, гусеница, цыпленок, желудь, икринка, мука, железо, кирпич, ткань, ученик, большой, девочка, почка, щенок, шерсть, кожа, теленок, доска, птенец, козленок, ягненок.

2). *«Кем (чем) был?»*

кем (чем) был раньше:

цыпленок - яйцом;	бабочка - гусеницей;	дом -кирпичом;
лошадь - жеребенком;	хлеб -мукой;	сильный -слабый;
корова- теленком;	птица -птенцом;	мастер -ученик;
дуб -желудем;	овца -ягненком;	листок -почкой;
рыба -икринкой;	шкаф -доской;	собака -щенком;
яблоня - семечком;	велосипед -железом;	шуба -мехом;
лягушка	рубашка -тканью;	козел -козленком.
-головастиком;	ботинки -кожей;	

72. «Да – нет».

Цель: учить мыслить, логично ставить вопросы; делать правильные умозаключения.

Ход игры. Один ребенок (водящий) отходит в сторону. Воспитатель с детьми выбирают животное, например, кошку.

Водящий. Это птица?

Дети. Нет.

Водящий. Это зверь?

Дети. Да.

Водящий. Зверь дикий?

Дети. Нет.

Водящий. Он мяукает?

Дети. Да.

73. «Охотник».

Цель: упражнять в умении классифицировать и называть животных, рыб, птиц и т. д.

Ход игры. Дети становятся перед чертой, в конце участка стульчик. Это «лес», «озеро», «пруд». Сюда отправляется один из играющих – «охотник». Стоя на месте, он произносит такие слова: «Я иду в лес на охоту. Буду охотиться на...» Здесь он делает шаг вперед и говорит: «...Зайцев», делает второй шаг... При каждом шаге ребенок называет одно животное. Нельзя повторяться. Победителем считается тот, кто дошел до указанного места первым или прошел дальше.

74. «Назови три предмета».

Цель: упражнять детей в классификации предметов.

Ход игры. Воспитатель говорит: «Сапоги», – и бросает мяч ребенку, тот должен ответить, что это – одежда, обувь, головной убор и т. д.

75. «Найди предмет той же формы» (2-й вариант).

Цель: уточнить представление о форме предметов.

Ход игры. Воспитатель или один из играющих называет предметы живой или неживой природы и просит назвать геометрическую фигуру, на которую похож этот предмет. Например: гора – треугольник, дождевой червяк – кривая и т. д.

76. «Угадай, что в мешочке» (2-й вариант).

Цель: описать признаки предметов, воспринимаемые на ощупь.

Ход игры. Ребенок двумя словосочетаниями описывает взятый в мешочке предмет, а играющие дети должны определить, что же нащупал в мешочке ребенок.

77. «Что это за птица?» (2-й вариант).

Цель: учить описывать птиц по характерным признакам, привычкам и по описанию узнавать их.

Ход игры. Ведущий называет один яркий признак птицы, дети должны по нему угадать, что это за птица. Например: птица любит сало (синичка), у птицы красный берет (дятел) и т. д.

78. «Загадай, мы отгадаем».

Цели: уточнить и расширить знания о деревьях и кустарниках; назвать их признаки, описывать и находить их по описанию.

Ход игры. Дети описывают любое растение в следующем порядке: форма, количество стволов, рост, окраска. Ведущий по описанию должен узнать растение. Фишки получает отгадавший и загадавший ребенок.

Если ребенок вспомнит или придумает свою загадку, он получает дополнительные фишки.

79. «Что это за насекомое?».

Цели: уточнять и расширять представления о жизни насекомых; описывать насекомых по характерным признакам; воспитывать заботливое отношение к природе.

Ход игры. Дети делятся на 2 подгруппы. Дети одной подгруппы описывают насекомое, а другой – должны угадать, что это.

80. «Помнишь ли ты эти стихи?».

Цель: развивать речь детей.

Ход игры. Педагог читает отрывки из стихотворений, знакомых детям. Дети должны произносить пропущенные слова. Например:

Где обедал воробей?

В зоопарке у ... (*зверей*).

Вы не стойте слишком близко:

Я ... (*тигренок*), а не ... (*киска*).

Ветер по морю ... (*гуляет*)

И ... (*кораблик*) подгоняет. и т. д.

81. «Скажи, что ты слышишь?».

Цель: развивать фразовую речь.

Ход игры. Педагог предлагает детям закрыть глаза, внимательно послушать и определить, какие звуки они слышали (щебет птиц, сигналы машины, шорох падающего листа, разговор прохожих и т. д.).

Правила игры. Дети должны ответить полным предложением.

82. «Что происходит в природе?».

Цель: закреплять умения употреблять в речи глаголы, согласовывать слова в предложении.

Ход игры. Взрослый, бросая мяч ребенку, задает вопрос, а ребенок, возвращая мяч, должен ответить на заданный вопрос. Игру желательно проводить по теме.

Пример: тема «Весна».

Взрослый. Солнце что делает? Дети. Светит, греет.

Ручьи что делают? Бегут, журчат.

Снег что делает? Темнеет, тает.

Птицы что делают? Прилетают, поют.

Капель что делает? Звенит.

83. «Хорошо – плохо».

Цель: продолжать закреплять знания о правилах поведения на природе.

Ход игры. Воспитатель показывает детям значки правил поведения на природе, дети должны как можно полнее рассказать о том, что там изображено, что можно и что нельзя делать и почему.

84. «Кто знает, пусть продолжит».

Цель: развивать умение обобщать и классифицировать.

Ход игры. Воспитатель называет обобщающие слова, а дети – видовое понятие.

Воспитатель. Насекомое – это...

Дети. Муха, комар...

85. «Кто больше вспомнит».

Цель: обогащать словарь детей глаголами, обозначающими действия процесса.

Ход игры. Карлсон просит посмотреть на картинки и рассказать, какие действия там совершаются.

Метель – *метет, вьюжит, пуржит.*

Дождь – *льет, моросит, накрапывает, капает, начинается, хлещет...*

Ворона – *летает, каркает, сидит, ест, пьет, присаживается... и т. д.*

86. «Что лишнее?» (1-й вариант).

Цели: развивать слуховое внимание; закреплять знание признаков разных времен года.

Ход игры. Воспитатель называет четыре признака разных времен года:

- Птицы улетают на юг.

- Расцвели подснежники.
- Пожелтели листья на деревьях.
- Идет уборка урожая.

Дети внимательно слушают, называют лишний признак, объясняют, почему он лишний.

87. «Что лишнее?» (2-й вариант).

Цели: развивать слуховое внимание; закреплять знание признаков разных времен года.

Ход игры. Воспитатель называет четыре признака погоды разных времен года:

- Идет снег (дети надели шубы).
- Пасмурно (дети взяли зонтики).
- Льет проливной, холодный дождь (дети сидят в группе).
- Светит жаркое солнце (дети надели панамки, шорты и маечки).

Дети внимательно слушают, называют лишний признак, объясняют, почему он лишний, и называют, к какому времени года он относится.

88. «Магазин “Цветы”».

Цель: учить группировать растения по месту произрастания, описывать их внешний вид.

Ход игры. Дети исполняют роли продавцов и покупателей. Чтобы купить, надо описать растение, которое выбрал, но не называть его, а только сказать, где оно растет. «Продавец» должен догадаться, что это за цветок, назвать его и отдел, в котором он стоит (полевых, садовых, комнатных), затем выдать «покупку».

89. «Назови животное, насекомое с нужным звуком».

Цель: развивать фонематический слух, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель предлагает: придумать насекомых, в названии которых встречаются буквы А, К.

Кто больше назовет, тот и выиграл.

90. Игра. «Художники – реставраторы».

Цель. Продолжить знакомство детей с разными жанрами живописи и работой художников.

Ход. Дети восстанавливают разрезанную на несколько частей репродукцию картины или иллюстрацию (по количеству детей). По окончании работы называют её жанр.

91. «Что я видел в лесу».

Цель: упражнять в умении классифицировать и называть животных, рыб, птиц, насекомых и т. д.

Ход игры. Дети становятся перед чертой, в конце участка стульчик. Это «лес», «озеро», «пруд». Сюда отправляется «путешественник» – один из играющих. Стоя на месте, он произносит такие слова: «Я иду по лесу и вижу...» Здесь он делает шаг вперед и говорит: «...зайца». При каждом шаге ребенок называет одно животное. Нельзя повторяться. Идет второй ребенок и называет насекомых, третий птиц и т. д. Победитель считается тот, кто дошел до стульчика первым или прошел дальше.

92. «Что кому нравится?».

Цель: уточнить знания о том, чем питаются отдельные насекомые.

Ход игры. Дети стоят в кругу. Воспитатель бросает ребенку мяч и называет насекомое, ребенок должен сказать, чем оно питается.

93. «Назови трех птиц».

Цель: упражнять детей в классификации птиц.

Ход игры. Воспитатель называет детям птиц. «Птицы перелетные», – произносит педагог и после небольшой паузы бросает мяч ребенку. Тот отвечает: «Ласточка, стриж, жаворонок». «Птицы зимующие» ... «Птицы леса» ...

94. «Где что растет?».

Цели: учить понимать происходящие в природе процессы; дать представление о значении растений; показать зависимость всего живого на земле от состояния растительного покрова.

Ход игры. Воспитатель называет разные растения и кустарники, а дети выбирают только те, что растут на участке детского сада. Если растут на участке, дети хлопают в ладоши или прыгают на одном месте (движение можно выбрать любое), если нет – дети молчат. (Яблоня, груша, малина, мимоза, ель, саксаул, облепиха, береза, вишня, апельсин, липа, клен, баобаб, мандарин.)

Если дети справились успешно, можно деревья перечислять быстрее: слива, осина, каштан, кофе, рябина, платан, дуб, кипарис, сосна, алыча, тополь.

В конце игры подводят итог, кто назвал больше деревьев.

95. «Повторяйте друг за другом».

Ц е л ь : развивать внимание, память.

Х о д и г р ы . Играющий называет любое слово (животное, насекомое, птицу). Второй повторяет названное слово и добавляет свое. Тот, кто ошибается, выбывает из игры.

96. «Третий лишний» (насекомые).

Ц е л ь : закреплять знания детей о многообразии насекомых

Х о д и г р ы . Воспитатель говорит детям: «Вы уже знаете, кто такие насекомые. Я сейчас буду называть насекомых и других живых существ попеременно, кто услышит ошибку, должен хлопнуть в ладоши».

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

1. «Бездомный заяц».

Ц е л ь : развивать быстроту движения, ориентирование в пространстве.

Х о д и г р ы . Выбирается «охотник» и «бездомный заяц», остальные «зайцы» стоят в обручах – домиках.

«Бездомный заяц» убегает, а «охотник» его догоняет. «Заяц» может встать в домик, тогда «заяц», находившийся там, должен убежать. Когда «охотник» поймает «зайца», он сам становится им, а «заяц» – «охотником».

2. «Зайцы и волк».

Ц е л ь : учить детей правильно прыгать на двух ногах; слушать текст и выполнять движения в соответствии с текстом.

Х о д и г р ы . Одного из играющих выбирают «волком». Остальные – «зайцы». В начале игры «зайцы» стоят в своих домиках, «волк» находится на противоположной стороне.

В о с п и т а т е л ь . Заяцы скачут, скок, скок, скок,

На зеленый на лужок, на лужок,

Травку щиплют, кушают,

Осторожно слушают –

Не идет ли волк.

Под эти слова дети прыгают, выполняют движения. После того, как произносится слово *волк*, он бежит за «зайцами», они убегают в свои домики. Пойманных «зайцев» «волк» отводит в сторону.

3. «Красочки».

Цели: учить различать цвета; развивать ловкость.

Ход игры. Играет 5 человек и более. Выбирается ведущий («монах»), который уходит в сторону, пока игроки («краски») выбирают себе цвет.

«Краски» садятся на скамейку. Приходит «монах» и стучит в дверь.

– Кто там? – спрашивает ведущий.

– Это я, монах в синих штанах, на лбу шишка, в кармане мышка!

– За чем пришел?

– За краской.

– За какой?

– За... *(называет цвет)*.

Если нет «краски», «монах» уходит. Если есть, он ее догоняет. Дети меняются ролями.

4. «Казак-разбойники».

Цели: познакомить с народной игрой; развивать ловкость.

Ход игры. «Казак» находят место – «темницу», «разбойники» тем временем прячутся. «Разбойник» считается пойманным, если «казак» до него дотронулся прутиком («нагайкой»). «Разбойник», которого взяли в плен, не имеет права убежать. Всех пленных приводят в «темницу», охраняемую «казак». Разбойники могут освободить своих товарищей, дотронувшись до них. Но если в этот момент они сами будут пойманы «казак-сторожем», то также попадают в «темницу».

Игра считается законченной, когда все «разбойники» окажутся в «темнице».

5. «Картошка».

Цели: познакомить с народной игрой; учить перебрасывать мяч.

Ход игры. Игроки становятся в круг и перебрасывают друг другу мяч. Тот, кто уронит мяч, садится в круг, становясь «картошкой». Когда «картошки» набирается много (более 5 игроков) она начинает расти: игроки в кругу берутся за руки и постепенно поднимаются. Мяч перебрасывать через них становится трудно, и тогда «картошку» выбивают: один игрок бросает мяч другому, тот отбивает и должен попасть в «картошку». Если попадает, игрок выходит, если нет, он сам становится «картошкой».

6. «Садовник».

Цели: разучить названия цветов; развивать ловкость.

Ход игры. Участники игры садятся в ряд. Каждый выбирает себе имя (название любого цветка). Считалкой выбираются ведущий и «садовник». Ведущий называет «садовнику» имена цветов, выбранных игроками. «Садовник» говорит: «Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели, кроме...» (*Называет любой цветок.*) Тот, кто назвался этим цветком, убегает. «Садовник» догоняет. Если догонит, то убегающий занимает его место, то есть становится «садовником».

7. «Жмурки» вариант 1.

Цели: познакомить с русской игрой; учить внимательности.

Ход игры. Жмурка выбирает при помощи считалки. Ему завязывают глаза, отводят на середину комнаты и поворачивают несколько раз вокруг себя, разговаривая с ним:

– Кот, кот, на чем стоишь?

– На квашне*.

– Что в квашне?

– Квас.

– Лови мышей, а не нас!

Игроки разбегаются, жмурка их ловит. Пойманного игрока он должен узнать, не снимая повязки. Тот становится жмуркой.

8. «Пустое место».

Цель: развивать физические качества: ловкость, быстроту.

Ход игры. Выбирается водящий, остальные дети становятся в круг, положив руки на пояс. Водящий идет за кругом и говорит:

Вокруг домика хожу и в окошечко гляжу,

К одному я подойду и тихонько постучу.

После этих слов водящий останавливается и заглядывает в круг.

Происходит разговор со стоящим в кругу ребенком:

– Тук-тук-тук.

– Кто пришел?

– Это... (*водящий называет свое имя.*)

– Зачем пришел?

– Бежим наперегонки!

9. «Гуси-лебеди».

Ц е л ь : развивать ловкость, гибкость.

Х о д и г р ы . Выбираются «волк» и «пастух», остальные – «гуси». На одной стороне площадки стоят «гуси», сбоку – логово «волка». «Пастух» выгоняет «гусей» пастись на луг, затем говорит:

– Гуси-гуси!

«Гуси» останавливаются и отвечают хором:

– Га-га-га!

– Есть хотите?

– Да-да-да!

– Так летите, как хотите, только крылья берегите!

«Гуси» летят через луг домой, а «волк», услышав их, выбегает, пересекает им дорогу, стараясь поймать. Пойманных «гусей» он уводит к себе.

10. «Хитрая лиса».

Ц е л ь : развивать умение быстро реагировать после сигнала.

Х о д и г р ы . Играющие стоят по кругу с закрытыми глазами. Воспитатель проходит и дотрагивается до кого-либо. Дети открывают глаза и три раза произносят: «Хитрая лиса, где ты?» После этого «лиса» выбегает в центр и говорит: «Я здесь!» Все разбегаются, а она их ловит. Пойманные дети отходят в сторону.

11. «Медведь и пчелы».

Ц е л ь : развивать умение действовать по сигналу, правильно залазить на лесенку, имитировать действия персонажей.

Х о д и г р ы . Играющие делятся на две группы – «пчелы» и «медведи».

По сигналу «пчелы» летят на луг за медом и жужжат. Как только «пчелы» улетели, «медведи» лезут в улей (обручи) и лакомятся медом. По сигналу «Медведи!» «пчелы» летят и жалят не успевших убежать в лес. Ужаленный «медведь» не выходит за медом.

12. «Горелки».

Ц е л ь : развивать быстроту, ловкость, реакцию.

Х о д и г р ы . Играющие дети становятся парами. Впереди колонны, на расстоянии 2–3 шагов, проводится линия. Один из играющих – ловящий – становится на эту линию. Дети, стоящие в колонне, говорят:

Гори, гори ясно, чтобы не погасло.

Глянь на небо – птички летят,

Колокольчики звенят!

Раз, два, три – беги!

После команды «Беги!» дети, стоящие в последней паре, бегут вдоль колонны (один справа, другой слева), стремясь встретиться, и берутся за руки. Ловящий старается поймать одного, если поймал, образует пару и встает впереди колонны.

13. «Караси и щука».

Ц е л ь : развивать ловкость, умение ориентироваться в пространстве.

Х о д и г р ы . Один ребенок выбирается «щукой». Остальные играющие делятся на две группки: одна из них – «камешки» – образует круг, другая – «караси», которые плавают внутри круга. «Щука» находится за кругом.

По сигналу воспитателя «Щука!» она быстро вбегает в круг, стараясь поймать «карасей». «Караси» спешат поскорее занять место за кем-нибудь из играющих и присесть (караси прячутся от щуки за камушки). «Щука» ловит тех «карасей», которые не успели спрятаться. Пойманные уходят за круг. Затем выбирают новую «щуку». Дети, стоящие по кругу и внутри его, меняются местами, и игра повторяется.

14. «Волк во рву».

Ц е л ь : развивать ловкость, внимание.

Х о д и г р ы . Посреди площадки проводятся две параллельные черты на расстоянии 80–100 см. Это ров. На одной стороне стоят «козы». «Волк» становится в ров. По сигналу: «Волк во рву!» – «козы» бегут на противоположную сторону площадки, перепрыгивая через ров, а «волк» старается их поймать.

15. «Не попадись!».

Ц е л и : учить правильно, прыгать на двух ногах, развивать ловкость.

Х о д и г р ы . Кладется шнур в виде круга. Все играющие стоят за ним на расстоянии полушага. Водящий становится внутри круга. Остальные дети прыгают в круг и обратно. Водящий бегаёт по кругу, стараясь коснуться играющих в то время, когда они находятся внутри круга. Через 30–40 секунд воспитатель прекращает игру.

16. «Не намочи ног».

Цели: развивать у ребят координацию движений; учить выполнять двигательные задания, стремиться к достижению цели.

Ход игры. Две команды, в руках у первых дощечки. По команде воспитателя «Вперед!» каждый должен, наступая только на дощечки, перейти «болото» и отдать дощечку второй части команды, находящейся на другой половине «болота». Выигрывает тот, кто первым перейдет «болото».

17. «Угадай, что поймал».

Цель: развивать фантазию, гибкость, пластику.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям пойти в воображаемый лес и понаблюдать за его обитателями (белками, зайцами, муравьями, пчелками, и т. д.), вернувшись с прогулки, рассказать жестами, без слов, за кем они наблюдали.

18. Подвижная игра «Лягушки».

Цель: учить сопоставлять движения со словами.

Ход игры. Дети делятся на две группы. Одна из них – «кочки на болоте», другая – «лягушки». «Кочки» стоят большим кругом. За каждой «кочкой» спряталась «лягушка».

Одна «лягушка» (водящий) стоит в середине круга, у нее нет своего домика. Воспитатель говорит: «Вот лягушки по дорожке скачут, вытянувши ножки». Все дети скачут внутри круга и говорят: «Ква-ква-ква». Дети («кочки») говорят: «Вот из лужицы на кочку да за мошкой вприскок». После этих слов все «лягушки» и водящий прячутся за «кочки». Тот, кому не хватило «кочки», становится водящим. Он говорит: «Есть им больше неохота, прыг опять в свое болото». «Лягушки» снова прыгают внутрь круга, и игра начинается сначала, только дети меняются местами.

19. Подвижная игра «Замри».

Цель: учить понимать схематическое изображение позы человека.

Ход игры. Ведущий объясняет детям правила, согласно которым все должны передвигаться по площадке, а по команде ведущего «Раз, два, три, замри!» остановиться. Произнося эти слова, воспитатель показывает детям одну из карточек со схематическим изображением позы человека. Ребята должны замереть в той же позе. Тот, кто примет неправильную позу, выбывает из игры.

20. «К названному дереву беги».

Ц е л ь : тренировать в быстром нахождении названного дерева.

Х о д и г р ы . Водящий называет дерево, все дети должны внимательно слушать, какое дерево названо, и в соответствии с этим перебегать от одного дерева к другому. Водящий внимательно следит за детьми, кто побежит не к тому дереву, отводится на скамейку штрафников.

21. «Пробеги тихо».

Ц е л ь : учить бесшумно, двигаться.

Х о д и г р ы . Дети делятся на группы 4–5 человек. Водящий становится в середине зала. По сигналу одна группа бежит мимо водящего бесшумно, если он услышит шум шагов, то говорит: «Стой!», и бегущие останавливаются. Не открывая глаз, ведущий показывает, где слышит шум. Если он указал правильно, дети отходят в сторону, если ошибся, они возвращаются на свои места и бегут снова. Так бегут поочередно все группы.

Выигрывает та группа, которую не услышал водящий.

22. «Космонавты».

Ц е л ь : развивать ловкость, воображение детей.

Х о д и г р ы . По залу разложены обручи. Их на один меньше, чем игроков. Посредине «космонавты», взявшись за руки, ходят по кругу, приговаривая:

Ждут нас быстрые ракеты для прогулок по планетам.

На какую захотим, на такую полетим!

Но в игре один секрет: опоздавшим места нет.

С последним словом дети отпускают руки и бегут занимать места в «ракетах», те, кто не успел, остаются на «космодроме», а те, кто сидит в «ракетах», поочередно рассказывают, где пролетают и что видят.

23. «Песенка стрекозы».

Ц е л ь : развивать ритмичную, выразительную речь и координацию движений.

Х о д и г р ы . Дети становятся в круг, произносят хором стихотворение, сопровождая слова движениями:

Я летала, я летала, устали не знала.

Плавно взмахивают руками.

Села посидела опять полетела.

Опускаются на одно колено.

Я подруг себе нашла, весело нам было.

Делают летательные движения руками.
Хоровод кругом вела, солнышко светило.
Берутся за руки и водят хоровод.

24. «Пузырь».

Цель: учить правильно, делать длительный плавный выдох.

Ход игры. Дети стоят тесным кругом, наклонив голову вниз, имитируя пузырь. Повторяют слова за воспитателем: «Раздувайся, пузырь, раздувайся, большой, оставайся такой и не лопайся», дети поднимают голову и постепенно отходят назад, образуя большой круг. По сигналу воспитателя «Воздух выходит» или «Пузырь лопнул» дети идут к центру круга, произнося: «С-С-С», подражая выходящему воздуху. После сигнала «Лопнул» нужно следить, чтобы дети не бежали, а шли (воздух медленно выходит).

25. «Стайка».

Цель: развивать ритмическую и выразительную речь; активизировать словарь по теме «Птицы»; воспитывать спортивную сноровку.

Ход игры: Дети выбирают водящего. Педагог вместе с детьми произносит считалочку И. Токмаковой:

Пой-ка, подпевай-ка,

Десять птичек – стайка:

Эта птичка – соловей,

Эта птичка – свиристель,

Эта птичка – воробей,

Эта птичка – коростель,

Эта птичка – совушка,

Эта птичка – скворушка,

Сонная головушка, Серенькое перышко,

Эта – зяблик, эта – стриж,

Эта – развеселый чиж,

Ну а эта – злой орлан.

Птички, птички, по домам!

Дети после этих слов разбегаются, а водящий (злой «орлан»), старается кого-нибудь поймать.

26. «Совушка».

Цель: научиться неподвижно стоять некоторое время, внимательно слушать.

Ход игры. Играющие свободно располагаются в зале или на площадке. В стороне («в дупле») сидит или стоит «сова». Воспитатель

говорит: «День наступает – все оживает». Все играющие свободно двигаются на площадке, выполняя различные движения, имитируя руками полёт бабочек, стрекоз и т. д. Неожиданно произносит: «Ночь наступает, все замирает, сова вылетает». Все должны немедленно остановиться в том положении, в котором их застали эти слова, и не шевелиться. «Сова» медленно проходит мимо играющих и зорко осматривает их. Кто пошевелится или засмеется, того «сова» отправляет к себе в «дупло». Через некоторое время игра останавливается, подсчитывают, сколько человек «сова» забрала к себе. После этого выбирают новую «сову» из тех, кто к ней не попал. Выигрывает та «сова», которая забрала себе большее число играющих.

27. «Стоп!».

Цель: приучать слушать текст и выполнять движения в соответствии с ним.

Ход игры. На одной стороне стоят дети в одну линию, на другой, в обруче, водящий. Стоя спиной к играющим, говорит: «Быстро шагай, смотри не зевай! Стоп!» При этих словах дети шагают к водящему. Как только он произнес: «Стоп!», поворачивается. Кто не успел остановиться, тот возвращается на линию. Игра продолжается до тех пор, пока кто-то из играющих не встанет в обруч.

28. «Жмурки» вариант 2.

Цель: развивать внимание.

Ход игры. Водящему закрывают глаза. Затем игроки поочередно легко ударяют по ладони его вытянутых рук. При этом они шепотом спрашивают: «Кто я?» Водящий должен угадать, кто из играющих его ударил. Если он угадает, то тот, кто ударил, становится водящим.

Правила игры. Ладоней водящего не должны касаться одновременно несколько участников.

29. «Кто сделает меньше шагов».

Цель: развивать ловкость движения.

Ход игры. Дети становятся за линию и по сигналу взрослого бегут на противоположную сторону площадки до обозначенного чертой места. Каждый из играющих старается делать шаги как можно длиннее и считает их. По окончании бега дети говорят, кто сколько сделал шагов, и определяют, у кого их меньше.

Правила игры. Вначале воспитатель предлагает пробежать установленное расстояние по очереди и считает шаги каждого ребенка, а затем дети делают это сами.

30. «Ловишки на одной ноге».

Цель: развивать ловкость, быстроту.

Ход игры. С помощью считалочки выбирается ловишка. Он становится в центре зала. Дети стоят в одной стороне. По сигналу дети перебегают, а ловишка ловит. Ловишка не может ловить ребенка, который остановился на одной ноге, обхватив колено другой ноги двумя руками. В конце игры определяют, какой ловишка самый ловкий.

31. «Шоферы».

Цели: учить придумывать различные действия и изображать их; рассказывать о воображаемых событиях.

Ход игры. Воспитатель просит детей представить, что они шоферы автомашин. Каждый выбирает себе дорогу: в деревню, на море, в магазин. Воспитатель просит детей рассказать о том, что они видят из окна.

32. «Кот на крыше».

Цели: развивать ритмичную, выразительную речь; автоматизировать произношение звука «Ш» в связном тексте; координировать движения.

На стуле или скамеечке сидит с закрытыми глазами один из играющих. Он «кот».

Остальные дети – «мыши». Они тихо подходят к «коту» и, грозя друг другу пальцем, говорят хором вполголоса:

Тише, мыши, тише, мыши...

Кот сидит на нашей крыше.

Мышка, мышка, берегись

И коту не попадись...

После этих слов «кот» «просыпается», мяукает, вскакивает и гонится за «мышками». «Мышки» убегают.

Правила игры. Нужно отметить чертой «мышкин» дом – «норку», куда «кот» не имеет права забегать.

33. «Лягушки и цапля».

Цели: упражнять в быстром беге и прыжках в длину; развивать физические качества – ловкость, быстроту.

Ход игры. В середине площадки рисуется болото, в котором живут лягушки. По сторонам площадки нарисован ручей, в стороне – гнездо цапли. По сигналу ведущего «Лягушки прыгают в болоте!» играющие бегают и прыгают по площадке, изображая лягушек. По сигналу «Цапля идет!» «цапля», перешагнув ручей, прыгает и ищет «лягушек». «Лягушки», спасаясь от «цапли», перепрыгивают «ручеек», стараясь спрятаться. «Цапля» пытается поймать «лягушек».

34. «Ловушка».

Цели: закреплять в активном словаре существительные по темам: «Дикие животные», «Птицы»; развивать быстроту, гибкость.

Ход игры. Дети делятся на группы (4–5 человек). Они берутся за руки и образуют круг – ловушку. 1-й ребенок – «охотник». Остальные дети – «обитатели леса». Они бегают и прыгают через ловушку и вокруг нее (изображающие ловушку стоят неподвижно, взявшись за руки и подняв их на уровне плеч). «Хлоп», – неожиданно говорит «охотник». Дети быстро опускают руки и приседают. «Посмотрю, кто попал в мою ловушку», – говорит «охотник». Дети, попавшие в ловушку, движением и голосами подражают разным зверям и птицам. «Охотник» отгадывает. Если угадал, то ребенок уходит на скамейку, а если нет, то теперь он изображает ловушку.

35. «Ловишка, бери ленту».

Цели: развивать ловкость; воспитывать честность, справедливость при оценке поведения в игре.

Ход игры. Все играющие закладывают за пояс сзади ленточки. По сигналу воспитателя «Беги!» разбегаются по площадке, а ловишка бежит за ними, стараясь вытянуть больше ленточек. По сигналу «Раз-два-три – в круг быстрее беги!» дети становятся в круг. Подсчитывается число взятых лент, после чего они возвращаются детям. Лишившись ленты, ребенок временно покидает игру.

36. «Два Мороза».

Цель: развивать ловкость, быстроту.

Ход игры. На противоположных сторонах площадки отмечаются два дома. Играющие располагаются на одной стороне. Выбираются Мороз, Красный нос и Мороз, Синий нос, которые стоят в середине зала. По сигналу: «Начинайте!» – оба Мороза говорят:

– Мы два брата молодые, два Мороза удалые:

Я Мороз, Красный нос, я Мороз, Синий нос.

Ну-ка, кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься?

Все играющие хором отвечают:

– Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз.

После сигнала «Мороз» все играющие перебегают на другую сторону, а Морозы стараются их «заморозить», то есть коснуться рукой. «Замороженные» останавливаются и не двигаются, пока все не перебегут. В конце подсчитывают, какая пара Морозов «заморозила» большее число играющих.

37. «Лиса в курятнике».

Цель: учить мягко, спрыгивать, сгибая ноги в коленях, бегать, не задевая друг друга, увертываться от ловящего.

Ход игры. На одной стороне площадки очерчивается место под «курятник». В «курятнике на насесте» (на скамейках) сидят «куры». На противоположной стороне площадки готовится «нора лисы». Все остальное – двор.

Один из играющих называется лисой, остальные – курами. По сигналу воспитателя «куры» спрыгивают с «насеста», ходят и бегают по двору, «клюют» зерна, хлопают «крыльями». По сигналу воспитателя «Лиса!» «куры» убегают в «курятник» и взбираются на «насест», а «лиса» старается утащить «курицу», не успевшую спастись, и уводит её в свою «нору». Остальные «куры» снова выбегают, и игра возобновляется.

Игра кончается, когда «лиса» поймает двух-трех «кур».

38. «Мороз, Красный нос».

Цель: развивать ловкость, быстроту движений.

Ход игры. На противоположных сторонах площадки обозначаются два дома, в одном из них располагаются играющие. Посредине площадки лицом к ним становится водящий – Мороз, Красный нос. Он произносит:

– Я Мороз, Красный нос. Кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься?

Играющие хором отвечают:

– Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз.

После этого они перебегают через площадку в другой дом. Мороз догоняет их и старается «заморозить» (коснуться рукой). «Замороженные» останавливаются на том месте, где их настиг Мороз, и стоят так до окончания перебежки. Мороз подсчитывает, сколько их «заморозил». После нескольких перебежек выбирают нового Мороза. В конце нескольких

перебежек подводятся итоги, сравнивают, какой Мороз «заморозил» больше играющих.

39. «Не оставайся на полу».

Цель: развивать умение правильно прыгивать с возвышения двумя ногами, мягко приземляясь, сгибая колени.

Ход игры. В различных местах зала находятся разные предметы высотой 25–30 см. Выбирается ловишка. Ему надевают на руку повязку. Под удары бубна дети прыгивают с предметов и бегают или прыгают по залу. Ловишка принимает участие в беге. По сигналу «Лови!» все дети снова взбираются на предметы. Ловишка ловит тех, кто не успел вскочить на возвышение, и те садятся в стороне.

40. «Мяч водящему».

Цель: развивать умение бросать и ловить мяч.

Ход игры. Участники делятся на равные команды. На расстоянии 3 м от команд проводится линия. Выбираются два водящих, которые становятся за этой линией против колонн. По сигналу оба водящих бросают мячи стоящим впереди в своих командах. Поймав мяч, играющий кидает его обратно водящему, а сам становится в конец колонны и т. д. Выигрывает та команда, в которой последний играющий раньше вернет мяч водящему.

41. «Рыбак и рыбки».

Цель: развивать ловкость.

Ход игры. Играющие стоят. Очерчивается «пруд» – площадка, за пределы которой выходить нельзя. Дети плавно разводят руками – «рыбки плавают». Двое «рыбаков» растягивают скакалку («сети») и пытаются окружить и поймать «рыбок». Те, кого коснулась скакалка, выходят из игры. Когда будут пойманы все «рыбки», игра повторяется, и дети меняются ролями.

42. «Голубь».

Цель: упражнять в произношении звуков «Л» и «Р».

Ход игры. Дети выбирают «ястреба» и «хозяйку». Остальные дети – «голуби». «Ястреб» становится в стороне, а «хозяйка» гонит «голубей»: «Кыш, кыш!» Они разлетаются, а «ястреб» их ловит. Затем «хозяйка» зовет: «Гули-гули-гули», и «голуби» слетаются к ней. Тот, кого «ястреб» поймал, выполняет его роль, а прежний «ястреб» становится «хозяйкой».

43. «Дети и волк».

Ц е л ь : учить понимать и употреблять в речи глаголы прошедшего времени и глаголы повелительного наклонения.

Х о д и г р ы . Выбирается «волк». Остальные дети «собирают в лесу землянику и грибы» и приговаривают:

Дети по лесу гуляли,

Землянику собирали.

Много ягодок везде:

И на кочках, и в траве.

Но вот сучья затрещали...

Дети, дети, не зевайте,

Волк за елью – убегайте!

Дети разбегаются, «волк» ловит. Пойманный ребенок становится «волком», и игра начинается сначала.

44. «Зайцы и медведи».

Ц е л ь : развивать ловкость, умение перевоплощаться.

Х о д и г р ы . Ребенок («медведь») сидит на корточках и «дремлет». Дети («зайцы») прыгают вокруг и дразнят его:

Мишка бурый, мишка бурый,

Отчего такой ты хмурый?

«Медведь» встает со стула, отвечает:

Я медком не угостился,

Вот на всех и рассердился.

1, 2, 3, 4, 5, начинаю всех гонять!

На последнем слове «медведь» ловит «зайцев» и отводит их к стульчику («берлоге»).

45. «Повар».

Ц е л ь : развивать ритмичность, выразительность речи и координацию движений.

Х о д и г р ы . Все дети становятся в круг. Водящий ходит за кругом. У него в руках поварской колпак. Дети хором произносят стихотворение:

Будем в повара играть, никому нельзя зевать,

Если повар будешь ты, то скорей кругом иди.

После слов «Скорей кругом иди» водящий останавливается и надевает колпак на рядом стоящего ребенка. Получивший колпак и водящий становятся спиной друг к другу и по сигналу педагога идут по кругу. Кто первый обойдет (не бежать) круг, тот выигрывает и становится водящим.

46. «Ловишки с приседанием».

Цель: развивать ловкость, быстроту.

Ход игры. С помощью считалочки выбирается ловишка. Он становится в центре площадки. Дети стоят в одной стороне. По сигналу дети перебегают, а ловишка ловит. В этой игре нельзя ловить того ребенка, который успел присесть. В конце говорят, какой ловишка самый ловкий.

47. «Мышеловка».

Цель: развивать ловкость, умение быстро действовать после сигнала.

Ход игры. Делятся на две неравные группы. Меньшая образует круг («мышеловку»). Остальные – «мыши». Они находятся вне круга. Дети, изображающие мышеловку, берутся за руки и, начиная ходить по кругу, говорят:

Ах, как мыши надоели,
Развелось их просто страсть.
Все погрызли, все поели,
Всюду лезут – вот напасть.
Берегитесь же, плутовки,
Доберемся мы до вас.
Вот поставим мышеловки,
Переловим всех за раз!

Затем дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх. «Мыши» вбегают в «мышеловку» и тут же выбегают с другой стороны. По сигналу воспитателя «Хлоп!» дети, стоящие по кругу, опускают руки и садятся. Пойманные становятся в круг. Когда большая часть «мышей» поймана, дети меняются ролями.

48. «Сделай фигуру».

Цель: развивать воображение.

Ход игры. Ходьба в колонне по одному, по сигналу «Стоп!» дети останавливаются и выполняют какую-либо фигуру. Отмечаются самые быстрые и интересные.

49. «Удочка».

Цель: учить детей правильно подпрыгивать: оттолкнуться и подобрать ноги.

Ход игры. Дети стоят по кругу. В центре – воспитатель. В руках веревка, на конце которой привязан мешочек. Воспитатель крутит веревку, а дети должны через нее перепрыгнуть.

50. «Быстро возьми».

Цель: развивать ловкость, быстроту движений.

Ход игры. Дети образуют круг и по сигналу воспитателя выполняют ходьбу или бег вокруг предметов (кубики, шишки), которых должно быть на один или два меньше. По сигналу «Быстро возьми» каждый играющий должен взять предмет и поднять его над головой. Тот, кто не успел это сделать, считается проигравшим.

Правила игры. Предметы постепенно убираются.

51. «Кот Васька».

Цель: развитие двигательной активности.

Ход игры. «Мыши» сидят на стульчиках. «Кот» идет на носочках, смотрит по сторонам, мяукает.

Педагог и дети.

Ходит Васька беленький,

Хвост у Васьки серенький,

А летит стрелой, а летит стрелой.

«Кот» бежит в конец площадки, садится и «засыпает».

Дети. Глазки закрываются –

Спит иль притворяется?

Зубы у кота – острая игла.

Одна из «мышек», подойдя к «коту», смотрит, спит ли он. Машет руками, приглашая к себе других.

Педагог. Только мышки заскребут,

Серый Васька тут как тут,

Всех поймает он!

«Кот» вскакивает и бежит за «мышками».

52. «Ловишки парами».

Цель: развивать быстроту движений.

Ход игры. Дети выстраиваются в две шеренги на расстоянии 3–4 шагов друг от друга. По сигналу воспитателя «Беги!» дети первой шеренги убегают, а дети второй догоняют каждый свою пару и стараются поймать, прежде чем первые пересекут обозначенную линию финиша. После двух перебежек дети меняются местами.

53. «Птички и кошка».

Цели: учить двигаться по сигналу; развивать ловкость.

Ход игры. В большом кругу сидит «кошка», за кругом – «птички». «Кошка» засыпает, а «птички» впрыгивают в круг и летают там, присаживаются, клюют зерна. «Кошка» просыпается и начинает ловить их, а они убегают за круг. Пойманных «птичек» «кошка» отводит в середину круга. Воспитатель подсчитывает, сколько их.

54. «Солнечные зайчики».

Цель: упражнять в произношении стихотворения в соответствии с движениями.

Ход игры. Воспитатель с помощью маленького зеркала пускает солнечного зайчика и произносит стихотворение:

Солнечные зайчики играют на стене,
Помани их пальчиком, пусть бегут ко мне.
Ну лови, лови скорей, вот он, светленький кружок,
Вот-вот-вот – левой, левой!
Убежал на потолок.
Дети ловят зайчика на стене.

55. «Охотники и утки».

Цель: развитие меткости.

Ход игры. Играющие делятся на две группы – «охотники» и «утки». «Утки» становятся в середину круга, а «охотники» располагаются снаружи, перебрасывают мяч и стараются попасть в «уток», те увертываются. Когда треть игроков поймана, игра останавливается, и дети меняются местами.

56. «Не дай мяч водящему».

Цель: развивать ловкость, меткость.

Ход игры. В центре круга находятся 2–3 водящих. Стоящие вне круга перебрасывают мяч друг другу во всех направлениях, а водящие стараются до него дотронуться. Если кому-нибудь это удастся, то он выходит из круга, а водящим становится тот, при броске которого был пойман мяч.

57. «Где мы были, не скажем».

Цель: развивать логическое мышление, находчивость, сообразительность, умение перевоплощаться.

Ход игры. Дети делятся на две команды. Группы расходятся в разные стороны и договариваются, что будут показывать. Одна группа показывает, а другая должна отгадать, кого или что они изображают. Затем дети меняются местами.

58. «С кочки на кочку».

Цель: развивать ловкость, быстроту.

Ход игры. Воспитатель выкладывает на участке обручи (6–8 штук) в две линии. Играющие выстраиваются в две колонны. По сигналу воспитателя первые игроки начинают перепрыгивать на двух ногах из обруча в обруч. Как только первый игрок прыгнет из последнего обруча, прыжки начинает второй игрок колонны и т. д. Побеждает команда, быстро и правильно (не оступившись ни разу) перебравшаяся на другой берег.

Игра повторяется 2–3 раза.

59. «Волшебное зеркало».

Цель: развивать ритмичность, выразительность речи и координацию движений.

Ход игры. Дети стоят в кругу. Водящий подходит к одному из ребят и говорит:

Ну-ка, зеркальце, смотри!

Все нам верно повтори!

Встану я перед тобой,

Повторяй-ка все за мной!

Водящий произносит любую фразу, сопровождая ее каким-либо движением. Тот, к кому он обращается, должен точно повторить и фразу, и движение. Если он допустил ошибки, он выбывает из игры. Новым водящим становится тот, кто выполнил все без единой ошибки.

60. «Мяч передавай – слово называй».

Цель: развивать фонематические представления, быстроту реакции.

Ход игры. Играющие выстраиваются в колонну. У первых игроков по мячу, диаметр которых 25–30 см. Ребенок называет слово на заданный звук и передает мяч назад двумя руками над головой. Следующий игрок самостоятельно придумывает слово на этот же звук и передает мяч дальше.

61. «Взрослому мяч бросай и животных называй».

Цели: расширять словарный запас за счет употребления обобщающих слов; развивать внимание и память.

Ход игры. Взрослый называет обобщающее понятие и бросает мяч поочередно каждому ребенку. Ребенок, возвращая мяч, должен назвать относящиеся к этому обобщающему понятию предметы. Например: фрукты – *яблоко, груша, лимон, апельсин*.

Можно использовать другие темы: овощи, деревья, домашние и дикие животные, птицы, мебель, посуда, одежда, транспорт.

62. «Карусель».

Цель: учить одновременно двигаться и говорить, быстро действовать после сигнала.

Ход игры. Играющие образуют круг. Воспитатель дает детям шнур, концы которого связаны. Дети, взявшись правой рукой за шнур, поворачиваются налево и говорят стихотворение:

Еле-еле, еле-еле
Завертелись карусели.
А потом кругом, кругом,
Все бегом, бегом, бегом.

В соответствии с текстом дети идут по кругу: сначала медленно, потом быстрее, а под конец бегут. Во время бега воспитатель приговаривает: «По-бе-жа-ли, по-бе-жа-ли».

После того как дети пробегут два раза по кругу, воспитатель меняет направление движения, говоря: «Поворот». Играющие поворачиваются кругом, быстро перехватывая шнур левой рукой, и бегут в другую сторону. Затем воспитатель продолжает вместе с детьми:

Тише-тише, не спешите!
Карусель остановите!
Раз-два, раз-два!
Вот и кончилась игра!

Движение карусели становится постепенно все медленнее. При произнесении слов «Вот и кончилась игра!» дети опускают шнур на землю и расходятся по площадке.

После того как дети немного отдохнули, воспитатель дает три звонка или три раза ударяет в бубен. Играющие спешат занять места на карусели, то есть становятся в круг, берут шнур.

Игра возобновляется. Не успевший занять место до третьего звонка не катается на карусели, а стоит и ждет, когда будет новая посадка.

63. «Ручейки и озера».

Ц е л ь: развивать ловкость.

Х о д и г р ы. Дети строятся друг за другом по 4–6 человек, руки кладут на пояс или плечи стоящему впереди – это ручейки. По сигналу «Ручейки бегут!» дети бегут каждый в своей колонне за ведущим. По сигналу «Озеро» каждая команда, взявшись за руки, образует круг. Выигрывает команда, которая быстрее построила круг. При повторении игры дети бегут с высоким подниманием колен, полуприсядь.

64. «Пятнашки».

Ц е л ь: развивать ловкость, умение ориентироваться в пространстве.

Х о д и г р ы. Выбирается водящий, который получает цветную повязку и становится в центр площадки. После сигнала «Лови» все дети разбегаются по площадке, а водящий старается догнать кого-либо из играющих. Тот, кого коснулся водящий, отходит в сторону. Через некоторое время воспитатель подает команду «Стой!», игра останавливается, подсчитывают количество пойманных и выбирают нового водящего.

65. «Сороконожка идет по детсадовской дорожке».

Ц е л ь: развивать двигательную активность.

Х о д и г р ы. Дети встают друг за другом, берут впереди стоящего за пояс, садятся на корточки и двигаются по кругу. Задача – не упасть.

66. «Маргаритки».

Ц е л и: закрепить знания о растениях цветника; упражнять в беге с увертыванием.

Х о д и г р ы. С помощью считалки выбирают ведущего. Он в игре будет исполнять роль девочки Маргариты. Все остальные дети будут представлять цветы маргаритки. «Цветы» становятся в круг, а Маргарита находится в его центре. Дети идут по кругу, взявшись за руки, и произносят слова:

Собирала Маргарита маргаритки на горе,
Растеряла Маргарита маргаритки во дворе.
Хочет снова все собрать,
Только надо нас догнать.

Дети разбегаются по всей площадке, а Маргарита пытается их догнать и запятнать. Ведущий, догоняя ребенка, произносит: «Цветник». По этому сигналу запятнанный игрок должен пойти в «цветник». Когда там будет 5–6 детей, игра останавливается. Маргарита считает, сколько собрала

«маргариток», и называет других соседей маргариток в «цветнике». Воспитатель отмечает, кто из детей был ловким в игре, кто назвал больше растений цветника.

Правила игры. «Маргаритки» начинают убегать только после команды «Догнать!». Названные растения второй раз повторять

67. «Передал – садись».

Цель: развивать ловкость, быстроту движения.

Ход игры. Дети делятся на две команды и выстраиваются в колонны, одна параллельно другой. Каждая команда выбирает капитана, который встает напротив своей команды на расстоянии 3–4 м. У капитанов в руках по мячу. По сигналу ведущего капитан бросает мяч (любым или заранее установленным способом – от груди, от плеча, снизу, двумя руками из-за головы и т. п.) первому игроку в своей команде. Тот ловит, возвращает капитану и сразу приседает. Затем капитан обменивается передачами со вторым, третьим и остальными игроками команды. Каждый игрок, вернув мяч капитану, приседает. Когда последний в колонне игрок отдает мяч капитану, тот поднимает его вверх, и вся команда быстро встает. Чья команда быстрее и точнее выполнит передачи мяча от капитана к игрокам и обратно, та команда будет считаться победительницей.

68. «Догони свою тень».

Цель: познакомить понятием света и тени.

Ход игры

Воспитатель. Кто отгадает загадку?

Я иду, она идет; я стою, она стоит; побегу, она бежит.

(Тень.)

В солнечный день, если вы встанете лицом, спиной или боком к солнышку, то на земле появится темное пятно, это ваше отражение. Оно называется тенью. Солнце посылает на землю свои лучи, они распространяются во все стороны. Стоя на свету, вы закрываете путь лучам, они освещают вас, но на землю падает ваша тень. (Где еще есть? На что похожа?)

69. «Что мы видели, не скажем, а что делали, покажем».

Цель: развивать сообразительность и наблюдательность детей.

Ход игры. Выбирается водящий. Он выходит за дверь. Оставшиеся дети договариваются, какие движения они будут делать. Потом приглашают водящего.

В е д у щ и й . Здравствуйте, дети!

Где вы были,

Что вы делали?

Д е т и . Где мы были, мы не скажем,

А что делали – покажем.

Если водящий отгадал выполняемое детьми движение, то выбирается новый водящий. Если не смог отгадать, снова водит.

70. «Огурцы».

Ц е л и : развивать быстроту реакции, внимание; закрепить знания об употреблении огурцов в пищу.

Х о д и г р ы . Игру проводят на игровой площадке, которая в данном случае будет «огородом». Дети ходят в колонне друг за другом по всему «огороду», произносят слова и выполняют соответствующие движения:

Вырастали на грядке *Дети ходят в колонне.*

Зеленые прядки, *Переход в полуприсед.*

Прятались в них огурцы. *Приседают.*

А солнце пригрело, *Встают, поднимают руки вверх.*

Вмиг пожелтели. *Руки опустили.*

Но в бочке они хороши!

После слова *хороши* дети бегут и занимают место в «бочке» (нарисованном круге или обруче) по пять человек. Кто остался вне «бочки», тот называет блюдо, приготовленное из огурцов. В конце игры воспитатель привлекает детей к оценке выполнения движений, отмечает, как быстро ребята действовали по сигналу, что узнали они об огурцах в этой игре.

71. «Вратарь».

Ц е л и : закрепить умение ориентироваться в пространстве; развивать быстроту реакции, точность движения.

Х о д и г р ы . Взрослый бросает мяч ребенку, одновременно предупреждая, куда должен лететь мяч. Ребенок должен сделать вратарское движение в заданном направлении.

Р е б е н о к . Вратарем зовусь не зря: Мяч всегда поймаю я.

В з р о с л ы й : Раз, два, три, Справа (слева, прямо) мяч смотри!

72. «Напои лошадку».

Ц е л ь : развивать ловкость движений.

Х о д и г р ы . Ребенок становится на расстоянии 4–5 метров от игрушки лошадки. Ему дают в руки ведерки и завязывают глаза. Надо

подойти к лошадке и «напоить» ее из ведра (поднести ведро к морде лошади)

73. «Бабочки, лягушки и цапли».

Ц е л ь : развивать подражательные движения.

Х о д и г р ы . Дети свободно бегают по площадке. По сигналу воспитателя они начинают подражать движениям бабочек (машут руками), лягушек (опускаются на четвереньки и скачут), цапель (замирают, стоя на одной ноге). Как только воспитатель произносит: «Снова побежали», дети начинают бегать по лугу в произвольном направлении.

74. «Угадай, какой наш дом?».

Ц е л ь : описать деревья и найти их по описанию.

Х о д и г р ы . Из группы детей выбирается водящий, остальные дети делятся на две группы. Каждая подгруппа выбирает себе дерево, описывает его водящему, а он должен узнать растение и назвать «дом», в котором «живут» дети.

Например, дети говорят хором: «Угадай, какой наш дом, все расскажем мы о нем». Затем один из детей дает описание: называет цвет ствола, вспоминает о высоте дерева, форме, величине листьев, плодах и семенах.

НАРОДНЫЕ ИГРЫ

1. Русская народная игра «Пчелки и ласточка».

Ц е л ь : развивать ловкость, быстроту движения.

Х о д и г р ы . Играющие дети – «пчелки» – сидят на корточках. «Ласточка» – в своем «гнезде».

П ч е л к и (*сидят на поляне и напевают*).

Пчелки летают, медок собирают!

Зум, зум, зум! Зум, зум, зум

Л а с т о ч к а . Ласточка летает,

Пчелок поймает!

«Вылетает» и ловит «пчел». Пойманный становится «ласточкой».

2. Русская народная игра «Капуста».

Ц е л ь : развивать двигательную активность детей.

Х о д и г р ы . Круг – это огород. В середине складывают платки, обозначающие капусту. «Хозяин» садится рядом с «капустой» и говорит:

Я на камешке сажу,

Мелки колышки тешу.
Мелки колышки тешу,
Огород свой горожу.
Чтоб капусту не украли,
В огород не прибежали
Волки и синицы, бобры и куницы,
Заяц усатый, медведь косолапый.

Дети стараются забежать в «огород», схватить «капусту» и убежать. Кого «хозяин» поймает – из игры выбывает. Участник, который больше всего унес «капусты», – победитель.

3. Русская народная игра «Мячик кверху».

Ц е л ь . развивать умение попадать в мишень.

Х о д и г р ы . Играющие встают в круг, водящий идет в середину круга и бросает мяч, говоря: «Мячик кверху!» Играющие в это время стараются как можно дальше отбежать от центра круга. Водящий ловит мяч и кричит: «Стой!» Все должны остановиться, а водящий, не сходя с места, бросает мяч в того, кто стоит ближе к нему. Игрок, в которого попал мяч, становится ведущим.

4 . Русская народная игра «Волк».

Ц е л ь : развивать двигательную активность.

Х о д и г р ы . Все играющие – «овцы», они просят «волка» пустить их в лес погулять: «Разреши нам, волк, погулять в твоём лесу!» Он отвечает: «Гуляйте, гуляйте, да только травку не щиплите, а то мне спать будет не на чем». «Овцы» сначала только гуляют в лесу, но скоро забывают обещание, щиплют траву и поют:

Щиплем, щиплем травку, зеленую муравку.
Бабушке на рукавички, дедушке на кафтанчик,
Серому волку грязи на лопату!

«Волк» бежит по поляне и ловит «овец», пойманный становится «волком», игра возобновляется.

П р а в и л а и г р ы . Гуляя по лесу, «овцы» должны расходиться по всей поляне.

5. Русская народная игра «Блуждающий мяч».

Ц е л ь : развивать внимание, ловкость движения.

Х о д и г р ы . Все играющие, кроме водящего, встают в круг на расстоянии вытянутой руки. Они передают друг другу большой мяч.

Водящий бегаёт вне круга и старается дотронуться до мяча рукой. Если это ему удастся, то он идёт на место того игрока, в руках которого находился мяч, а играющий выходит за круг. Игра повторяется.

Правила игры. Передавая мяч, играющие не должны сходить с места. Нельзя передавать мяч через одного, можно только рядом стоящему игроку. Игрок, уронивший мяч, становится водящим.

6. Башкирская народная игра «Липкие пеньки».

Цель: развивать ловкость и быстроту движения.

Ход игры. Три-четыре игрока садятся на корточки как можно дальше друг от друга. Они изображают липкие пеньки. Остальные играющие бегают по площадке, стараясь не подходить к ним близко. «Пенечки» должны постараться коснуться пробегающих мимо детей. Те, до кого дотронулись, становятся «пеньками».

Правила игры. «Пеньки» не должны вставать с места.

7. Белорусская народная игра «Ванюша и лебеди».

Цель: развивать ловкость, быстроту.

Ход игры. На земле чертят круг диаметром 10 м. Это лес, а в середине квадратик – это дом лесовика. В квадрате помещают Ванюшу и выбирают «лесовика». Остальные – «лебеди». «Лебеди», залетая в лес, пробуют забрать Ванюшу, а «лесовик» – поймать «лебедей» рукой. «Лебедь», которому удастся вывести из леса Ванюшу, сам становится «лесовиком», и игра начинается сначала.

Правила игры. Забегать в дом «лесовика» нельзя. Пойманные «лебеди» выбывают из игры до смены ролей. «Лесовик» не имеет права выходить из леса и все время стоять возле дома, он должен двигаться по площадке.

8. Удмуртская народная игра «Водяной».

Цель: развивать ловкость, быстроту.

Ход игры. Очерчивают круг. Это пруд или озеро. Выбирается водящий («водяной»). Играющие бегают вокруг «озера» и повторяют слова: «Водяного нет, а людей-то много». «Водяной» бегаёт по кругу («озеру») и ловит играющих, которые подходят близко к «берегу» (линии круга). Пойманные остаются в кругу. Игра продолжается до тех пор, пока не будет поймано большинство игроков.

Правила игры. «Водяной» ловит, не выходя за линию круга. Ловишками становятся и те, кого поймали. Они помогают «водяному».

9. Кавказская народная игра «Перетягивание».

Ц е л ь : развивать силу, ловкость.

Х о д и г р ы . На площадке чертится большой круг. Он делится пополам чертой. По обе стороны от нее, спинами друг к другу, становятся два участника игры. На них надевается стальной обруч. По сигналу оба игрока начинают тянуть друг друга из круга. Кто кого вытянет, тот и выиграл.

П р а в и л а и г р ы . Начинать тянуть следует одновременно по команде: «Марш!» Тянуть надо только вперед за счет корпуса и ног.

10. Мордовская народная игра «Круговой».

Ц е л ь : развивать меткость, быстроту реакций.

Х о д и г р ы . Играющие делятся на две команды, чертят большой круг и договариваются, кто будет в кругу, а кто за кругом. Те, кто остается за кругом, распределившись равномерно, стараются попасть мячом в детей, находящихся в кругу. Если кому-либо в кругу удастся поймать мяч, он старается им попасть в любого другого ребенка за кругом. Если ему это удастся, то у него в запасе очко, если нет, то он выходит из круга. Когда мяч запянтает всех детей, играющие меняются местами.

П р а в и л а и г р ы . Мяч можно ловить лишь с воздуха, пойманный от земли не считается. Ребенок, поймавший мяч и попавший в игрока за кругом, остается в кругу. Если в него попадут, он остается в кругу, так как у него есть запасное очко.

11. Игра народов Севера «Перетяни».

Ц е л ь : развивать силу, быстроту движений.

Х о д и г р ы . На площадке чертят две линии на расстоянии 3–4 метров одна от другой. Играющие, разделившись на две команды, становятся за этими линиями лицом друг к другу. Один из играющих по собственному желанию и с согласия товарищей с криком «Перетяну!» бежит к другой команде, каждый участник которой вытягивает вперед правую руку. Подбежавший берет кого-нибудь из команды соперников за руку и старается перетянуть его через площадку за свою линию. Если ему это удастся, то он ставит пленника позади себя. Если же сам окажется за чертой команды противника, то становится ее пленником и располагается за спиной игрока, перетянувшего его на свою сторону. Игра продолжается. Теперь игрока-нападающего высылает другая команда. Игра заканчивается тогда, когда одна команда перетянет к себе всех игроков другой команды.

12. Кавказская народная игра «Жмурки-носильщики».

Ц е л ь : развивать внимание, ловкость.

Х о д и г р ы . В одном конце площадки ставится небольшой столик, на нем раскладывают 10 мелких игрушек. На другом конце площадки, шагах в 10–15 от столика, – два стула. Из числа играющих выбирают двух носильщиков. Они садятся на стулья лицом к столику, обоим завязывают глаза. Каждый носильщик должен перенести со столика на свой стул 5 предметов. Победит тот, кто раньше справится с работой.

П р а в и л а и г р ы . Оба носильщика начинают игру одновременно, по сигналу. Переносить можно только по 1 предмету. В ходе игры необходимо следить, чтобы носильщики не сталкивались, идя навстречу друг другу.

13. Игра народов Севера «Ловля оленей».

Ц е л ь : развивать меткость, быстроту движений.

Х о д и г р ы . Среди играющих выбирают двух «пастухов», а остальные – «олени», которые становятся внутри очерченного круга. «Пастухи» находятся за кругом, друг против друга. По сигналу ведущего «Раз, два, три – лови!» «пастухи» по очереди бросают мяч в «оленей», а те убегают. «Олень», в которого попал мяч, считается пойманным. После четырех-пяти повторений подсчитывается количество пойманных «оленей».

П р а в и л а и г р ы . Игру надо начинать только по сигналу. Бросать мяч надо только в ноги играющим. Засчитывается прямое попадание, а не после отскока.

14. Татарская народная игра «Угадай и догони».

Ц е л ь : развивать внимание, быстроту реакции, ловкость.

Х о д и г р ы . Играющие садятся на скамейку или траву в один ряд. Впереди садится водящий с закрытыми глазами. Один из игроков подходит к водящему, кладет руку на плечо и шепотом называет по имени. Водящий должен отгадать, кто это. Если он угадает, то быстро снимает повязку и догоняет убегающего. Если водящий назвал имя игрока неправильно, тогда подходит другой игрок. Если имя названо правильно, игрок задевает водящего по плечу, давая понять, что нужно бежать.

П р а в и л а и г р ы . В случае если водящий не поймет товарища, можно повторить имя еще раз. Поймав игрока, водящий садится в конец колонны, а пойманный становится водящим. В игре устанавливается строгая очередность.

15. Русская народная игра «Ключи».

Ц е л ь: развивать внимание, быстроту.

Х о д и г р ы. Играющие дети встают в кружки, начерченные на земле. Водящий подходит к игроку и спрашивает: «Где ключи?», тот отвечает: «Пойди к Саше (Сереже), постучи». Во время этого разговора играющие стараются поменяться местами. Водящий должен быстро занять кружок, свободный во время перебежки. Если он долго не сможет его занять, то может крикнуть: «Нашел ключи». Все играющие должны при этом поменяться местами, и водящий занимает чей-нибудь кружок. Ребенок, оставшийся без места, становится водящим.

16. Игра народов Севера «Я есть».

Ц е л ь: развивать двигательные навыки.

Х о д и г р ы. Дети делятся на две одинаковые команды. В середине площадки, на расстоянии 2–3 метров, обозначаются две линии, за которыми строятся две друг против друга шеренги. Игроки убегающей команды дружно хлопают в ладоши, поворачиваются и быстро бегут к своему краю площадки. Водящая команда бежит за ними, стараясь поймать хоть одного из убегающих, прежде чем они пересекут линию, очерчивающую площадку. Тот игрок, до кого дотронулись, должен громко крикнуть: «Я есть!» После этого он и вся его команда поворачиваются и ловят игроков водящей команды, которые стремятся убежать за черту на конце своей площадки.

П р а в и л а и г р ы. Ловить можно любого игрока. Пойманный должен обязательно крикнуть: «Я есть!» Не разрешается убежать за боковую линию площадки.

17. Русская народная игра «Стадо».

Ц е л ь: развивать память, внимание.

Х о д и г р ы. Играющие выбирают «пастуха» и «волка», а все остальные – «овцы». Дом «волка» в саду, а у «овец» два «дома» на противоположных концах площадки. «Овцы» громко зовут «пастуха»:

Пастушок, пастушок, заиграй во рожок.

Травка мягкая, роса сладкая,

Гони стадо в поле, погуляй на воле.

«Пастух» выгоняет «овец» на луг, они ходят, бегают, щиплют травку. По сигналу «пастуха» «Волк!» все «овцы» бегут в дом на противоположную сторону площадки. «Пастух» встает на пути «волка», защищает стадо. Все, кого поймал «волк», выходят из игры.

Правила игры. Во время перебежки «овцам» нельзя возвращаться в тот дом, из которого они вышли. «Волк» «овец» не ловит, а дотрагивается до них рукой. «Пастух» может только заслонять «овец» от волка, но не должен задерживать его руками.

18. Белорусская народная игра «Прела-горела».

Цель: развивать внимание, наблюдательность.

Ход игры. Ведущий вместе с водящим прячут в разных местах игрушки, сопровождая действия словами:

Прела-горела за море летела,
А как прилетела, там где-то и села,
Кто первый найдет, тот себе возьмет!

После этих слов все разбегаются по площадке, ищут спрятанные предметы. Кто больше найдет, тот и выиграл.

Правила игры. Начинать искать предметы можно только после произнесенных слов. Во время раскладывания игрушек все должны стоять с закрытыми глазами и не подсматривать. Прятать игрушки необходимо быстро.

19. Белорусская народная игра «Колечко».

Цель: развивать внимание, наблюдательность.

Ход игры. Играющие стоят по кругу, держат руки впереди лодочкой. Выбирается один ведущий. В руках у него небольшой блестящий предмет (Это может быть колечко, фантик из фольги). Ведущий идет по кругу и каждому как будто кладет колечко в руки. При этом говорит:

Вот по кругу я иду,
Всем колечко вам кладу,
Руки крепче зажимайте
Да следите, не зевайте!

Одному из детей он незаметно кладет колечко, а потом выходит из круга и говорит: «Колечко, колечко, выйди на крылечко!» Тот, у кого в ладошках окажется колечко, выбегает, а дети должны быстро взяться за руки, постараться задержать его, не выпустить из круга.

20. Дагестанская народная игра «Подними игрушку».

Ц е л ь: развивать ловкость движений.

Х о д и г р ы. Игроки становятся в круг, в центре его кладут любую крупную игрушку. Воспитатель ударяет в бубен, все играющие движутся по кругу. По окончании звона каждый участник игры старается первым поднять игрушку.

П р а в и л а и г р ы. Нельзя тянуть за игрушку и выходить из круга раньше, чем перестанет звучать бубен.

21. Казахская народная игра «Платок с узелком».

Ц е л ь: развивать ловкость и координацию движений.

Х о д и г р ы. Водящий дает одному из участников завязанный в узел платок. Участники становятся в круг вокруг водящего. По команде водящего «Раз, два, три!» все участники разбегаются. Водящий должен догнать игрока с платком, коснуться его плеча и забрать платок. В момент преследования игрок с платком

22. Русская народная игра «Снежная баба».

Ц е л ь : развивать двигательный аппарат, ловкость.

Х о д и г р ы. Выбирается «снежная баба». Она садится на корточки в конце площадки. Дети идут к ней, притопывая.

Баба снежная стоит,
Ночью дремлет, днями спит,
Вечерами тихо ждет,
Ночью всех пугать идет.

На эти слова «снежная баба» просыпается и догоняет детей. Кого поймают, тот становится «снежной бабой».

23. Бурятская народная игра «Иголка, нитка и узелок».

Ц е л ь: развивать внимание, ловкость.

Х о д и г р ы. Играющие становятся в круг, держась за руки. Считалкой выбирают «иголку», «нитку» и «узелок». Все они друг за другом то вбегают в круг, то выбегают из него. Если же «нитка» или «узелок» оторвались (отстали или неправильно выбежали за «иголкой» из круга или вбежали в круг), то эта группа считается проигравшей. Выбираются другие игроки. Выигрывает та тройка, которая двигается быстро, ловко, правильно, не отставая друг от друга.

«Иголка», «нитка», «узелок» держатся за руки, их надо, не задерживая, пропускать выпускать из круга и сразу же закрывать его.

24. Грузинская народная игра «День и ночь».

Ц е л ь: развивать двигательную активность.

Х о д и г р ы. На некотором расстоянии друг от друга проводятся две линии. У одной линии выстраиваются мальчики, у другой – девочки. Ведущий между ними. Команда мальчиков – «Ночь», а команда девочек – «День». По команде «Ночь» мальчики ловят девочек, по команде «День» девочки ловят мальчиков. Тот, кого поймали, переходит в команду противников.

25. Бурятская народная игра «Волк и ягнята».

Ц е л ь: развивать ловкость, быстроту движения.

Х о д и г р ы. Один игрок – «волк», другой – «овца», остальные – «ягнята». «Волк» сидит на дороге, по которой движется «овца» с «ягнятами». Она впереди, за нею друг за другом гуськом идут «ягнята». Подходят к «волку». «Овца» спрашивает: «Что ты здесь делаешь?» «Вас жду», – говорит «волк». «А зачем нас ждешь?» «Чтобы всех вас съесть!» – с этими словами он бросается на «ягнят», а «овца» загораживает их. «Ягнята» держатся друг за друга и за «овцу».

П р а в и л а и г р ы. «Волк» может ловить только последнего «ягненка». «Ягнята» должны ловко делать повороты в сторону, следуя за движениями «овцы». «Волку» нельзя отталкивать «овцу».

26. Дагестанская народная игра «Надень шапку».

Ц е л ь: развивать внимание, координацию.

Х о д и г р ы. Мальчик сидит на стуле. На 8–10 шагов от него отводят водящего, поворачивают лицом к сидящему, чтобы водящий сориентировался, где тот сидит. Водящему закрывают глаза, поворачивают кругом и дают в руки шапку. Он должен сделать определенное количество шагов и надеть шапку на мальчика. Остальные игроки считают вслух шаги водящего и болеют за него. При повторении игры на эти роли назначают других детей.

П р а в и л а и г р ы. Водящий не должен подсматривать; играющие не должны помогать водящему, подсказывать ему.

27. Белорусская народная игра «Заяц-месяц».

Ц е л ь: развивать быстроту движений.

Х о д и г р ы. Играющие стоят по кругу. Ведущий и дети начинают переключку:

– Заяц-месяц, где был? – Куда клал?

- В лесу.
- Под колоду.
- Что делал?
- Кто украл?
- Сено косил.
- Чур.

На кого попадет слово «чур», тот догоняет детей, а они разбегаются врассыпную.

Правила игры. Бежать можно только после слова «чур». Пойманным считается игрок, которого коснулся тот, кто ловит.

28. Грузинская народная игра «Дети и петух».

Цель: развивать ловкость, быстроту.

Ход игры. Один из игроков изображает петуха. «Петух» выходит из своего домика, ходит по площадке и три раза кукарекает. Игроки в ответ: «Петушок, петушок, золотой гребешок, масляна головушка, шелкова бородушка! Что так рано встаешь, детям спать не даешь?»

После этого «петух» опять кукарекает, хлопает «крыльями» и начинает ловить детей, которые, выйдя из своих домиков, бегают по площадке.

Правила игры. Ловить детей в домике нельзя.

29. Татарская народная игра «Хлопушки».

Цель: развивать быстроту, ловкость.

Ход игры. На противоположных сторонах площадки отмечаются двумя параллельными линиями два города. Расстояние между ними 20–30 метров. Все дети выстраиваются у одного из городов в одну шеренгу: левая рука на поясе, правая вытянута вперед ладонью вверх. Выбирается водящий. Он подходит к стоящим у города и произносит слова:

Хлоп да хлоп! – Сигнал такой.

Я бегу, а ты за мной!

С этими словами водящий легко хлопает кого-нибудь по ладони. Водящий и запятнанный бегут наперегонки к противоположному городу. Кто быстрее добежит, тот останется в новом городе, а отставший становится водящим.

Правила игры. Пока водящий не коснется чьей-нибудь ладони, бежать нельзя. Во время бега игроки не должны задевать друг друга.

30. Татарская народная игра «Перехватчики».

Ц е л ь: развивать ловкость, быстроту.

Х о д и г р ы. На противоположных концах площадки отмечаются линиями два дома. Играющие располагаются в одном из них в шеренгу. В середине, лицом к детям, находится водящий. Дети хором произносят слова:

Мы умеем быстро бегать,
Любим прыгать и скакать.
Раз, два, три, четыре, пять,
Ни за что нас не поймать!

После окончания этих слов все бегут в рассыпную через площадку в другой дом. Водящий старается запятнать перебежчиков. Один из запятнанных становится водящим, и игра продолжается. В конце игры отмечаются лучшие ребята, не попавшиеся ни разу.

П р а в и л а и г р ы. Водящий ловит игроков, прикасаясь к плечу рукой. Запятнанные отходят в условленное место.

31. Татарская народная игра «Лисички и курочки».

Ц е л ь: развивать двигательную активность.

Х о д и г р ы. На одном конце площадки находятся «в курятнике куры и петухи». На противоположном – стоит «лисичка». «Курочки» и «петухи» ходят по площадке, делая вид, что клюют зернышки, ищут червячков и т. д. Когда к ним подкрадывается «лисичка», «петухи» кричат: «Ку-ка-ре-ку!» По этому сигналу все бегут в «курятник», за ними бросается «лисичка», которая старается поймать любого из игроков.

П р а в и л а и г р ы. Если не удастся запятнать кого-либо из игроков, то «лисичка» снова водит.

32. Игра народов Севера «Пятнашка на санках».

Ц е л ь: развивать ловкость, быстроту движения.

Х о д и г р ы. Играют несколько пар. В каждой из них один играющий везет другого на санках. Выбирается пара водящих. Водящие стремятся догнать любую другую пару и запятнать одного из них. Ловит игрок, сидящий на санках, он делает это только прикосновением руки. Если в паре один игрок осален, эта пара становится водящей.

П р а в и л а и г р ы. Играть надо в пределах определенной площадки. Пара, заехавшая за пределы площадки, становится водящей, и игра продолжается. Нельзя ловить игроков той пары, которая только что была водящей.

СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

Тема: «Школа»

Задачи:

Образовательные: Расширить, уточнить и конкретизировать знания детей о школе. Помогать детям в овладении выразительными средствами реализации роли (интонация, мимика, жесты).

Развивающие: Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

Воспитательные: Воспитывать у детей желание учиться. Прививать уважение к труду учителя и труду работников школы. Помогать детям усвоить некоторые моральные нормы. Воспитывать справедливые отношения. Упрочить формы вежливого обращения. Воспитывать дружбу, умение жить и работать в коллективе.

Активизировать словарь: школьные принадлежности, перемена, звонок, учительская.

Интеграция образовательных областей:

Социализация, познание, коммуникация, безопасность, труд, чтение художественной литературы.

Предварительная работа:

Беседа с детьми о школе.

Рассматривание картин о школе. Беседа о школьных принадлежностях с использованием иллюстрированного материала.

Дидактическая игра «Собери портфель»

Заучивание стихотворений А. Александровой «В школу», В. Берестов «Считалочка».

Чтение детям произведений С. Маршака «Первое сентября», Алексина «Первый день», В. Воронковой «Подружки идут в школу», Э. Мошковской «Мы играем в школу».

Разучить песню «Чему учат в школе».

Рисование «Наша школа».

ИКТ-технологии: познавательные видеофильмы, презентации, мультфильмы, дидактические игры (на усмотрение и возможности воспитателя)

Ручной труд: сделать маленькие тетради, книжки, учительский журнал для игры «в школу», приготовить тряпочки и мел. Изготовление атрибутов к игре (портфели, тетради, книжки-малышки, расписание).

Загадки о школе, школьных принадлежностях. Встреча с выпускниками детского сада (организация досуга).

Предметно-игровая среда:

Кукла в школьной форме, маленький портфель, маленькие тетради в клетку, маленькие альбомы для рисования, журнал учителя, цветная бумага, клей-карандаш, маленькие доски для рисования, мел, указка, картинки с сюжетом школьной жизни, буквы и цифры. портфели, книги, тетради, ручки, карандаши, указка, карты, школьная доска, стол и стул учителя, глобус, журнал для учителя, повязки для дежурных.

Роли: ученики, учитель, директор школы, завуч, техничка.

Игровые действия: Учитель ведет уроки, ученики отвечают на вопросы, рассказывают, считают. Директор (завуч) присутствует на уроке, делает записи в своей тетради (воспитатель в роли директора может вызвать к себе в кабинет учителя, дать советы, завуч составляет расписание уроков. Техничка следит за чистотой в помещении, дает звонок. Учитель строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, парк, правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности. Дети 1 сентября идут в школу. Знакомятся с учительницей. Сидят за партой, рисуют,

Смотрят книжки. На перемене звенит звонок.

Тема: «Поликлиника» («Больница», «Скорая помощь»)

Задачи:

Образовательные: Обогащать, расширить и систематизировать знания детей о профессии врача, о работе поликлиники.

Развивающие: Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

Воспитательные: Воспитывать уважение и благодарность к труду врача, медсестры. Вызвать у детей интерес к профессии врача. Воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.

Активизация словаря: окулист, терапевт, педиатр, хирург, фонендоскоп, рентген, процедуры, градусник, рецепт.

Интеграция образовательных областей:

Социализация, познание, коммуникация, безопасность, труд, чтение художественной литературы.

Предварительная работа:

Экскурсия в медицинский кабинет детского сада.

Наблюдение за работой медсестры, врача (прослушивает фонендоскопом, смотрит горло, задает вопросы).

Рассказ воспитателя о работе врача в поликлинике, окулиста, хирурга, педиатра, терапевта, рентгенолога.

Рассматривание фотоиллюстраций о работе врачей различной специализации.

Рассматривание медицинских инструментов (фонендоскоп, шпатель, термометр, тонометр, пинцет и др.)

Беседа с детьми «Как я с мамой ходил на прием к врачу»

Чтение литературных произведений о работе врача: (Б. Житков «Обвал», С. Маршак «Ледяной остров» Я. Забила «Ясочка простудилась», Э. Успенский «Играли в больницу», В. Маяковский «Кем быть?».)

Дидактические игры: «Кому что нужно для работы», «Кто назовет больше действий», «Ясочка простудилась»

Ручной труд: изготовление градусника, фонендоскопа, горчичников для игры «в больницу».

Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в аудиозаписи.

13. Лепка «Подарок для больной Ясочки».

14. Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (законных представителей) (халаты, шапки, рецепты, мед. карточки, талоны и т. д.)

Роли: врач, медсестра, работник регистратуры, санитарка, больные.

Предметно-игровая среда:

Халат врача, халат медсестры, шапочки с красным крестом, одноразовые шприцы без иглолок, пластиковые бутылочки, баночки, капельницы, фонендоскоп детский, термометр игрушечный, горчичники из желтой бумаги, бинт, салфетки (вата, бланки для рецептов, сумочка для врача с крестом.

Игровые действия:

Больной идет в регистратуру, берет талон к врачу, идет на прием. Врач принимает больных, внимательно выслушивает их жалобы, задает вопросы, прослушивает фонендоскопом, измеряет давление, смотрит горло, делает назначение. Медсестра выписывает рецепт, врач подписывает. Больной идет в процедурный кабинет. Медсестра делает уколы, перевязывает ранки, смазывает мазью и т. д. Санитарка убирает кабинет, меняет полотенце.

Игровые ситуации: «На приеме у лор-врача», «На приеме у хирурга», «На приеме у окулиста» и др.

Врач внимательный, вежливый.

«**Поликлиника**» – работают врач и медсестра. Врач слушает больных, осматривает их, медсестра выписывает направление на процедуры, ставит градусник, делает уколы, перевязки, ставит грелки. Больные благодарят за лечение. Покупают лекарства в аптеке.

Врач-окулист – проверяет зрение с помощью таблицы, выписывает рецепт для глаз, или рецепт на очки. Больные покупают очки в аптеке (без линз).

Врач «ухо-горло-нос» смотрит горлышко, язык, уши. Измеряет температуру, дает назначение на процедуры. Медсестра делает прогревание.

В больницу привозят больных, врач осматривает их, больных кладут в палату, кормят, дают лекарства, делают уколы.

В аптеке делают лекарства, отпускают по рецепту больным, советуют, что купить при различных заболеваниях.

«**Больница**» – больной поступает в приемный покой. Медсестра регистрирует его, проводит в палату. Врач осматривает больных, внимательно выслушивает их жалобы, задает вопросы, прослушивает фонендоскопом, измеряет давление, смотрит горло, делает назначение. Медсестра выдает лекарства больным, измеряет температуру, в процедурном кабинете делает уколы, перевязки, обрабатывает раны и т. д. Санитарка убирает в палате, меняет белье. Больных посещают родные, друзья.

«**Скорая помощь**». Больной звонит по телефону 03 и вызывает скорую помощь: называет ФИО, сообщает возраст, адрес, жалобы. Скорая помощь приезжает. Врач с медсестрой идут к больному. Врач осматривает больного, внимательно выслушивает его жалобы, задает вопросы, прослушивает фонендоскопом, измеряет давление, смотрит горло. Медсестра измеряет температуру, выполняет указания врача: дает лекарство, делает уколы, обрабатывает и перевязывает рану и т. д. Если больной очень плохо себя чувствует, его забирают и везут в больницу. Врач «Скорой помощи» выезжает на дом – спрашивает, что болит, делает укол, забирает в больницу.

Тема: «Столовая», «Кафе»

Задачи:

Образовательные: Знакомить детей с профессиями повара, кулинара, официанта. Знакомить с правилами правильного питания. Дать информацию о вредной и здоровой пище.

Развивающие: Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

Воспитательные: Заботливое отношение друг к другу. Заботиться о себе, о своем организме (здоровое питание).

Активизация словаря: повар, официант, администратор, посетители, здоровое питание.

Интеграция образовательных областей:

Социализация, познание, коммуникация, безопасность, труд, чтение художественной литературы.

Предварительная работа:

Наблюдение за работой няни.

Наблюдение за приготовлением еды дома мамой на кухне.

Беседа о труде работников столовых, кафе. О том, что готовит мама.

Чтение художественной литературы: «Кем быть?»

Использование ИКТ-технологий - познавательные видеофильмы, презентации, мультфильмы, дидактические игры (на усмотрение и возможности воспитателя)

видеофильм о работе сотрудников столовой.

Интерактивные дидактические игры «Приготовь блюдо»

Рисование «Кто готовит вкусную еду»

Ручной труд: изготовление.

Рассматривание фотоиллюстраций о продуктах питания, о приготовлении блюд.

Роли: повар, кулинар, грузчик, официант, посетители кафе, столовой.

Предметно-игровая среда:

Колпак белый (2 шт., фартук (2 шт., посуда кухонная детская, посуда столовая детская, посуда чайная детская, плита, муляжи продуктов, овощей, фруктов, меню, подносы детские, трубочки для коктейля, коробочки из-под соков, йогуртов.

Игровые действия и ситуации:

В столовой стоят столы и стулья для посетителей. Повара готовят вкусную еду на кухне, варят пельмени, пекут пирожки, варят борщ, супы, жарят котлеты. В столовой кормят шоферов, рабочих, строителей, моряков, учеников в школе.

На столах стоят салфетки, вазочки с цветами. Официанты подают еду посетителям, вежливо с ними разговаривают, дают книжечку с меню, чтобы выбрать еду по желанию посетителя.

Посетители платят за обед в кассу, им выдают чек.

В кафе люди приходят не только поесть, но и послушать музыку.

Отмечаем день рождения, танцуем, поем караоке. Официанты вежливы с посетителями, приносят еду, сладкую воду. На столах красивая посуда, цветы. Музыканты красиво играют и поют.

Посетители, уходя, благодарят за доставленное удовольствие.

Тема: «Семья», «Дочки-матери».

Задачи:

Образовательные:

Побуждать детей творчески воспроизводить в играх быт семьи.

Развивающие:

Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

Воспитательные:

Раскрывать нравственную сущность деятельности взрослых людей: ответственное отношение к своим обязанностям, взаимопомощь и коллективный характер труда.

Активизация словаря: родственники.

Интеграция образовательных областей:

Социализация, познание, коммуникация, безопасность, труд, чтение художественной литературы.

Предварительная работа:

1. Задание детям: узнать дома о труде родителей (законных представителей).
2. Наблюдение дома за родителями (законным представителем)и, труд, взаимоотношения.
3. Беседа о труде родителей (законных представителей) с использованием иллюстрированного материала.
4. Беседа на тему «Как я помогаю взрослым» с участием Петрушки.
5. Составление детьми рассказов на тему «Как я живу дома».
6. Создание альбома «Наши папы и мамы трудятся».
7. Чтение рассказа В. Осеевой «Волшебное слово» и последующая беседа.
8. ИКТ-технологии: познавательные видеофильмы, презентации, мультфильмы, дидактические игры (на усмотрение и возможности воспитателя)
9. Заучивание стихов о маме, бабушке, дедушке, папе.
10. Инсценировка стихотворения С. Михалкова «А что у вас?».
11. Рассматривание иллюстраций, и семейных фотографий
12. Рисование: «Моя семья»

13. Аппликация: «Цветы для мамы»
14. Лепка: «Подарок папе»
15. Ручной труд: Изготовление с детьми атрибутов к игре.
16. Работа с родителями (законными представителями): проект «Родословная»-дерево моей семьи.

Роли: мама, папа, дети, бабушка, дедушка.

Предметно-игровая среда: предметы домашнего обихода, куклы.

Куклы - мальчики и девочки (несколько, коляски детские (кукольные), посуда,

мебель для кукольной комнаты, сумочки, одежда для ряженья (шляпки, галстуки, косынки, пелеринки, бытовые приборы (игрушечные) – холодильник, стиральная машина, утюг, пылесос.

Игровые действия и ситуации:

Игровые проблемные ситуации: «Когда мамы и папы нет дома» (забота о младших, выполнение дополнительной домашней работы, «Мы готовимся к празднику» (совместные дела с семьей, «Встречаем гостей» (правила приема гостей, поведение в гостях, «Наш выходной день» и др. Вносить в игру элементы труда: стирка кукольного белья, починка одежды, уборка помещения. По ходу игры подбирать, менять игрушки, предметы, конструировать игровую обстановку с помощью разнообразного подручного материала, использовать собственные поделки, применять природный материал.

Мама заботливо кормит, одевает, раздевает, укладывает спать дочку, стирает, убирает в комнате, гладит белье. Мама идет с дочкой в парикмахерскую, красиво причесывает ее, дома наряжает елочку, покупает в магазине еду, готовит вкусный обед. Приходит папа с работы, садятся ужинать.

Приходят гости. Празднуют день рождения дочки или сына.

Папа – водитель на грузовой машине (или такси). Папа – строитель на стройке.

Дочка простыла и заболела. Мама повела ее к врачу, дома ставит горчичники, дает лекарства.

Мама повела дочку на прогулку, катаются на автобусе, катаются на качелях в парке. Приехала в гости бабушка на день рождения. Празднуют Новый год.

Мама ведет дочку в кукольный театр, в цирк, в кино, в школу.

Тема: «Парикмахерская», «Салон красоты»

Задачи:

Образовательные: Расширить и закрепить знания детей о работе парикмахера в «Салоне красоты».

Развивающие: Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

Воспитательные: Вызвать желание выглядеть красиво, воспитывать культуру поведения в общественных местах, уважение, вежливое обращение к старшим и друг к другу, учить благодарить за оказанную помощь и услугу.

Активизация словаря: парикмахер, мастер, ножницы, расческа, прическа, фен, стрижка, стрижет, челка, бреет, освежает одеколоном, пенка для укладки, накручивать на бигуди, платить деньги в кассу.

Интеграция образовательных областей:

Социализация, познание, коммуникация, безопасность, труд, чтение художественной литературы.

Предварительная работа:

Рассказ воспитателя о профессии парикмахера, о труде в парикмахерской.

Рассматривание картин, фотоиллюстраций о работе парикмахера.

Рассматривание журналов, альбома с образцами причесок.

Беседа с детьми «Как я с мамой ходил в парикмахерскую».

Экскурсия в парикмахерскую (с родителями (законными представителями)).

Чтение рассказов Б. Житкова «Что я видел», С. Михалкова «В парикмахерской».

Ручной труд: изготовление игрушечных ножниц, расчески.

Собрать атрибуты для игры: использованные чистые коробочки и баночки от кремов, духов, дезодорантов, шампуней.

Дидактические игры «Что мы видели, не скажем, а что делали – покажем» «Для чего эти предметы». «Причешем куклу красиво»

Просмотр видеофильмов, слайдов о работе парикмахерской, салона красоты (использование ИКТ-технологий)

Этическая беседа о культуре поведения в общественных местах.

Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (законных представителей) (халаты, пелеринки, полотенца, чеки, деньги и др.)

Роли: парикмахеры – дамский мастер, мужской мастер, кассир, уборщица, клиенты, мастер маникюра, мастер косметического кабинета,

Предметно-игровая среда:

Накидка для посетителей, халат для парикмахера, расчески с тупыми зубьями, ножницы пластмассовые, фен маленький (или игрушечный), флаконы из-под духов, дезодорантов, баночки пластмассовые от кремов, красок,

бигуди, машинка для стрижки волос, зеркало, набор расчесок, бритва, ножницы, лак для волос, одеколон, лак для ногтей, детская косметика, альбом с образцами причесок, краска для волос, касса, чеки, деньги, швабра, ведро.

Игровые действия:

Кассир выбивает чеки. Уборщица подметает, меняет использованные полотенца. Посетители снимают верхнюю одежду, вежливо здороваются с парикмахером, просят сделать стрижку, советуются с парикмахером, платят в кассу, благодарят за услуги.

Мастер расчесывает волосы, стрижет. В парикмахерской мамы с дочками. Мастер вежлив с клиентами. Он причесывает, стрижет, сушит феном волосы, предлагает посмотреть в зеркало.

Мастер мужского зала – стрижет, бреет, освежает одеколоном. Разговаривает вежливо, приветливо. Клиент платит деньги в кассу.

Мастер детского зала - стрижет, причесывает, заплетает девочкам косы. Клиенты благодарят за работу.

Парикмахерская для зверей – стригут собачек, причесывают. Готовят зверей для выступления в цирке, делают им прически, завязывают бантики.

Тема: «Железная дорога»

Задачи:

Образовательные: Углубить, расширить и конкретизировать знания детей о труде работников железнодорожного транспорта, о железной дороге.

Дать детям сведения о других городах нашей.

Развивающие: Развивать конструктивные способности детей при работе с крупным строительным материалом. Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

Воспитательные: Воспитывать у детей любознательность. Прививать уважение к труду взрослых. Помогать детям усвоить моральные нормы - правила поведения при путешествиях. Упрочить формы вежливого обращения. Воспитывать дружбу, умение жить и работать в коллективе.

Активизация словаря: перрон, состав, тоннель, шлагбаум, тепловоз, проводник, купе, вагон.

Интеграция образовательных областей:

Социализация, познание, коммуникация, безопасность, труд, чтение художественной литературы.

Предварительная работа:

Рассматривание иллюстраций о железной дороге

Беседа о труде работников железнодорожного вокзала.

Чтение рассказов о железной дороге.

Заучивание стихов о железной дороге.

Настольная игра «Железная дорога»

Рассматривание карты с целью определения пути следования по железной дороге до Москвы и ознакомления с городами России.

Рисование «Едет поезд»

Ручной труд: изготовление сигнальных флажков для стрелочников.

Роли: машинист, проводник, пассажиры, грузчики

Предметно-игровая среда: фуражки, сумки, билеты, карта путей, флажки, стаканчики для чая и т. д.

Игровые действия:

Строим поезд. Едем путешествовать по России. Пассажиры смотрят в окно, разговаривают между собой. Проводник приносит чай.

Пассажиры выходят на станциях. Ходят с экскурсоводом на экскурсии, в музеи, ходят в магазины, гуляют по городу.

Доехали до Москвы. Гуляем по Москве, по Красной площади. Вечером смотрим салют. Возвращаемся домой на поезде. Прощаемся с проводником.

Тема: «Космос»

Задачи:

Образовательные: Обогащать и систематизировать знания детей о работе космонавтов, о полетах в космос.

Развивающие: Развивать конструктивные способности детей при работе с крупным строительным материалом. Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

Воспитательные: Воспитывать любознательность, желание быть похожими на космонавтов. Воспитывать у детей любознательность. Упрочить формы вежливого обращения. Воспитывать дружбу, умение жить и работать в коллективе.

Активизация словаря: космос, космическое пространство, Вселенная, планеты, космический корабль, выход в открытый космос, связь с Землей.

Интеграция образовательных областей:

Социализация, познание, коммуникация, безопасность, труд, чтение художественной литературы.

Предварительная работа:

1. Рассказ воспитателя о космосе и космонавтах.
2. Рассматривание фотоиллюстраций о космических ракетах, о работе космонавтов на Земле и в космосе.

3. Беседа с детьми о первом космонавте Ю. Гагарине, о первой женщине-космонавте В. Терешковой.

4. О первых космонавтах – собаках: Белка и Стрелка

5. Чтение рассказов и книг на тему космоса.

6. Рисование «Космическая ракета»

7. Аппликация «Космонавт»

8. Конструирование: строительство ракеты из крупного строительного материала

Роли: космонавты, врачи, провожающие, инопланетяне, фотографы, врачи.

Предметно-игровая среда:

Карта Земли, Луны, звездного неба, машина-луноход, антенна, рация, пульт управления, наушники, планшет, блокнот, фотоаппарат, открытки планет, звездного неба.

Игровые действия:

Тренировка космонавтов, полеты в космос для изучения звезд, других планет. Врачи «проверяют здоровье» космонавтов перед полетом.

Построили космическую ракету, космонавты полетели на Луну изучать лунный грунт. На Луне есть впадины и горы. Высадка на Луне, ходим в невесомости, фотографируем лунные пейзажи, звезды, солнце. По Луне передвигаемся на луноходе.

Полетели на другие планеты: Марс, Сатурн. Изучаем пробы грунта с других планет. В космосе используем космическую еду, скафандры для защиты. Общаемся с инопланетянами. Обмениваемся сувенирами. Выходим в открытый космос. Держим связь с землей, используем видеосвязь, компьютеры, фотоаппараты. На земле встречаем космонавтов после полетов. Врачи проверяют здоровье после полета, измеряют давление. Идет тренировка других космонавтов на тренажерах.

Тема: «Пароход»

Задачи:

Образовательные: Расширить и углубить знания детей о работниках водного транспорта. Дать детям сведения о том, какие бывают пароходы, куда они плывут, что перевозят.

Развивающие: Развивать конструктивные способности детей при работе с крупным строительным материалом. Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

Воспитательные: Воспитывать у детей уважение к труду работников водного транспорта. Воспитывать у детей любознательность. Прививать уважение к труду взрослых. Помогать детям усвоить моральные нормы-правила поведения при путешествиях. Упрочить формы вежливого обращения. Воспитывать дружбу, умение жить и работать в коллективе.

Активизация словаря: трап, капитан, капитанский мостик, штурвальная, палуба, матросы, пристань, мачта.

Интеграция образовательных областей:

Социализация, познание, коммуникация, безопасность, труд, чтение художественной литературы.

Предварительная работа:

1. Чтение рассказов о морях, о водном транспорте.
2. Рассматривание иллюстраций о водных видах транспорта.
3. Просмотр слайдов или мультфильмов («В порту») о пароходах и работе речного транспорта (с родителями (законными представителями) дома).
4. Беседа о труде моряков, о работе водного транспорта.
5. Дидактическая игра «На суше, на небе, на воде»
6. Настольная игра-лото «Транспорт»
7. Аппликация «Пароход на реке»
8. Ручной труд: изготовление бинокля, рупора, цветных флажков для мачты, спасательного круга.
9. Чтение рассказов, загадывание загадок.

Роли: капитан корабля, матросы, пассажиры

Предметно-игровая среда:

Бескозырки моряков, воротники, бинокли, штурвал, пилотки, якорь на веревке, флажки сигнальные (красные, желтые, компас, карта, сеть рыбацкая, рупор., глобус

Игровые действия и ситуации:

«Путешествие на корабле»

Строим корабль, отправляемся в кругосветное путешествие. Берем с собой бинокль, карту, компас, рупор. Придумываем название кораблю. Пассажиры поднимаются на борт, расходятся по своим каютам. Капитан корабля приказывает поднять якорь. Матросы слушают команды капитана.

Корабль плывет в Африку. Выходим на берег. Встречаем жителей, знакомимся. Гуляем по Африке. Встречаем обезьян, слонов, тигров.

Плывем на Север. Там холодно. Наблюдаем айсберги, пингвинов, белых медведей.

Плывем в Австралию. Там увидим кенгуру, жирафов. Изучаем природу, плаваем в океане, изучаем морское дно. Возвращаемся домой.

«Пароход»

Пароход строят из кубиков, блоков, кирпичиков, веревки, стульчиков.

Пассажиры отправляются в путешествие по реке. Капитан отдает команды, смотрит в бинокль. Штурвалный ведет пароход, крутит руль. На остановках все выходят на берег, гуляют, ходят на экскурсии. Моряки на пароходе убирают трап, моют палубу, выполняют команды капитана. Повар-кок готовит обед для команды.

«Рыболовецкое судно»

Рыбаки готовятся к выходу в море. Собирают сети, бинокли, рупор. Выходят в море ловить рыбу. Капитан рыболовецкого судна отдает команды, все помогают друг другу.

Рыбаки забрасывают сети в море, ловят рыбу, выгружают в контейнеры, кладут в холодильники. Команда отдыхает, кок приготовил вкусный обед. Капитан по карте смотрит направление судна. Все возвращаются на берег. Рыбу сгружают на специальные машины, которые везут ее в магазин.

Тема: «Зоопарк»

Задачи:

Образовательные: Расширять знания детей о диких животных: Обогатить и конкретизировать знания и представления детей о диких зверях и их повадках и условиях содержания в неволе.

Развивающие: Развивать конструктивные способности детей при работе с крупным строительным материалом. Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

Воспитательные: Воспитывать уважение к труду работников зоопарка, доброте, отзывчивости, чуткому, внимательному отношению к животным, культуру поведения в общественных местах.

Активизация словаря: зверолов, экскурсовод, животные Африки, животные Севера, животные Австралии, сумчатые.

Интеграция образовательных областей:

Социализация, познание, коммуникация, безопасность, труд, чтение художественной литературы.

Предварительная работа:

1. Экскурсия в зоопарк или зверинец с целью ознакомления с жизнью животных в неволе (с родителями (законным представителями)).
2. Беседа о зоопарке, для чего они созданы, как там живет животное.
3. Чтение литературных произведений о животных: С. Я. Маршак «Где обедал воробей», «Детки в клетке» и др.

4. Заучивание стихотворений о диких зверях.
5. Рассматривание иллюстраций о зоопарке, о диких животных.
6. Лепка «Звери зоопарка»
7. Рисование «Что я видел в зоопарке»
8. Конструирование из строительного материала зоопарка, клеток для животных. Изготовление с детьми атрибутов к игре.
9. Беседа с детьми о правилах безопасного поведения в зоопарке. Рассказ воспитателя о работе ветеринарного врача в зоопарке.
10. Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в грамзаписи. Рассматривание с детьми иллюстраций к сказке К. Чуковского «Доктор Айболит».

11. Рассказы детей «Как мы ходили в зоопарк»

Роли: строители, водитель, грузчики, животные, работники зоопарка, ветеринарный врач, кассир, посетители зоопарка.

Предметно-игровая среда: крупный строительный материал, дикие животные (игрушки, посуда для кормления животных, инвентарь для уборки (ведра, метлы, совки, халаты, шапки, санитарная сумка (фонендоскоп, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, шприц, мази, таблетки, порошки, касса, билеты, деньги. Фигурки зверей по зонам проживания (Севера, Африки, пустыни, лесов, вольеры или клетки из коробок, силуэты деревьев, шишки, ракушки, камушки, таблички с названиями животных, птиц, инвентарь для ухода за животными (ведерко, совочек, веничек).

Игровая деятельность:

Строители строят зоопарк: ставим клетки для зверей из кубиков, кирпичиков, поселяем зверей, делаем вольеры, сажаем деревья. Водитель привозит животных. Грузчики разгружают, ставят клетки с животными на место. Работники зоопарка ухаживают за животными (кормят, поят, убирают в клетках). Ветеринарный врач осматривает животных (измеряет температуру, прослушивает фонендоскопом, лечит больных. Кассир продает билеты. Экскурсовод проводит экскурсию, рассказывает о животных, говорит о мерах безопасности. Посетители покупают билеты, слушают экскурсовода, смотрят животных.

Кормление зверей, дрессировка зверей. Экскурсовод рассказывает посетителям о животных. Приходит врач, осматривает животных, назначает лечение больным зверям, дает им лекарства

Тема: «Аптека»

Задачи:

Образовательные: Обогащать, расширить и систематизировать знания детей о профессии фармацевта; о работе аптеки.

Развивающие: Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

Воспитательные: Воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.

Активизация словаря: фармацевт, аптекарь, лекарственные травы, медикаменты, рецепт.

Интеграция образовательных областей:

Социализация, познание, коммуникация, безопасность, труд, чтение художественной литературы.

Предварительная работа:

1. Экскурсия в медицинский кабинет д/с, рассматривание шкафа с медикаментами (витамины, лекарства).

2. Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в аудиозаписи.

3. Просмотр мультфильма «доктор Айболит», беседа по мультфильму, закрепление знаний

4. Чтение лит. произведений: Я. Забила «Ясочка простудилась», Э. Успенский «Играли в больницу», В. Маяковский «Кем быть?»

5. Рассматривание набора открыток «Лекарственные растения». Рассматривание лекарственных растений на участке детского сада.

6. Дидактическая игра «Травы помощники».

7. Загадки о лекарственных растениях. Правила безопасности пользования травами.

8. Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (законных представителей) (халаты, шапки, рецепты, микстуры.)

Роли: водитель, работники аптеки (фармацевты, покупатели)

Игровой материал: халаты, шапки, рецепты, прилавок с медикаментами: вата, бинт, мази, таблетки, порошки, лекарственные травы.

Игровые действия: Водитель привозит в аптеку лекарства. Работники аптеки раскладывают их на полки. Люди приходят в аптеку за лекарствами. В рецептурном отделе отпускают лекарства по рецептам врачей. Здесь делают микстуры, мази, капли. Некоторые посетители говорят о своих проблемах и спрашивают, какое лекарство лучше купить, аптекарь советует. В фито отделе продают лекарственные травы, сборы.

Тема: «Ветеринарная лечебница»

Задачи:

Образовательные: вызвать у детей интерес к профессии ветеринарного врача;

Развивающие: Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

Воспитательные: воспитывать чуткое, внимательное отношение к животным, доброту, отзывчивость, культуру общения.

Интеграция образовательных областей:

Социализация, познание, коммуникация, безопасность, труд, чтение художественной литературы.

Предварительная работа:

3. Беседа с детьми о работе ветеринарного врача.
4. Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в аудиозаписи.
5. Рассматривание с детьми иллюстраций к сказке К. Чуковского «Доктор Айболит». Чтение лит. произведений: Э. Успенский «Играли в больницу», В. Маяковский «Кем быть?».
6. ИКТ-технологии: познавательные видеофильмы, презентации, мультфильмы, дидактические игры (на усмотрение и возможности воспитателя)
7. Рассматривание медицинских инструментов: фонендоскоп, шпатель, термометр, пинцет и др.
8. Рассматривание иллюстраций, фотографий
9. Рисование «Мое любимое животное»
10. Дидактическая игра «Ясочка простудилась».
11. Ручной труд: Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (законных представителей) (халаты, шапки, рецепты и т. д.)

Роли: ветеринарный врач, медсестра, санитарка, работник ветеринарной аптеки, люди с больными животными.

Предметно-игровая среда: животные, халаты, шапки, карандаш и бумага для рецептов, фонендоскоп, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, губка, шприц, мази, таблетки, порошки и т. д.

Игровые действия и ситуации: в ветеринарную лечебницу приводят и приносят больных животных. Ветеринарный врач принимает больных, внимательно выслушивает жалобы их хозяина, задает вопросы, осматривает больное животное, прослушивает фонендоскопом, измеряет температуру, делает назначение. Медсестра выписывает рецепт. Животное относят в процедурный кабинет. Медсестра делает уколы, обрабатывает и перевязывает

раны, смазывает мазью и т. д. Санитарка убирает кабинет, меняет полотенце. После приема хозяин больного животного идет в ветеринарную аптеку и покупает назначенное врачом лекарство для дальнейшего лечения дома.

Тема: «Дорожное движение», «Водители»

Задачи:

Образовательные: Обогащать и конкретизировать знания детей о правилах дорожного движения. Светофор: для пешехода: зеленый-иди, красный-стой.

Для автомобиля: зеленый-можно ехать (пешеходу-красный, желтый-приготовиться автомобилю, красный-стоять автомобилю (пешеходу-зеленый)

Развивающие: Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

Воспитательные: Внимательное поведение на дорогах. Воспитывать уважение к труду водителя, милиционера. Учить вежливому обращению в процессе общения «водитель – пассажир», «водитель – милиционер».

Активизация словаря: правила дорожного движения, пост ГИБДД, регулировщик, перекресток, светофор, пешеходный переход, пассажир, пешеход. Пешеходный светофор: зеленый-стой, красный-иди.

Интеграция образовательных областей:

Социализация, познание, коммуникация, безопасность, труд, чтение художественной литературы.

Предварительная работа:

Наблюдение за работой транспорта на перекрестке со светофором и «зеброй» (с родителями (законными представителями)).

4. Беседа о правилах дорожного движения.

5. Изучение дорожных знаков.

Чтение: С. Михалков «Дядя Степа – милиционер», Б. Житков «Светофор» и др.

Заучивание наизусть стихов о правилах дорожного движения

Рассматривание фотоиллюстраций о работе ГИБДД.

Дидактические игры: «Домино – дорожные знаки», «Транспорт»

Игры на макете «Перекресток»

Подвижная игра «Раз, два, три – к знаку беги!»

Рисование «Соблюдайте правила движения»

Аппликация «Машина на светофоре»

Ручной труд: изготовление макета светофора, дорожных знаков, водительских удостоверений.

Роли: водители автобусов, грузовиков, пассажиры, пешеходы, регулировщики.

Предметно-игровая среда:

Знаки дорожные, кепки с трафаретами «такси», «молоко», «хлеб», «грузы», «стройка», «скорая помощь», «пожарная», рули разного диаметра – 3-6 шт., силуэты разных машин для одевания на шею, жезлы милицейские, автозаправочная станция из коробок.

Игровые действия:

На машинах возят кукол, строительный материал. Водитель ведет машину осторожно, чтобы не наехать на людей. Машины заправляют бензином, едут на стройку, сгружают строительный материал, засыпают песок. Водитель едет на зеленый свет светофора, на красный – стоит.

Водитель такси - возит людей на работу, в театр, в кино.

Водитель грузовой машины - наливает бензин в машину, моет ее, ставит в гараж.

Водитель автобуса - ведет машину осторожно, аккуратно, кондуктор продает билеты. Автобус развозит людей, куда им надо: в гости, на работу, домой.

На перекрестке стоит милиционер – регулирует движение.

Пешеходы идут по тротуару. Дорогу переходят на зеленый свет.

Для пешеходов специальный переход – «зебра». Соблюдаем правила дорожного движения.

Водитель пожарной машины - привозит пожарных на пожар, помогает выдвигать лестницу, разворачивать пожарный рукав.

Водитель «Скорой помощи» - помогает загружать больных в машину, подает носилки, едет осторожно.

Тема: «Магазин»

Задачи:

Образовательные: Расширить знания детей о работе продавца в магазине.

Развивающие: Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

Воспитательные: Воспитывать уважительное и вежливое отношение к работе продавца. вызвать у детей интерес к профессии продавца.

Формировать навыки культуры поведения в общественных местах, воспитывать дружеские взаимоотношения

Активизация словаря: продавец, покупатель, платить в кассу, витрина, товар, весы, кассир, взвешивать, заворачивать вещи, названия продуктов, бытовых приборов, одежды.

Интеграция образовательных областей:

Социализация, познание, коммуникация, безопасность, труд, чтение художественной литературы.

Предварительная работа:

Экскурсия в магазин с родителями (законным представителям)и.

Этическая беседа о поведении в общественных местах.

Беседа с детьми «Как я с мамой ходил в магазин (овощной, продуктовый, электробытовых товаров, хозяйственный)»

Рассказ воспитателя о профессии продавца.

Составление детьми рассказов на тему «Что мы умеем?»: «Как купить хлеб в булочной?», «Как перейти дорогу, чтобы попасть в магазин?», «Где продают тетради, карандаши?» и т. д.

Рассматривание картин или фотоиллюстраций о работе магазина.

Чтение литературных произведений: Б. Воронько «Сказка о необычных покупках» и др.

Дидактические игры: «Кто больше назовет предметов для магазинов: «Игрушки», «Продукты», «Посуда», «Одежда», «Кто больше назовет действий».

Рисование «Магазин продуктов»

Лепка «Овощи-фрукты для магазина»

Ручной труд - Изготовление с детьми атрибутов к игре (конфеты, деньги, кошельки, пластиковые карты, ценники и т. д.) -.

Роли: директор магазина, продавцы, кассир, покупатели, водитель, грузчик, уборщица.

Предметно-игровая среда к игре:

Халат и шапочка продавца, весы, касса для кассира, ценники жетоны с цифрами вместо денег, чеки, сумочки для покупателей, корзинки, муляжи овощей, фруктов, продуктов, баночки из-под соков, йогуртов, сметаны, кефира, коробочки из-под чая, конфет, кофе (маленькие, стеллажи для продуктов (из коробок).

Игровые ситуации:

«В овощном магазине», «Одежда», «Продукты», «Ткани», «Сувениры», «Кулинария», «Книги», «Спорттовары».

Игровые действия:

Водитель привозит на машине товар, грузчики разгружают, продавцы разлаживают товар на полках. Директор следит за порядком в магазине,

заботится о том, чтобы в магазин вовремя завозился товар, звонит на базу, заказывает товар. Приходят покупатели. Продавцы предлагают товар, показывают, взвешивают. Покупатель оплачивает покупку в кассе, получает чек. Кассир получает деньги, пробивает чек, дает покупателю сдачу, чек. Уборщица убирает помещение.

В магазине работает продавец, продает хлеб, молоко, овощи, фрукты, конфеты. Продукты взвешивают на весах. Продавец вежливо разговаривает с покупателями. Покупатели складывают покупки в сумку или в корзинку.

Покупатели платят деньги в кассу кассиру – он выдает им чеки.

Продавец получает чеки и взвешивает продукты, отпускает товар.

Магазин игрушек – выбираем самую красивую игрушку, продавец показывает, как с ней играть.

Магазин готовой одежды – примеряем сыну или дочке красивую одежду. Вежливо разговариваем с продавцом.

Магазин посуды – выбираем посуду, какую нам надо, правильно называем ее.

Магазин тканей – правильно называем ткань, которую хотим купить. Продавец отрезает ткань, заворачивает покупку, принимает деньги от покупателей.

Магазин обуви – примеряем сыну или дочке обувь, правильно называем ее. Продавец вежлив с покупателями.

Тема: «Цирк»

Задачи:

Образовательные: закреплять знания о цирке и его работниках.

Развивающие: Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

Воспитательные: закреплять представления детей об учреждениях культуры, правилах поведения в общественных местах;

Активизация словаря: билетер, ведущий, дрессировщик, фокусник, акробат.

Интеграция образовательных областей:

Социализация, познание, коммуникация, безопасность, труд, чтение художественной литературы.

Предварительная работа:

Рассматривание иллюстраций о цирке.

Беседа по личным впечатлениям детей о посещении цирка.

Посещение цирка с родителями (законным представителями).

Чтение произведений «Девочка на шаре» В. Драгунского, «Цирк» С. Маршак, «Друзья мои кошки» Ю. Куклачев.

Использование ИКТ-технологий – видеофильмы,

Изготовление атрибутов для игры (билеты, программки, афиши, гирлянды, флажки и т. д.)

Роли: билетёры, ведущий, артисты цирка- клоуны, дрессировщик, фокусник, акробат

Предметно-игровая среда:

афиши, билеты, программки, элементы костюмов, атрибуты (носки, колпаки, свистульки, мыльные пузыри, «ушки», гирлянды, флажки, атрибуты для цирковых артистов (канаты, обручи, шары, работников буфета и др. Накидка или красивый халат для фокусника, волшебная палочка, платочки на веревочке, цилиндр, бабочка-галстук, кольца пластмассовые для жонглера, мяч, небьющаяся посуда, мягкие игрушки собачки, кошки, обезьянки, слоники, ленты, шнуры для канатоходцев, бумажные цветы.

Игровые ситуации:

Покупка билетов, приход в цирк. Покупка атрибутов. Подготовка артистов к представлению, составление программы. Цирковое представление с антрактом. Фотографирование.

Игровые действия:

Делаем арену из обручей, из веревок, кубиков. В цирке дрессируют животных, показывают представления, выступают дрессировщики с обезьянами, собачками, слонами, тиграми.

Клоуны смешат зрителей. Акробаты, гимнасты делают красивые упражнения. Фокусники показывают фокусы.

Билеты продаются в кассе. Контролер проверяет билеты, следит за порядком во время представления. Зрителям в цирке весело, они аплодируют артистам, смеются.

Тема: «Военизированные игры»

Задачи:

Образовательные: расширить знания детей о военных профессиях.

Развивающие: Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

Воспитательные: воспитывать патриотическое отношение к своей Родине, друг к другу, к своим близким.

Активизация словаря: пограничники, летчики, моряки, пехота. Охранять границы нашей Родины.

Интеграция образовательных областей:

Социализация, познание, коммуникация, безопасность, труд, чтение художественной литературы.

Предварительная работа:

Беседа с детьми о военных профессиях.

(ИКТ-технологии) Просмотр видеофильмов, мультфильмов о военных.

Презентации.

Чтение художественной литературы о военных.

Рассматривание иллюстраций, фотографий.

Дидактическая игра: «Военная техника»

Знакомство детей с историей нашей страны: ВОВ, гражданская война-20 век.

Разучивание песен на военную тематику.

Изготовление подарков папам на праздники 23 февраля, 9 мая.

Изготовление атрибутов для военизированных игр

Роли:

Пограничники, моряки, пехотинцы, летчики, медсестры

Предметно-игровая среда:

Пилотки солдат (2-3 шт., шлем танкиста (2-3 шт., берет десантника (2 шт., бинокли (2-3 шт., силуэты оружия (автоматы, пистолеты, карта, рация, планшет для командира.

Игровые действия и ситуации:

«ПОГРАНИЧНИКИ» - смелые, отважные, ловкие. Учения пограничников, НОД, отдых. Дрессировка собак. Пограничник на посту охраняет границы нашей Родины.

Заметил следы на контрольной полосе на песке. Задержали нарушителя границы, проверяют документы, отвели в штаб.

«РОССИЙСКАЯ АРМИЯ» - солдаты смелые, ловкие, бесстрашные. Тренировка солдат, учеба, военные учения на полигоне. Награждения отличников службы. Солдат выполняет приказ командира, отдает честь.

«ЛЕТЧИКИ» - тренируются на земле, врачи проверяют здоровье перед полетом.

Летчики ведут самолеты, вертолеты, делают различные фигуры пилотажа в небе.

Поддерживают связь с землей, на земле полет контролирует диспетчер, говорит с летчиком по рации, разрешает посадку.

«ВОЕННЫЙ КАТЕР» - тренировка моряков на суше, врачи проверяют здоровье моряков перед выходом в море. Моряки на палубе, смотрят в

бинокль, крутят штурвал. Охраняют морские границы нашей Родины. Моряки по радиации общаются с землей. Командир катера отдает команды, изучает карту.

Тема: «Детский сад»

Задачи:

Образовательные: расширить и закрепить представления детей о содержании трудовых действий сотрудников детского сада

Развивающие: Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

Воспитательные: воспитывать уважительное отношение к труду воспитателя.

Активизация словаря: заведующая, родители (законные представители), методист, музыкант, инструктор.

Интеграция образовательных областей:

Социализация, познание, коммуникация, безопасность, труд, чтение художественной литературы.

Предварительная работа:

1. Экскурсия-осмотр музыкального (физкультурного) зала с последующей беседой о работе муз. руководителя (физ. рук.). Экскурсия-осмотр мед. кабинета, наблюдение за работой врача, беседы из личного опыта детей. Осмотр кухни, беседа о техническом оборудовании, облегчающем труд работников кухни.

2. Наблюдение за работой воспитателя, помощника воспитателя.

3. Беседа о труде работников детского сада: воспитателя, помощника воспитателя, повара, медсестры и др. работников д/сада.

4. Чтение рассказа Н. Артюховой «Компот» и беседа о труде дежурных.

5. ИКТ-технологии: познавательные видеофильмы, презентации, мультфильмы, дидактические игры (на усмотрение и возможности воспитателя)

6. Составление детьми рассказов на тему «Мой детский сад».

Игра «Гости»

Цель. Закрепление культурных навыков, сообщение ребятам некоторых знаний по домоводству (уборка комнаты, сервировка стола).

Игровой материал. Кукольная посуда, воображаемое угощение, предметы-заместители; столы со скатертями, чайные приборы, вазы, чай, пироги.

Подготовка к игре. Этические беседы: «Ждем гостей» и «Идем в гости». Разучивание песенки «К нам гости пришли». Составление плана игры.

Игровые роли. Хозяева и гости.

Ход игры. Воспитатель может проводить игру в разных вариантах. Ребята могут играть в своей группе в воображаемой ситуации, а могут пригласить гостей из другой группы.

Подготовку к игре педагог начинает с беседы, в которой сообщает, что правила игры требуют, чтобы хозяева были вежливы по отношению к гостям, предупредительны, употребляли вежливые слова: «будьте добры», «пожалуйста», «спасибо», «кушайте на здоровье» и, т. д.

После этого все игровые действия разворачиваются вокруг подготовки к приему гостей и заботы о них. Воспитатель сообщает ребятам, что перед приходом гостей хозяева должны убрать квартиру, украсить ее цветами, накрыть на стол, правильно расставить приборы. Затем взрослый предлагает ребятам договориться, как они встретят гостей, чем их займут.

Также педагог может разучить с детьми куплет известной песенки с хлопками:

К нам гости пришли,
Дорогие пришли,
Мы не зря кисель варили,
Пироги пекли.
И с капустой пирог,
И с картошкой пирог.
А который без начинки —
Самый вкусный пирог!

Затем воспитатель предлагает детям самостоятельно составить план игры, что, как и зачем будет происходить в ней. Он может подать некоторые идеи более интересного развития сюжета, но основное содержание должны придумать сами ребята.

Один из вариантов игры может быть следующим. Когда «гости» пришли, «хозяева» правильно рассаживают их, предлагают самые удобные места. Во время чаепития гостей занимают интересной беседой, их приветливо угощают: «Кушайте, пожалуйста», «Попробуйте этот пирог», «Не хотите ли еще чаю или сока?».

После чаепития «хозяева» с помощью воспитателя развлекают гостей коллективными песнями, загадками, подвижными или словесными играми. Все это «хозяева» заранее обсуждают и готовят, распределяя, кто какие развлечения будет проводить.

По окончании игры педагогу необходимо коллективно обсудить все ошибки, допущенные хозяевами или гостями.

Игра «День рождения»

Цель. Воспитание чуткости, внимания. Закрепление культурных навыков.

Игровой материал. Игрушечная посуда, пластилин, кусочки материи, нитки, цветная бумага, природный материал.

Подготовка к игре. Беседа об организации дня рождения. Разучивание стихов, придумывание игр, аттракционов. Составление плана игры.

Игровые роли. Именинник, мама, папа, бабушка, дедушка, учительница, братья, сестры, гости.

Ход игры. Педагог предлагает ребятам самостоятельно составить план игры. Выслушав предложения ребят, педагог может навести детей на мысль объединить сразу три игры: в семью, школу и в день рождения. Распределяются роли, ребята делятся на группы.

Например, дети, играющие в семью, могут разыграть эпизод утра: все встают, умываются, делают зарядку, завтракают, затем дети-ученики уходят в школу, а младшие остаются дома. Они помогают старшим членам семьи готовиться ко дню рождения.

Школьники и гости (товарищи именинника) где-то рядом в группе могут играть в школу. Кого-то выбирают на роль учителя, остальные — ученики. Таким образом, пока дома готовятся ко дню рождения, старшие братья и сестры, именинник и его товарищи учатся в школе.

Содержание игры в день рождения может проводиться аналогично содержанию игры в гости: уборка квартиры, приготовление угощений, подарков.

Когда дома все готово, зовут именинника и гостей. Все остальные игры свертываются, ребята начинают играть в день рождения: именинника тепло поздравляют родственники и друзья, дарят ему подарки, окружают вниманием, угощают, предлагая все самое лучшее. Члены семьи и сам именинник заботятся о том, чтобы гостям было весело и хорошо. Они заранее договариваются, кто и как будет развлекать гостей, придумывают игры, аттракционы, читают стихи, загадывают загадки и т. д.

Когда день рождения заканчивается, гостей вежливо провожают, помогают им одеться. Члены семьи ложатся спать.

По окончании игры воспитатель совместно с детьми делятся своими впечатлениями об игре, обсуждают интересные моменты и ошибки, допущенные в игре.

Игра «Волшебники»

Цель. Воспитание у детей чуткости, стремления проявить заботу и внимание к окружающим.

Игровой материал. Карандаши, бумага, картон, пластилин и др.

Подготовка к игре. Чтение сказок. Этическая беседа «Добрые волшебники». Изготовление подарков для малышей. Подготовка к концерту.

Игровые роли. Волшебники.

Ход игры. Перед началом игры воспитатель проводит этическую беседу «Добрые волшебники», опираясь на сказочные сюжеты, в которой наводит детей на мысль о том, что добрые волшебники в сказках всегда помогают хорошим людям. Для дальнейшего хода беседы педагог задает следующие вопросы: «А какого человека мы могли бы назвать добрым волшебником не в сказке, а на самом деле? (Доброго, отзывчивого, который всегда старается помочь другим людям.). Как вы думаете, а вы могли бы вы постараться всегда поступать, как добрые волшебники? Вот, например, кто-то из вас забыл принести из дома фломастеры и очень огорчен, а ему на помощь приходят добрые волшебники и предлагают: «Возьми мои». А давайте мы с вами станем добрыми волшебниками для малышей? Что бы мы могли для них сделать?». (Дети предлагают мастерить из пластилина игрушки; слепить снежную бабу, сделать из картона фигурки кукол и т. д.). Затем воспитатель обобщает беседу: «Значит, чтобы играть в добрых волшебников, надо действительно прежде всего стать добрыми — делать только хорошее и приятное».

После этого педагог знакомит с правилами добрых волшебников: «Разговаривай приветливо и ласково с людьми», «Научись всем делиться с другими», «Делай радостные сюрпризы и малышам, и товарищам, и своим родителям (законным представителям)».

Затем педагог предлагает: «Давайте с сегодняшнего дня играть в добрых волшебников. Согласны? Теперь каждый из нас добрый волшебник» и дает задание каждому ребенку подумать, чтобы он хотел сделать доброго для детей младшей группы.

На следующий день воспитатель снова возвращается к игре про волшебников и просит ребят сообщить о своих задумках и планах. Ребята, к примеру, могут предложить сделать для малышей альбом «Наш детский сад», или вылепить снежную бабу, или залить горку, или сделать из пластилина маленький сказочный город, или смастерить елочные игрушки и т. д.

Воспитатель делит ребят на группы и предлагает каждой сделать свой сюрприз. После того, как все подарки готовы, педагог с ребятами выпускают «молнию» (здесь на большой лист бумаги вывешиваются рисунки, на которых изображены дела добрых волшебников).

В один из дней малышам дарят добрые «подарки». В этот же день ребята подготовительной группы организуют для них концерт: читают стихи, поют песни, разыгрывают сценки о добрых и дружных ребятах.

Игра «Путешествие с героями любимых книг»

Цель. Привитие интереса к книгам детских писателей. Развитие способности принимать на себя роль сказочного героя.

Игровой материал. Костюмы литературных героев, бумага, карандаши, краски, атрибуты для игры, фишки, елочные шишки, конфеты, печенье.

Подготовка к игре. Чтение сказок детских писателей. Выставка рисунков по прочитанным произведениям. Инсценировки фрагментов сказок. Просмотр мультфильмов по сказке.

Игровые роли. Петрушка, Доктор Айболит, Буратино, герои детских сказок.

Ход игры. Перед началом игры педагог вместе с ребятами читают сказки детских писателей: Л. Н. Толстого «Буратино», К. И. Чуковского «Доктор Айболит» и др.

Затем можно предложить детям сделать выставку рисунков по прочитанным книгам, каждый ребенок должен нарисовать понравившегося ему героя сказки. Рисунки вывешиваются в группе и обсуждаются.

После этого воспитатель делит ребят на подгруппы и дает задание распределить роли и подготовить фрагмент из какой-нибудь сказки. Для этого ребятам совместно с воспитателем и родителям (законным представителям) необходимо подготовить костюмы и атрибуты для инсценировки.

Когда все готово, игру можно начинать с украшения группы рисунками, самодельными игрушками сказочных героев и др. Путешествие можно проводить в разных вариантах.

1-й вариант. Роль ведущего берет на себя воспитатель. Он приглашает детей на веселое путешествие по любимым книгам.

Путешествие начинается с того, что воспитатель в костюме Петрушки объявляет о выступлении труппы кукольного театра. За ширмой ребята показывают заранее подготовленные коротенькие сценки, взятые из произведений любимых детских писателей. Остальные дети, участники путешествия, должны правильно указать, откуда взят отрывок, и кто автор. Дети, правильно отгадавшие сказку, получают фишки.

После этого перед ребятами появляется доктор Айболит (воспитатель одевает другой костюм). Он задает ребятам вопросы по сказкам К. И. Чуковского. За правильные ответы ребята также получают фишки.

Затем Айболита сменяет Буратино, он ведет викторину по произведениям С. Я. Маршака. Самые активные дети поощряются фишками.

В конце игры воспитатель предлагает ребятам инсценировать заранее подготовленные фрагменты из сказок.

По окончании игры педагог организует обсуждение и награждение призами ребят, которые получили наибольшее количество фишек.' Другие дети тоже поощряются конфетами.

Путешествие заканчивается демонстрацией мультфильма, поставленного по произведению одного из авторов детских книг.

2-й вариант. Путешествие проводится в зале ритмики, на «лесной опушке». Ребята вместе с воспитателем заранее готовят сказочное оформление: избушку на курьих ножках, теремок, «ледяную» избушку лисы и «лубяную» - зайца. Между деревьями протягивают разноцветные гирлянды; на листах бумаги изображают героев любимых рассказов, сказок и стихов.

Роль ведущего берет на себя воспитатель. Он объявляет о начале сказочного путешествия на лесной полянке. Сначала сказочные герои показывают несколько заранее подготовленных сцен из сказок.

После этого педагог делит ребят на подгруппы. Каждая из подгрупп подходит к разным избушкам по очереди, и дети отвечают на вопросы героев сказок. По условиям игры ответ может быть коллективным. Путешественникам вручают шишки за правильные ответы, а в лесном буфете эти шишки заяц обменивает на конфеты и печенье.

В конце воспитатель называет группы — победителей игры. Им вручаются дипломы, скрепленные подписью одного из героев детских сказок.

Игра «Магазин» 2

Цель. Обучение детей реализовывать и развивать сюжет игры. Закрепление знаний о функционировании магазина. Формирование навыков культурного поведения в общественных местах.

Игровой материал. Плакат «Магазин», прилавки, кассы, бумага, карандаши, несколько игрушечных весов, счеты, банки емкостью 0,5 л, 1 л, 2 л, пластилин, природный материал, предметы-заместители, одежда для продавцов, сумки, кошельки.

Подготовка к игре. Этическая беседа о поведении ребят в общественных местах, в том числе в магазине. Экскурсия в магазин. Беседа с администрацией магазина. Сооружение прилавков и касс. Изготовление атрибутов для игры.

Игровые роли. Директор магазина, продавцы, кассиры, покупатели, рабочие фабрики, шоферы.

Ход игры. Педагог сообщает, что ребята идут на экскурсию в магазин, после этого проводит этическую беседу о правилах поведения в магазине и в общественных местах. На экскурсиях ребята встречаются и беседуют с администрацией магазина, самостоятельно делают покупки.

Возвратившись в группу и обсудив экскурсию, воспитатель организует работу несколько фабрик - швейной, игрушечной, письменных принадлежностей, а также хлебобулочного комбината. Дети под руководством педагога вырезают из бумаги и раскрашивают одежду для кукол, шьют маленькие тетрадки, делают из пластилина и природного материала игрушки, различные поделки, пекут хлеб, булочки, пирожные, торты и т. п.

Перед началом игры, после распределения ролей и обсуждения плана игры, воспитатель еще раз напоминает, как должен покупатель разговаривать с продавцом, а продавец — с покупателем, и предлагает одно из главных условий игры: без слов «будьте добры», «пожалуйста», «спасибо» товары отпускаться не будут. Далее начинается игра. Директор объявляет об открытии нового магазина и приветливо встречает покупателей. После этого покупатели расходятся по отделам магазина: одни покупают одежду, другие - продукты, третьи - канцелярские товары. Идет оживленная торговля. Все товары имеют цены, но округленные, чтобы дошкольникам было легче считать, в рамках изучаемого в детском саду программного материала. Неплохо в игру ввести маленькие весы для взвешивания продуктов (песок, мелкие камешки, другой природный материал). Желательно продавать молоко, чтобы дети знакомились с емкостями - 0,5 л, 1 л, 2 л. Примерно через полчаса педагог может предложить ребятам поменяться ролями.

Игру в «Магазин» можно соединять с другими играми, такими как «Семья», «Завод», «Фабрика», «Ферма», «Шоферы», и др.

Игра «Почта»

Цель. Обучение детей реализовывать и развивать сюжет игры. Расширение и закрепление знаний детей о разных формах почтовой связи: почта, телеграф, телефон, радио. Воспитание чуткого и внимательного отношения к товарищам и близким.

Игровой материал. Плакат «Почта», прилавки, почтовый ящик, открытки, конверты, белая и цветная бумага, карандаши, деньги, кошельки, детские журналы и газеты.

Подготовка к игре. Экскурсия на почту, краткая беседа с работниками почты, наблюдения за их трудом (с родителями (законным представителям)и). Рассматривание и чтение детских книг: Н. Григорьева «Ты опустил письмо», Е. Мара «История одного пакета», А. Шейкина «Вести приходят так», С. Я. Маршака «Почта». Показ фильма или мультфильма по теме «Почта». Беседа по картине «На почте». Изготовление совместно с воспитателем игровых атрибутов: почтовой бумаги, маленьких конвертов, марок, почтового ящика для писем, сумки, денег, кошельков и др.

Игровые роли. Работники почты: сортировщица, почтальон, телеграфист, оператор по приему бандеролей и посылок, начальник почты, шофер; посетители.

Ход игры. Предварительную работу по подготовке к игре педагог может начать с беседы о разных формах почтовой связи: почта, телеграф, телефон, радио, рассмотреть иллюстративный материал по этой теме.

Педагог знакомит ребят с работниками почты: с сортировщицей, почтальоном, телеграфистом, оператором по приему бандеролей и посылок, начальником почты, шофером, а также обращает внимание детей на то, как там продают бумагу, конверты, открытки, марки, принимают посылки; рассказывает детям о том, что письмо кладут в конверт, на который наклеивают марку, на конверте пишут адрес и опускают письмо в почтовый ящик. Потом письма везут на машине, поезде или самолете далеко, на другую почту, и там их берет почтальон, кладет в большую сумку и несет тому, кому они написаны. Также педагог объясняет, что почтальон каждый день носит в дома газеты, журналы, письма. Можно послать и посылку — положить в ящик вещи, игрушки, конфеты и др.

После рассказа воспитателя педагог побуждает каждого ребенка купить конверт и марку (с родителями (законным представителям)и).

Воспитатель раздает детям бумагу и цветные карандаши и предлагает им нарисовать для мамы и папы красивый рисунок. Когда рисунки будут сделаны, педагог советует детям написать под ними «Маме и папе» и подписать свое имя. Затем воспитатель дает каждому ребенку, купленный им утром на почте конверт, просит аккуратно положить в него свой рисунок, показывает, как заклеить конверт, как и где приклеить марку. После того, как ребята выполнили задание воспитателя, он подходит к каждому из них, надписывает на конверте адрес его родителей (законных представителей), при этом, показывая ребенку, что пишет название улицы, где он живет, номер его дома и квартиры, а внизу — адрес детского сада и имя ребенка-отправителя. Затем педагог хвалит детей за хорошо сделанные рисунки и говорит, что мама

и папа будут очень рады получить к празднику такой подарок и что завтра они вместе с ребятами пойдут отправлять свои письма.

На следующий день во время прогулки педагог вместе с детьми подходит к ближайшему почтовому ящику и каждый из детей сам опускает в него свое письмо.

В группе педагог может побеседовать с детьми о том, что они видели на почте, рассмотреть с ними соответствующие открытки, картинки, рисунки и составить рассказы по их содержанию. Для этой цели можно взять иллюстрации к «Почте» С. Я. Маршака или другие рисунки с изображением почтальона, который несет корреспонденцию, вручающего письмо или газеты, людей, опускающих в почтовый ящик письма, читающих письмо, и т. д. С ребятами можно также рассмотреть и прочитать детские книги: Н. Григорьева «Ты опустил письмо», Е. Мара «История одного пакета», А. Шейкина «Вести приходят так». Потом воспитатель должен напомнить ребятам, что все — и работники почты, и ее посетители — разговаривают приветливо друг с другом, употребляя «волшебные» слова.

Во время прогулки можно пронаблюдать с детьми, как идет в соседние дома почтальон, какая у него полная сумка, как там много газет, журналов и писем и с какой «похудевшей» сумкой он возвращается назад.

Следующим этапом при подготовке к сюжетно-ролевой игре может быть договор педагога с родителями (законным представителями) и о том, что письма, полученные ими от детей, должны к их приходу домой лежать на видном месте (чтобы ребенок увидел, что-то самое письмо, которое он сам опускал в почтовый ящик, лежит у него дома, что мама и папа получили его). родители (законные представители) также должны поблагодарить ребенка за такой подарок, чтобы он понял, что своим письмом и рисунком доставил им радость. А еще родители (законные представители) должны послать на адрес детского сада письмо своему ребенку, в котором поблагодарят сына или дочь за рисунок и вложить в конверт какую-нибудь открытку. На конверте должно стоять имя ребенка, которому адресовано письмо.

Потом воспитателю надо провести с детьми обобщающую беседу по картине (можно использовать иллюстрации к «Почте» С. Я. Маршака), показать фильм или мультфильм по теме «Почта». Беседу по картине или просмотренному фильму педагогу надо построить так, чтобы в ней дети могли отразить то, что узнали сами, когда были на почте, что наблюдали во время прогулок (как разносит письма почтальон, как вынимают письма из почтового ящика).

Затем на НОДх воспитателю совместно с детьми нужно сделать все необходимые для игры атрибуты: нарезать почтовую бумагу по выкройке,

вырезать и склеить маленькие конверты, из цветной бумаги нарезать марки и аккуратно приклеить их в правом верхнем углу конверта, склеить почтовый ящик для писем и повесить на стену в групповой комнате, сделать сумку, в которой почтальон будет носить газеты, журналы, письма и открытки, нарезать деньги для посетителей почты, сделать им кошельки и др.

Для игры педагог может привести в группу детские газеты и журналы, часть которых будет продаваться на почте, а другую часть почтальон будет разносить по домам.

После этого педагог помогает детям устроить помещение почты, повесить почтовый ящик, советует аккуратно разложить для продажи отдельными станками, конверты, бумагу, марки, открытки, газеты, журналы, следит за тем, как дети будут распределять роли, а если они сами не сумеют с этим справиться, помогает им.

Педагог может предложить детям различные сюжеты для игры: поздравить друг друга с праздником, купить журнал на почте и почитать его сыну; вынутые из почтового ящика письма на машине отвезти на почту, а там рассортировать их и дать почтальону для вручения адресату; когда почтальон принесет письмо, ответить на него письмам ит. д. Необходимо также напомнить ребятам, что, играя, нужно быть вежливыми друг с другом {здороваться с почтальоном, благодарить за доставку писем, газет, журналов}.

После того, как игра будет освоена, воспитатель может объединять ее с другими играми, например, в «семью» (содержание игры - подготовка к празднику: сначала убирают квартиру, при этом дети помогают взрослым, потом все пишут поздравительные письма и открытки своим друзьям. Кто заканчивает раньше, идет на почту, покупает конверты, подписывает их и опускает в почтовый ящик) или в «детский сад» {ребята пишут письма своим родителям (законным представителям)}.

Игра «Библиотека»

Цель. Обучение детей реализовывать и развивать сюжет игры. Создание интереса к работе в библиотеке. Знакомство с правилами пользования книгой. Пробуждение у детей интереса и любви к книгам, воспитание бережного к ним отношения.

Игровой материал. Книги, формуляры.

Подготовка к игре. Экскурсия в библиотеку с последующей беседой. Рассмотрение картины. «Библиотекарь» из серии картин «Кем быть?». Чтение произведения С. Жупанина «Я — библиотекарь». Показ фильма или мультфильма о библиотеке. Открытие «Книжкиной мастерской» по ремонту

книг. Изготовление карманчиков в книгах и формуляров. Выставка рисунков по мотивам прочитанных произведений.

Игровые роли. Библиотекарь, читатели.

Ход игры. Подготовку к сюжетно-ролевой игре воспитателю следует начать с экскурсии в библиотеку. Во время экскурсии педагогу надо показать детям, как много в ней книг, в каком порядке они содержатся: аккуратно стоят на полках, не порваны, не измяты, все подклеены, многие обернуты в чистую бумагу, чтобы не пачкалась светлая обложка. Также педагогу надо рассказать и показать детям, как пользоваться книгой: книгу можно брать только чистыми руками, нельзя перегибать ее, мять, загибать уголки, слюнявить пальцы, переворачивая страницы, облакачиваться на нее, бросать, и т. д. Воспитатель объясняет детям, что каждую книгу должны прочесть много ребят. Если сначала один ребенок будет неаккуратно обращаться с ней, потом еще один, потом еще кто-нибудь, книга быстро порвется и ее не смогут прочитать многие дети, которые тоже хотят читать ее и смотреть в ней картинки.

Воспитатель должен показать и рассказать детям, что делает библиотекарь: он выдает книги, записывает название в личный формуляр, принимает книги, следит за их сохранностью и т. д. Также нужно осмотреть с детьми читальный зал и объяснить его назначение: толстые книги разрешается брать для чтения домой, а журналы, газеты и книжки-малышки можно читать в читальном зале.

Для закрепления полученных на экскурсии знаний и впечатлений педагог может провести с детьми беседу по картине «Библиотекарь» из серии картин «Кем быть?», а также беседы по открыткам, рисункам, изображающим библиотеку, читальный зал, читающих детей, детей, получающих книгу от библиотекаря, и т. д.

В группе педагог может предложить ребятам открыть «Книжкину мастерскую» по ремонту книг. Ребята приводят в порядок все имеющиеся книги: подклеивают их, разглаживают помятые листы, оборачивают книги и пишут на обертках названия. Также воспитатель может провести ряд НОД, чтобы научить детей культурно обращаться с книгами.

На НОДх изобразительной деятельностью можно предложить ребятам сделать различные закладки (для себя и в подарок родителям (законным представителям)) и научить, ими пользоваться (закладки должны лежать во всех книгах, которые дети не дочитали). После этого педагог может предложить ребятам в каждую книгу вклеить маленький кармашек для листочка с названием этой книги и привлечь к изготовлению для игры картотеки с абонементными карточками.

Следующим этапом при подготовке, к игре может быть выставка рисунков детей по» мотивам прочитанных произведений.

После этого воспитатель говорит детям, что в группе можно организовать свою библиотеку. Для этого дети должны аккуратно поставить на полку книги, а дежурные каждый день будут следить за порядком на полке очень строго.

Когда все книги в группе будут приведены в порядок и поставлены на полку, воспитатель вместе с детьми может прочитать произведение С. Жупанина «Я — библиотекарь», рассмотреть иллюстрации к «Книжке про книжки» С. Я. Маршака и побеседовать об изображенном: Хороший ли мальчик нарисован? Почему дети думают, что он плохой? Аккуратно ли он обращался с книжками?" Как надо с ними обращаться? и т. д. Также можно показать ребятам фрагменты фильма или мультфильм о книгах и правилах пользования ими.

Для проведения игры в первый раз педагогу надо принести в группу несколько новых книг, которых дети раньше не видели. Можно; использовать книжки-малышки и самодельные книжки.

Педагог говорит детям, что открывается; библиотека, и в библиотеку можно записаться всем. В первой игре библиотекарем становится! воспитатель. Библиотекарь заводит абонемент на каждого читателя, в который он вкладывает формуляр из книги, прежде чем выдать ее читателю. Принимая книгу от читателя, библиотекарь внимательно смотрит, не повреждена ли она, не испачкана и не измята ли. При беседе с читателем библиотекарь спрашивает, о чем он хочет почитать, советует взять ту или иную книгу. При библиотеке имеется и читальный зал, где читают детские журналы, рассматривают картинки.

Библиотекарь предупреждает каждого читателя, чтобы он не измазал книгу, когда будет ехать от библиотеки домой на транспорте, посоветовать ему прочитать эту книгу дома дочке или сыну, а по дороге домой в автобусе только посмотреть картинки и т. д.

В следующий раз роль библиотекаря берет на себя уже ребенок группы.

При последующем проведении игры педагог может предложить ребятам объединять игру с другими сюжетами (например, с играми в «семью», в «путешествие», в «детский сад», в «школу» и т. д.).

Игра «Ателье»

Цель. Формирование трудовых умений, развитие творческого воображения детей. Формирование представлений дошкольников о том, что такое ателье и для чего оно нужно. Формирование умения выполнять

усвоенные нормы и правила культуры поведения в общественных местах. Воспитание уважения к труду работников ателье.

Игровой материал. Строительный материал, цветная бумага, картон, линейка, сантиметровая лента, ножницы, сумки, кошельки, блокнот, зеркало, предметы-заместители.

Подготовка к игре. Экскурсия в ателье. Экскурсия в магазин готовой одежды. Беседа с работниками ателье. Рассмотрение иллюстраций по теме «Ателье». Изготовление совместно с воспитателем атрибутов для игры. Рисование образцов одежды.

Игровые роли. Приемщица, закройщица, портниха, заказчик, художник, заведующая ателье.

Ход игры. Подготовку к игре воспитателю следует начинать с экскурсии в ателье. Во время экскурсии в ателье педагогу надо показать и объяснить детям смысл, значение деятельности каждого работника (приемщица принимает заказ и записывает на квитанции, чья это ткань и что из нее хотят шить; закройщица измеряет ткань и снимает мерку с заказчика, чтобы знать, выйдет ли из ткани платье и какой длины и ширины надо его шить; портниха стачала сметывает одежду, чтобы закройщица могла примерить, хорошо ли, правильно ли шьют, после этого прострачивает на машинке и т. д.). При этом воспитателю нужно подчеркнуть коллективный характер труда (и приемщица, и закройщица, и портные — все работают вместе для того, чтобы сшить хорошую, красивую одежду: платья, пиджаки, брюки, пальто, юбки, кофты, сарафаны).

После экскурсии в ателье воспитатель может повести детей в магазин сотовой одежды и рассказать, что вое, что здесь продается, шьют в жезде.

Результаты экскурсии надо закрепить в беседе по картинкам, открыткам, изображающим то, что дети видели в ателье: как снимают мерку, кроют материю, примеряют заказчику то, что шьют, как шьют, и т. д. Педагог может рассмотреть с детьми? рисунки, где изображено, как мама шьет и примеряет платье дочке, как продают одежду в магазине и кто-нибудь примеряет вещь и ж. д. Затем воспитатель спрашивает у детей, есть ли у кого-нибудь новая одежда и откуда она: купили ее в магазине или сшили, что сшил и видел ли ребенок, как шили одежду. Педагог дает ребятам возможность рассказать, кому и как сшили или купили новую одежду.

Во время первой игры воспитатель предлагает детям роли родителей (законных представителей), а сам берет на себя все остальные роли, чтобы, познакомить детей с игровыми возможностями темы. Потом при последующем проведении игры дети берут на себя роли покупателей в магазине, заказчиков, приемщиков и т. д.

Для игры воспитатель и дети изготавливают картонные фигурки кукол, готовят цветную и белую бумагу, линейку, сантиметровую ленту, ножницы, образцы одежды, вырезанной из бумаги. Раздав, детям картонных куколок, педагог говорит им: «Это ваши дети, им нужна одежда, потому что в рубашках и трусах нельзя ходить ни в детский сад, ни в школу» ни в кино. Рядом открылось ателье, где можно сшить одежду всем детям: можно сшить платье, фартуки, брюки, шубы. Но перед этим надо- купить ткань. В магазин привезли много красивой ткани.

После этого ребята играют в игру «Магазин ткани». Дети торопятся в магазин, захватив с собой сумки и кошельки. В магазине на прилавке лежит нарезанная полосами и свернутая, небольшим» рулонами всевозможная бумага (ткань). Покупателей встречает продавец (воспитатель), который, спрашивает у каждого из них, какую ткань тот хочет купить; что думает из нее шить, и предлагает подходящую, для этой цели. Так, если покупатель указывает на бедую, с рисунком ткань и говорит, что хочет сшить из нее брюки сыну, продавец должен объяснить, что она не подходит для брюк, и рекомендовать другую. Затем продавец обслуживает покупателя: измеряет сантиметровой лентой рост ребенка и длину будущей одежды (если ткань, покупаю для брюк, то измерение следует производить от талии» до стопы, если ткань предназначена для платья, то измерять нужно от шеи до колен) и, отмерив от рулона две дайны последней, аккуратно отрезает. После этого покупатель платит в кассу деньги, берет чек, вручает его продавцу, и, получает свою покупку, не забыв при этом поблагодарить продавца, уходит из магазина.

Когда все дети купят ткань, магазин закрывается, а в другом месте открывается ателье. Там на витрине выставлены образцы одежды, изготовленные заранее воспитателем совместно с детьми. На столе в ателье лежат карандаш, ножницы, сантиметровая лента или простая ленточка, блокнот, рядом стоит зеркало. За столом сидит приемщица (воспитатель). С каждым из входящих заказчиков она здоровается, вежливо просит присаживаться и спрашивает, что заказчик хочет сшить. Когда клиент выразит свое желание, приемщица предлагает ему выбрать образец — фасон и советует, какой лучше выбрать и почему она так думает. После этого приемщица оформляет заказ: записывает имя заказчика, измеряет ткань, пишет, что заказано (платье, брюки, юбка), затем снимает мерку с ребенка, для которого заказывают одежду. Квитанцию нужно оформить в двух экземплярах, один из которых приемщица отдает заказчику, а другой вкладывает в ткань вместе с образцом (фасоном), после чего говорит заказчику прийти через день на примерку. Когда заказы у всех детей будут

приняты, игру можно прекратить, сказав, что ателье закрыто, а примерка будет через день.

Через день игру вновь можно возобновить. Закройщица обводит простым карандашом контуры образца на ткани, затем вырезает (кроит) одежду и примеряет ее заказчикам. При этом просит их посмотреть в зеркало и сказать, все ли хорошо. Закройщица заканчивает примерку словами: «Платье теперь надо отдать шить портнихе и заказ будет готов завтра. Приходите завтра утром».

На следующий день заказчики приходят уже за готовым заказом. Закройщица примеряет клиенту готовое платье. Заказчик оплачивает свой заказ приемщице, представив ей квитанцию. Приемщица достает с полочки заказ и отдает клиенту.

В последующих играх педагог предоставляет детям самостоятельность и помогает им направлять игру лишь советом. Однако в первой самостоятельной игре воспитателю нужно взять на себя роль портнихи, чтобы показать детям ее богатые игровые возможности. Закройщица (теперь уже кто-нибудь из детей) поручает портнихе шить заказ. Педагогу надо показать детям, как действовать воображаемой иглой, как вдевать в нее нитку, как ею шить, как портниха пользуется утюгом, чтобы разгладить швы. При следующем проведении игры роль портнихи уже берет на себя кто-нибудь из детей.

Этот вариант игры может изменяться, дополняться, сменяться другими вариантами по мере обучения и развития детей. Так, можно принимать в пошив одежду для обычных кукол, а в дальнейшем в ателье будут шить воображаемую одежду и для самих детей. Дети при этом могут быть не просто заказчиками, но и докторами, парикмахерами, шоферами, заказывающими себе рабочую одежду.

Когда ребята познакомятся с правилами игры, педагог может предложить им составить примерный план игры. Например, игра «Ателье «Малышок» может включать следующие моменты: прием заказов и их оформление, первая примерка, получение заказа, выставка моделей и др. В игру можно ввести новые роли: художник, диспетчер, заведующая ателье и др.

Игру «Ателье» в последующем можно соединить с другими играми: «Фотография», «Парикмахерская», «Прачечная». Совместно с детьми подобрать атрибуты, предметы, игрушки для реализации «игровых замыслов (альбом «Модели одежды (причесок)», набор лоскутов, швейные машинки, фотоаппараты, наборы парикмахера и др.).

Игра «Пограничники»

Цель. Способствование военно-патриотической подготовке дошкольников. Воспитание у них смелости и выносливости.

Игровой материал. Игрушки: пистолеты, автоматы; погоны, знаки различия, палатка (для оборудования санчасти), санитарные сумки, бинт, вата, фляжка, телефон, бинокли, котел, кружки.

Подготовка к игре. Встреча детей с пограничником, беседа о трудной и почетной службе в пограничных войсках. Чтение нескольких рассказов о пограничниках, просмотр кинофильма. Рисование на тему «Граница». Разучивание и драматизация песен о границе. Изготовление совместно с воспитателем атрибутов для игры.

Игровые роли. Командующий армией, командир заставы и наряда, шпионы, разведчики, связные, снайперы, врач, санитарки, рядовые пограничники, повар и др.

Ход игры. В целях создания интереса к игре педагог может провести беседы с детьми на военную тематику, типа «Как пограничники охраняют границу?», «Что делает командир (разведчик, снайпер)?», организовать встречу с пограничником, который расскажет ребятам о своей службе, ответит на все интересующие их вопросы.

Затем с ребятами можно прочесть несколько рассказов о границе и о людях, ее защищающих, посмотреть фрагменты фильма о пограничниках, предложить сделать зарисовки на тему «Граница», также можно выучить и инсценировать песни о пограничниках.

Следующим этапом при подготовке к игре может быть предложение провести маневры перед игрой (военно-спортивную подготовку): метание в цель, изучение простейших топографических знаков, построение по сигналу тревоги, перевязку раненых, упражнения на наблюдательность, переход по бревну, пере ползание по-пластунски и т. п.). Сначала маневры проводятся в форме упражнений, затем воспитатель организует военно-спортивную эстафету; Ребята выполняют задания, соревнуются в силе, ловкости, меткости.

Воспитатель может предложить детям провести соревнование двух «погранзастав» по выполнению заданий: «Обнаружить и задержать нарушителя границы», «Доставить срочный пакет», «Расшифровать срочное донесение» (в виде ребуса) и т. д.

За день до игры распределяются роли, чтобы дети вместе с воспитателем могли подумать об игровом реквизите, подготовить все необходимое для разыгрывания ролей.

Затем участники игры находят подходящее место на площадке детского сада для заставы, оборудуют штаб, санчасть, договариваются о том, где проходит граница.

После того как намечен основной сюжет (с участием педагога), начинается игра. Воспитатель делит ребят на подгруппы: пограничный патруль, разведчики, снайперы, шпионы, санитарки.

Пограничников командир выводит на открытое место рядом с границей (проведенная красным мелом линия на асфальте) и говорит: «Нам доверено охранять границу. Стало известно, что в нашу сторону идут несколько нарушителей. Наша задача — задержать их. Знайте: враг хитер, будет умело маскироваться». Затем вдоль границы зашагали патрули, они оглядываются по сторонам, прислушиваются к шорохам.

У разведчиков свое боевое задание. Командир ведет их по дорожке и говорит: «Идите и все по пути запоминайте. Пройдете десять шагов и возвращайтесь обратно, чтобы доложить мне, что увидели и услышали. Потом снова идите той же дорогой и смотрите в оба: все ли на ней так, как было. Разведчику нужен зоркий глаз!».

Снайперы в другой стороне площадки соревнуются в меткости. Педагог ставит щит-мишень. Каждый снайпер получает по полмешка боеприпасов — еловых шишек. Командир дает задание стрелять по-разному: с места, с разбега, лежа, с колена.

Шпионы идут на свою территорию и выбирают место для вылазки.

Санчасть готовится к приему раненых и отправляет несколько санитарок на границу — подбирать раненых и оказывать им первую помощь.

Когда все участники игры займут свои места, воспитатель дает команду горнисту — это сигнал о том, что граница на замке. Нарушители могут начинать вылазку.

После этого пограничники обнаруживают шпионов, начинается стрельба, погоня; появляются раненые — их подбирают санитарки и оказывают первую помощь. Пограничники ловят нарушителей границы, доставляют их в штаб к командиру, где он с ними беседует.

По окончании игры командующий армией зачитывает приказ: «Всем бойцам, участвовавшим в боевой операции за ловкость, смелость, находчивость объявляется благодарность. Приказываю всех без исключения бойцов наградить медалями».

При последующем проведении игры можно расширять сюжет. Ребята могут изображать жизнь на пограничной заставе - дежурить в штабе, заниматься строевой подготовкой, осваивать бег с препятствиями, способы маскировки, переноса раненых, передвижение по-пластунски.

Эта игра очень помогает в повседневной жизни детей. Например, если дети медленно строятся, долго не могут встать с постели, педагог объявляет построение по тревоге, организует на пограничной заставе соревнование на самое быстрое построение взводов, объявляет в приказах благодарности лучшим взводам и пограничникам, назначает особенно отличившихся на командные должности.

При обсуждении сюжетов проведенных игр педагог должен обращать внимание на умение детей самостоятельно описывать события, выражая собственное отношение к героям и их поступкам.

При обсуждении ролевого поведения детей после игры также нужно обращать внимание на раскрытие образа любимого персонажа (героя гражданской войны, российского воина). Например, «Света была смелой и заботливой медсестрой, она перевязывала раненых и доставляла их в госпиталь», «Пограничники оказывали помощь друг другу во время переправы через реку».

МАЛОПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

«Найди пару»

Цель: развивает навыки классифицирования и сортировки, зрительно-двигательную координацию, моторику рук, мыслительные навыки.

На стол выкладывают предметы, которые сочетаются друг с другом по каким-либо признакам. Перемешивают их. Детям предлагается взять любой предмет и найти к нему пару, а также объяснить, потом почему он считает эти предметы парными.

Собираются различные предметы, которые сочетаются друг с другом (карандаши, бумага, носок и ботинок, замок и ключ и т.д.). Раскладывают предметы на столе и перемешивают. Детей усаживают либо, деля на команды, либо в парах за стол, или по одному.

Взрослый выбирает любой предмет и просит ребенка найти ему пару (или ребенок выбирает предмет самостоятельно). Если ребенок находит пару, ее откладывают в сторону.

Берут следующий предмет и повторяют тоже самое. Игра продолжается до тех пор, пока все предметы не будут собраны по парам. Вместо предметов можно использовать картинки с предметами.

Интерактивные технологии: работа в парах, хоровод, цепочка.

«Как живешь?»

Цель: развивать у детей умения правильно описывать движения и проговаривать одновременно, мыслительные навыки, координацию движения.

Выбирается ведущий. Ребенок показывает движения, а остальные дети повторяют за ним. Игру можно усложнить разделить детей на команды и под руководством взрослого команды выполняют движения. Во время игры можно включить негромкую музыку.

Как живешь? Вот так!

Показать большие пальцы обе их рук, направленные вверх.

Как идешь? — Вот так!

Маршировать.

Как бежишь? — Вот так?

Бег на месте.

Ночью спишь? — Вот так!

Ладони соединить и положить на них голову (щекой)

Как берешь? — Вот так!

Прижать ладонь к себе.

А даешь? — Вот так!

Выставить ладошку вперед.

Как шалишь? — Вот так!

Надуть щеки и кулачками мягко ударить по ним.

Как грозишь? — Вот так!

Погрозить пальцем вперед, или друг другу.

Интерактивные технологии: работа в малых группах (тройках), «хоровод», «цепочка», «карусель».

«Скажи наоборот»

Цель: учить быстро, находить слова противоположные по значению, развивать память, умственные способности. Пополнять словарный запас ребенка.

Дети стоят по кругу, бросают и ловят мяч с названием слов-антонимов.

аккуратный - неряшливый	быстрый - медленный
белый - черный	верный - ошибочный
бледнеть - краснеть	веселый - грустный, печальный,
блестеть - мерцать	скудный
близкий - далекий	ветренный - безветренный
богач - бедняк	ветхий - новый
большой - маленький	вопрос - ответ

восход - закат
высокий - низкий
гасить - зажигать
гладкий - шершавый
гласный - согласный
глубокий - мелкий
говорить - молчать
город - село, деревня
горький - сладкий

горячий - холодный
греть - охлаждать
грязь - чистота
делать - бездельничать
день - ночь
добро - зло
друг - враг
жара - холод и т.д.

Интерактивные технологии: «хоровод», «интервью», «цепочка».

«Челночок»

Цель: Развивать физические качества, коллективизм, умение действовать по сигналу

Пройти нужно так чтобы не задеть ворота, дети держат друг друга за руки.

Все играющие встают парами лицом друг к другу и берутся за руки - это ворота. Дети из последней пары проходят под воротами и встают впереди колонны, за ними идет следующая пара.

Интерактивные технологии: «хоровод», «цепочка», «карусель», «работа в парах»

«Колобок»

Цель: упражнять детей в координации и ориентировке в пространстве при выполнении разных заданий, развивать слуховое внимание через игру.

Мяч для этой игры может быть любого размера. Покидать свое место игрокам нельзя. Участники становятся в круг на расстоянии вытянутых рук друг от друга. В центре круга — водящий. Игроки один другому ногами передают мяч, а водящий старается перехватить его. Они могут плавно перекатывать мяч, отбивать, делать обманные движения. Нельзя только брать его в руки. А водящий может поступать как угодно; задержать мяч ногой, рукой, выбить за круг, достаточно даже слегка прикоснуться к нему.

Если водящему удастся задержать мяч, он становится на место того игрока, от которого к нему попал мяч.

Интерактивные технологии: «хоровод», «цепочка», «карусель».

«ЩУКА»

Цель: координация речи с движением, развитие общих речевых навыков, обогащение словаря, развитие творческого воображения и двигательной подражательности, обучение элементам пантомимы.

Игра проводится с мячом. Дети стоят по кругу. Выбирается Щука. Она выходит на середину круга.

Мимо леса мимо дач,

Плыл по речке

красный мяч.

Увидала щука: —

Что это за штука?

Хвать, хвать.

Не поймать.

Мячик вынырнул опять.

Он пустился

дальше плыть.

Выходи, тебе водить!

На первые четыре строки стихотворения дети перекатывают мяч от одного к другому через центр круга (мимо Щуки). На пятую строку стихотворения мяч перекатывается Щуке, которая берет мяч, произнося текст шестой строки, и как бы разглядывает мяч.

На первые три строки второй строфы стихотворения Щука ударяет мячом об пол, произнося этот текст, на четвертую строку она перекатывает мяч снова детям, которые продолжают перекачивать его снова от одного к другому через середину. Тот ребенок, на которого пришлось слова «Тебе водить», выходит с мячом в середину. Он становится Щукой. Игра повторяется.

Интерактивные технологии: «хоровод», «цепочка», «карусель».\

«Кто ушел?»

Цель: Развивать внимательность, сообразительность. Умение быстро найти недостающего.

Запрещается подглядывать, можно назначить ведущего ребенка.

Дети строятся в круг. Водящий встает в центре круга и закрывает глаза. Педагог дотрагивается до одного из играющих, стоящих в круге, и он тихо выходит из зала. Педагог разрешает водящему открыть глаза и спрашивает у него: «Отгадай, кто ушел?» Если водящий отгадал, то он встает в круг и выбирает другого водящего. Если не отгадал, то снова закрывает глаза, а вышедший из зала занимает своё прежнее место в кругу. Водящий, открыв глаза, должен назвать его.

Интерактивные технологии: «хоровод», «цепочка», «карусель».

«Летает -не летает»

Цель: Развивать координацию, внимание, умение работать в коллективе.

Тот, кто неправильно поднял руки, считается проигравшим

Дети идут в колонне по одному. Педагог называет различные предметы. Если предмет летает, например, самолет, птица, то дети должны поднять в стороны руки и взмахнуть ими, как крыльями, если предмет не летает, то они не должны поднимать рук.

Интерактивные технологии: «хоровод», «цепочка», «карусель».

«Хоровод»

Цель: Развивать навык действовать по сигналу или под музыку, координацию движений. Внимательно слушать задания педагога. Ведущего можно выбрать ребенка с помощью считалки.

Играющие образуют два круга, один внутри другого, и берутся за руки. По сигналу педагога они начинают движение в заданную сторону (ходьба или медленный бег). Можно предложить ритмическую ходьбу под песню или музыкальное сопровождение:

«хоровод», «Ручеек»

Совершенствовать умение действовать по сигналу, развивать координацию движений. Нельзя размыкать руки.

Дети идут в колонне по двое. По команде педагога «Ручеек» дети останавливаются, берутся за руки и поднимают руки вверх. Каждая пара, начиная с последней, одна за другой пробегает внутри (под руками) и становится впереди, поднимая руки вверх.

Интерактивные технологии «хоровод», «цепочка», «карусель», «работа в парах».

"Холодно - горячо"

Цель: Развивать слуховые качества, физические качества.

Запрещается подглядывать, когда ведущий прячет предмет.

Водящий выходит из зала, дети прячут предмет. После этого водящий входит и ищет предмет. А дети ходят за ним и говорят:

холодно...тепло...горячо...помогая найти спрятанный предмет.

Интерактивные технологии: «хоровод».

"Водяной"

Цель: Развивать координацию движений, слух, физические качества.

Дедушка - Водяной!

Что сидишь ты под водой?

Выйди, выйди хоть на час.

Угадай кого из нас!

Запрещается подглядывать. Можно усложнить игру - выбрать 2 водяного

Дети стоят в кругу, водяной в центре. Дети идут по кругу и говорят слова, после слов: - выйди, выйди... водяной идет с закрытыми глазами, руки вперед, кого заденет, того и угадывает.

Интерактивные технологии: «хоровод», «цепочка».

«Шмель»

Цель: упражнять детей в координации и ориентировке в пространстве при выполнении разных заданий. Развивать слуховое внимание через игру.

Мяч откатывать только руками; нельзя ловить, задерживать мяч.

Играющие сидят по кругу. Внутри круга по земле перекатывается мяч. Играющие руками откатывают его от себя, стараясь осалить другого (попасть в ноги). Тот, кого коснулся мяч (ужаленный), поворачивается спиной к центру круга и в игре не участвует, пока не будет осален другой ребенок. Тогда он вступает в игру, а вновь ужаленный поворачивается спиной в круг.

Интерактивные технологии: «хоровод», «цепочка».

«Узнай по голосу»

Цель: развивать координацию, внимание, умение работать в коллективе.

Водящему не открывать глаза, пока не назовет позвавшего. В это время всем соблюдать тишину.

«Мы немножко порезвились,

По местам все разместились.

Ты, (имя), отгадай,

Кто позвал тебя, узнай».

Ведущий закрывает глаза. Дети идут по кругу, водящий стоит в середине круга. С окончанием слов дети останавливаются. Воспитатель показывает на кого-нибудь из играющих.

Интерактивные технологии: «хоровод», «цепочка», «карусель».

«Топор»

Цель: развивать физические качества, коллективизм, умение действовать по сигналу.

Ведущему нельзя показывать, кому он дал предмет.

Взял Егор в углу топор,

С топором пошел во двор.

Стал Егор чинить забор,

Потерял Егор топор.

Вот и ищет до сих пор,

Поищи и ты топор!

Ведущий (сначала взрослый) прячет в ладонях одного из играющих маленький предмет (топорик). Стихотворение произносят хором. Тот из играющих, на кого пришлось слово топор, идет его искать

Интерактивные технологии: «хоровод», «цепочка», «карусель».

«Найдите различия»

Цель: развивать внимание, память, умение действовать по сигналу.

Ведущий должен определить, что изменилось у игроков. Тот, у кого он нашел больше всего изменений, и будет водить.

Все садятся в круг. Для игры нужно, чтобы играющие внимательно осмотрели друг друга. Когда ведущий выходит из комнаты, участники должны произвести небольшие перемены в своем облике: заколоть волосы, забинтовать палец, расстегнуть пуговицу.

Интерактивные технологии: «хоровод», «цепочка», «карусель».

«Угадай, чей голос»

Цель: развивать слуховые качества, физические качества.

Дети образуют круг. Ведущий встает в центре круга и закрывает глаза. Не держась за руки, дети идут по кругу вправо (влево) и говорят:

Мы собрались в ровный круг,
Повернемся разом вдруг,
А как скажем «Скок-скок-скок»,
Угадай, чей голосок

Слова «скок-скок-скок» произносит один из детей по указанию воспитателя. Ведущий должен узнать, кто сказал эти слова. Если он отгадал, он встает на место произносившего слова. Если ведущий не узнал голос, игра повторяется, а дети идут по кругу в другую сторону.

Интерактивные технологии: «хоровод», «цепочка», «карусель».

«Статуи»

Цель: развивать координацию движений, слух, физические качества, умение играть по правилам.

Нужно кидать мяч прямо в руки. Внимательно слушать ведущего.

эту игру лучше играть большим мячом. Игроки становятся по кругу и перебрасывают мяч друг другу руками. Кто не поймает мяч, получает наказание: продолжает игру, стоя на одной ноге. Если в такой позе ему удастся поймать мяч, то наказание снимается; он становится на обе ноги. Если же совершается еще одна ошибка, игрок становится на одно колено. При третьей ошибке он опускается на оба колена. Если в этом

положении игрок поймает мяч, ему прощаются все наказания, и он продолжает игру, стоя на обеих ногах. А если постигнет неудача, придется выбыть из игры.

Интерактивные технологии: «хоровод», «цепочка», «карусель».

«Чем все закончилось»

Цель: развивать память, умственные способности. Пополнять словарный запас ребенка.

В игре используется сказочный сюжет. Прочитайте начало сюжета и попросите продолжить его. Осенним солнечным днем отправились зайчонок и ежонок в лес по грибы. Зайчонок поднял красивый березовый лист и увидел гриб. «Я нашел гриб в красной шапке!» - радостно закричал он. Ежонок посмотрел на гриб и сказал....

Интерактивные технологии: работа в малых группах (тройках), «цепочка», «карусель», «аквариум», «большой круг».

РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ

Игра «Цветы на клумбах».

Цель: развивать логическое мышление.

Игровой материал и наглядные пособия: разноцветный картон, ножницы.

Описание: воспитатель вырезает из картона по три цветка красного, оранжевого, синего цвета и три клумбы - круглой, квадратной и прямоугольной форм. Предложить ребенку распределить цветы на клумбах в соответствии с рассказом: «Красные цветы росли не на круглой и не на квадратной клумбе, оранжевые - не на круглой и не на прямоугольной. Где какие цветы росли?»

Логические задачи.

Цель: развивать внимание, логическое мышление.

Описание: воспитатель предлагает детям поиграть в логические задачи, за каждый правильный ответ выдаются фишки. У кого больше фишек, тот и выиграл.

1) Перед Чиполлино стоят предметы: ведро, лопата, лейка. Как сделать так, чтобы лопата стала крайней, не переставляя ее с места? (Можно лейку поставить перед лопатой или перед ведром.)

2) Винни-Пух, Тигра и Пятачок вырезали три флажка разного цвета: синий, зеленый, красный. Тигра вырезал не красный, а Винни-Пух - не

красный и не синий флажок. Какого цвета флажок вырезал каждый? (Винни-Пух вырезал зеленый флажок, Тигра — синий. Пятачок - красный.)

3) На столе лежат четыре яблока. Одно яблоко разрезали и положили обратно. Сколько яблок на столе? (4 яблока.)

4) Расставьте в комнате два стула так, чтобы у каждой стены стояло по стулу. (Надо поставить стулья в двух противоположных углах.)

5) Сложите на столе треугольник из одной палочки и квадрат из двух палочек. (Надо положить палочки на углу стола.)

Игра «Я загадала...».

Цель: развивать логическое мышление.

Описание: воспитатель загадывает какой-либо предмет. Предложить ребенку с помощью уточняющих вопросов выяснить название объекта.

- Этот предмет летает? (Да.)
- У него есть крылья? (Да.)
- Он высоко летает? (Да.)
- Он одушевленный? (Нет.)
- Он сделан из пластмассы? (Нет.)
- Из железа? (Да.)
- У него есть пропеллер? (Да.)
- Это вертолет? (Да.)

Игра «Выбери нужное».

Цель: развивать логическое мышление.

Описание: детям предлагаются варианты, в которых есть лишние позиции, например:

- У сапога всегда есть: пряжка, подошва, ремешки, пуговицы.
 - В теплых краях живут: медведь, олень, волк, пингвин, верблюд.
 - Месяцы зимы: сентябрь, октябрь, декабрь, май.
 - В году: 24 месяца, 12 месяцев, 4 месяца, 3 месяца.
 - Отец старше своего сына: часто, всегда, редко, никогда.
 - Время суток: год, месяц, неделя, день, понедельник.
 - У дерева всегда есть: листья, цветы, плоды, корень, тень.
 - Времена года: август, осень, суббота, каникулы.
 - Пассажирский транспорт: комбайн, самосвал, автобус, тепловоз.
- Эту игру можно продолжить.

Игра «Я беру с собой в дорогу».

Цель: развивать логическое мышление.

Игровой материал и наглядные пособия: картинки с изображениями одиночных предметов.

Описание: выложить изображения вниз картинкой. Предложить ребенку отправиться в морское плавание. Но, для того чтобы путешествие прошло успешно, к нему надо основательно подготовиться, запастись всем необходимым. Попросить ребенка брать по одной картинке и рассказывать о том, как может пригодиться этот предмет. Предметы на картинках должны быть самыми разными. Например, ребенок достает изображение мяча: «В мяч можно играть во время отдыха, мяч можно использовать вместо спасательного круга, потому что он не тонет и т. п.». Можно обыграть различные ситуации: на необитаемом острове, в поезде, в деревне.

Игра «Чем похожи и чем отличаются?».

Цель: развивать логическое мышление.

Описание: ведущий предлагает детям два предмета, дети должны провести их сравнение и указать сходство и различие. Например: слива и персик; маленькая девочка и кукла; птица и самолет; кошка и белка; апельсин и оранжевый мячик такого же размера; фломастер и мел.

Игра «Расселили птиц».

Цель: развивать логическое мышление.

Игровой материал и наглядные пособия: 20 карточек с изображением птиц: домашних, перелетных, зимующих, певчих, хищных и т. п.

Описание: предложить ребенку расселить птиц по гнездам: в одно гнездо - перелетных птиц, в другое - всех тех, кто имеет белое оперение, в третье - всех птиц с длинными клювами. Какие птицы остались без гнезда? Каких пернатых можно поселить в несколько гнезд?

Игра «Ассоциации».

Цель: развивать логическое мышление.

Описание: дети делятся на две группы. Одна группа предлагает другой рассказать о каком-либо предмете, используя в своем рассказе слова, обозначающие другие предметы. Например, рассказать о морковке, используя слова: утка, апельсин, кубик, Снегурочка. (Она такого же цвета, как апельсин. Ее можно нарезать кубиками. Верхнюю ее часть любят утки. Если ее не есть, то будешь такой же бледной, как Снегурочка.) Затем группы меняются ролями. Предмет для описания и слова- характеристики задаются ведущим.

Игра «Придумай предложение».

Цели: развивать логическое мышление, речевую активность; формировать чувство языка.

Игровой материал и наглядные пособия: мячик для пинг-понга.

Описание: воспитатель с детьми садится в круг и объясняет правила игры. Он говорит какие-либо слова, а дети придумывают с этим словом предложение. Например: воспитатель называет слово «близко» и передает ребенку мяч. Тот берет мяч и быстро отвечает: «Я живу близко от детского сада». Затем ребенок называет свое слово и передает мяч рядом сидящему. Так по очереди мяч переходит от одного играющего к другому.

Игры на развитие речи у дошкольников подготовительной группы

Игра «Составьте предложение».

Цель: развивать умения составлять предложения из данных слов и употреблять существительные во множественном числе.

Описание: предложить ребенку составить предложение из слов. На первых занятиях количество слов не должно быть больше трех, например: «берег, дом, белый». Предложения могут быть такими: «На берегу реки стоит дом с белой крышей» или «Зимой крыши домов и реки становятся белыми от снега» и т. п. Пояснить ребенку, что форму слов можно изменять, то есть употреблять их во множественном числе, менять окончание.

Игра «Противоположности».

Цель: закреплять умение подбирать слова, противоположные по смыслу.

Игровой материал и наглядные пособия: фишки.

Описание: предложить ребенку поочередно придумывать пары слов-противоположностей. За каждую придуманную пару выдается фишка. Выигрывает тот, у кого наберется больше фишек в конце игры. В первой части игры составляются пары - имена существительные; затем - прилагательные, глаголы и наречия (огонь - вода, умный - глупый, закрыть - открыть, высоко - низко).

Игра «Хорошо и плохо».

Цель: развивать монологическую речь.

Описание: предложить ребенку выявлять плохие и хорошие черты у героев сказок. Например: сказка «Кот, петух и лиса». Петух будил кота на работу, делал уборку дома, готовил обед - это хорошо. Но он не слушался кота и выглядывал в окно, когда лиса его звала, - это плохо. Или сказка «Кот

в сапогах»: помочь своему хозяину - это хорошо, но для этого он всех обманывал - это плохо.

Игры на логику

Игра «Противоречия».

Цель: развивать умение подбирать слова, противоположные по значению.

Описание: предложить ребенку найти признаки одного предмета, противоречащие друг другу. Например: книга - темная и белая одновременно (обложка и листы), уют - горячий и холодный и т. п. Прочитать стихотворение:

ЯБЛОКО

У прохожих на виду
Висело яблоко в саду.
Ну кому какое дело?
Просто яблоко висело.

А теленок озабочен
Тем, что яблоко мало.
А цыпленок - тем, что очень
Велико и тяжело.

Только конь сказал, что низко,
А мышонок - высоко.
Воробей сказал, что близко,
А улитка - далеко.

А котенку все равно:
Кислое, зачем оно?
«Что вы! - шепчет червячок. –
Сладкий у него бочок».
Г. Сапгир

Обсудить стихотворение. Обратить внимание ребенка на то, что один и тот же предмет, одно и то же явление можно охарактеризовать по-разному, в зависимости от точки зрения, как в прямом, так и в переносном смысле.

Игра «Кто ушел?».

Цель: научить употреблять собственные имена существительные в именительном падеже единственного числа.

Игровой материал и наглядные пособия: стулья.

Описание: дети-зрители сидят на стульях. Перед ними, сбоку, ставятся 4 стула для участников игры. Воспитатель говорит детям, что сейчас они будут угадывать, кто ушел. Вызывает четырех детей. Трое садятся в ряд, четвертый, напротив. Воспитатель предлагает ему внимательно посмотреть, кто сидит напротив, сказать, как их зовут, и уйти в другую комнату. Один из трех прячется. Угадывающий возвращается и садится на свое место. Воспитатель произносит: «(Имя ребенка), посмотри внимательно и скажи, кто ушел?» Если ребенок угадывает, спрятавшийся выбегает. Дети садятся на

свои места, а воспитатель вызывает следующих четырех детей, и игра возобновляется.

Игра «Как мы одеваемся?».

Цель: учить правильному употреблению нарицательных имен существительных в винительном падеже единственного и множественного числа.

Игровой материал и наглядные пособия: предметы детской одежды.

Описание: каждый ребенок задумывает какой-либо предмет одежды, например: платок, юбку, платье, перчатки, трусики, майку и т. п. Затем тихо называет его воспитателю, чтобы остальные дети не слышали (педагог следит, чтобы дети не выбрали одно и то же). Воспитатель начинает рассказывать о чем-нибудь, например: «Вася собрался кататься на санках и надел на себя...»

Прервав рассказ, он показывает на одного из участников игры. Тот называет предмет одежды, какой задумал. Остальные дети должны рассудить, правильно ли оделся мальчик. Игра эта очень веселая, так как иногда получаются смешные сочетания.

Игра «Кто скорее перенесет предметы?».

Цель: закрепить в речи детей правильное употребление нарицательных имен существительных в единственном числе винительного падежа.

Игровой материал и наглядные пособия: детская посуда и мебель.

Описание: играющие дети садятся на стульчики, напротив них два стула, на которые кладут 5-6 предметов разной категории, например: детскую посуду (чашку, блюдце, чайник), детскую мебель (кровать, стул, стол). На расстоянии ставят два пустых стула. Двое детей из разных команд становятся около стульев и по команде: «Раз, два, три - посуду бери!» - начинают переносить нужные предметы на пустые стулья, стоящие напротив. Выигрывает тот, кто правильнее и раньше других перенесет все предметы, относящиеся к названной педагогом категории, и назовет их. Затем соревнуются следующие пары детей.

Образец речи: «Я перенес чайник (чашку, блюдце)».

Игра «Один - одна — одно».

Цель: научить различать род имен существительных.

Игровой материал и наглядные пособия: в коробке перемешаны мелкие предметы (картинки):

Мужской род

карандаш

лимон

фартук	яблоко	книга
ремень	платье	груша
чайник	пальто	рубашка
чемодан	блюдец	чашка
<i>Средний род</i>	полотенце	кастрюля
колесо	<i>Женский род</i>	сумка

Описание: дети по очереди достают из коробки предметы, называя их: «Это карандаш». Педагог задает вопрос: «Сколько?» Ребенок отвечает: «Один карандаш». За правильный ответ ребенок получает картинку, в конце игры подсчитывает количество картинок у каждого ребенка и выявляет победителя.

Игра «Угадай, что это?».

Цель: учить использовать в речи прилагательные, правильно согласовывать их с местоимениями.

Игровой материал и наглядные пособия: натуральные фрукты (муляжи).

Описание: воспитатель показывает детям фрукты, затем вызывает детей по одному. Вызванному завязывают глаза и предлагают выбрать какой-нибудь плод. Ребенок должен на ощупь угадать, что это за фрукт и какой он по форме или определить его твердость.

Образец речи детей: «Это - яблоко. Оно круглое (твердое)».

Игра «А ты что любишь?».

Цель: учить спрягать глаголы.

Игровой материал и наглядные пособия: предметные картинки на любую тему.

Описание: один ребенок выбирает картинку (например, с изображением вишен), показывает ее и, обращаясь к другому ребенку, произносит: «Я люблю вишню. А ты что любишь?» В свою очередь второй ребенок берет картинку (к примеру, с изображением слив) и, обращаясь к третьему ребенку, произносит: «Я люблю сливу. А ты что любишь?»

При повторном проведении игры можно поменять тематику картинок.

Игры на обучение грамоте для детей 6-7 лет в детском саду

Игра «Где наш дом?».

Цель: развивать умение определять количество звуков в слове.

Игровой материал и наглядные пособия: набор предметных картинок (ком, шар, сом, утка, муха, кран, кукла, мышка, сумка), три домика с кармашками и цифрой на каждом (3, 4 или 5).

Описание: ребенок берет картинку, называет изображенный на ней предмет, считает количество звуков в произнесенном слове и вставляет картинку в кармашек с цифрой, соответствующей числу звуков в слове. Представители ряда выходят по очереди. Если они ошибаются, их поправляют дети второго ряда. За каждый правильный ответ засчитывается очко. Выигравшим считается тот ряд, который наберет большее количество очков.

Игра «Построим пирамиду».

Цель: развивать умение определять количество звуков в слове.

Игровой материал и наглядные пособия: на доске нарисована пирамида, основание которой состоит из пяти квадратов, выше - четыре квадрата, затем - три; картинки с изображением различных предметов, в названии которых пять, четыре, три звука (соответственно пять, четыре, три картинки - сумка, шарф, туфли, мышка, груша, утка, ваза, слон, волк, мак, осы, нос).

Описание: воспитатель предлагает детям заполнить пирамиду. Среди выставленных на наборное полотно картинок надо найти сначала те, в названиях которых пять звуков, затем четыре и три. Ошибочный ответ не засчитывается. Правильное выполнение задания поощряется фишкой.

Игра «Стол находок».

Цель: учить выполнять звукобуквенный анализ слов.

Игровой материал и наглядные пособия: предметные картинки с кармашками, в них вставлены карточки с названиями предмета, изображенного на картинке, но в каждом слове не хватает одной согласной (например: тиг вместо тигр), набор букв.

Описание: воспитатель показывает детям картинки с подписями и говорит, что некоторые буквы в словах потерялись. Необходимо восстановить правильную запись. Для этого нужно обратиться в «стол находок», куда попадают все потерянные вещи. Ребята по очереди выходят к воспитателю и называют картинку, определяют в подписи недостающую букву, берут ее в «столе находок», ставят на место.

Игра «Как их зовут?».

Цель: развивать умения определять первый звук в слове, составлять из букв слова.

Игровой материал и наглядные пособия: набор предметных картинок (из начальных букв их названий будет составлено имя мальчика или девочки); таблички с изображением мальчика и девочки с кармашками для вкладывания картинок и букв; карточки с буквами.

Описание: воспитатель вывешивает таблички с изображениями мальчика и девочки и говорит, что придумал им имена. Дети могут отгадать эти имена, если выделяют в названиях картинок, вложенных в кармашки, первые звуки и заменяют их буквами.

Играют две команды - девочки и мальчики. Представители команд называют предметы, изображенные на карточках, и выделяют первый звук в слове. Затем берут соответствующую букву из разрезной азбуки и заменяют ею картинку. Одна команда отгадывает имя девочки, другая - имя мальчика.

Выигрывает та команда, которая первой составила имя.

Примерный материал: лодка, ослик, рак, астра; шар, улитка, ружье, аист.

Игра «Рассыпанные буквы».

Цель: развивать умения составлять слова из данных букв, выполнять звукобуквенный анализ.

Игровой материал и наглядные пособия: разрезная азбука по количеству детей.

Описание: воспитатель называет буквы, дети набирают их из азбуки и составляют слово. За правильно составленное слово ребенок получает одно очко (фишку). Выигрывает тот, кто к концу игры набрал большее количество очков.

Игра «Зоопарк».

Цель: развивать умение подбирать слова с заданным количеством слогов.

Игровой материал и наглядные пособия: три кармашка, на каждом из которых нарисована клетка для зверей, под кармашками - графическое изображение слогового состава слов (первый кармашек - один слог, второй - два слога, третий - три слога); карточки с изображениями животных и их названий.

Описание: воспитатель говорит, что для зоопарка сделали новые клетки. Предлагает определить, каких зверей в какую клетку можно

посадить. Дети по порядку выходят к педагогу, берут карточки с изображением животного, прочитывают его название по слогам и определяют количество слогов в слове. По количеству слогов они находят клетку для названного животного и кладут карточку в соответствующий кармашек.

Примерный материал: слон, верблюд, тигр, лев, медведь, крокодил, носорог, волк, лиса, жираф, лось, шакал, заяц, барсук.

Игра «Цепочка».

Цель: развивать умение подбирать слова по одному слогу.

Описание: воспитатель произносит: «Окно». Дети делят это слово на слоги. Далее дети подбирают слово, которое начинается с последнего слога в слове «окно» (но-ра). Затем придумывают новое слово, начинающееся слогом ра (ра-ма) и т. д. Выигравшим считается тот, кто последним закончил цепочку и больше всех назвал слов.

Игра «Зашифрованная азбука».

Цель: закреплять знание алфавита и его практическое применение.

Описание: воспитатель выбирает несколько наиболее часто встречающихся в словах букв алфавита, каждой из них присваивает свой номерной знак. Например:

А О К Т С И Н Л Д М

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Педагог показывает ребенку, как можно записывать слова, заменяя цифрами: 9 2 10 (дом), 5 6 8 1 (сила) и т. п. Пронумеровать все буквы алфавита. Предложить ребенку поиграть в «разведчиков», посылая друг другу зашифрованные письма.

Игра «Помоги Буратино».

Цель: закрепить умение выделять гласные и согласные буквы.

Игровой материал и наглядные пособия: две коробки, карточки с гласными и согласными буквами.

Описание: к детям приходит в гости Буратино. Он поступил в школу и просит проверить его домашнее задание: в одну коробку Буратино сложил карточки с гласными буквами, в другую - с согласными. Проверить, все ли буквы разложены верно. Ребенок берет по одной карточке и проверяет правильность выполнения задания. Намеренно можно перепутать буквы, в коробку с согласными положить несколько гласных и наоборот. Когда все ошибки будут исправлены, Буратино прощается и идет в школу.

Игра «Разведчики».

Цель: развивать фонематический слух, логическое мышление, речевые навыки.

Описание: воспитатель показывает еще один способ шифра - по первым буквам строк:

Ящерица живет в пустыне.

Животные могут быть дикими и домашними.

Декабрь - зимний месяц.

Утром мы завтракаем.

Темная туча заслонила солнце.

Если снег растаял, значит, наступила весна.

Бревно - это спиленное дерево.

Ягода малина созревает летом.

Из первых букв каждой строки получилось: Я жду тебя. Можно зашифровывать различными способами.

Математические игры для детей 6-7 лет в детском саду

Игра «Наседка и цыплята».

Цели: закреплять навыки счета; развивать слуховое внимание.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с изображением цыплят разного количества.

Описание: на карточках изображено различное количество цыплят. Распределяют роли: дети - «цыплята», один ребенок - «наседка». «Наседку» выбирают с помощью считалки:

Говорят, на заре

Собирались на горе

Голубь, гусь и галка...

Вот и вся считалка.

Каждый ребенок получает карточку и считает количество цыплят на ней. Педагог обращается к детям:

Цыплята есть хотят.

Мы накормить должны цыплят.

«Наседка» начинает свои игровые действия: стучит по столу несколько раз - созывает «цыплят» к зернышкам. Если «наседка» постучала 3 раза, ребенок, у которого находится карточка с изображением трех цыплят, пищит 3 раза (пи-пи-пи) - его цыплята накормлены.

Игра «Числовые домики».

Цель: закреплять знания о составе числа первого десятка, основные математические знаки, умение составлять и решать примеры.

Игровой материал и наглядные пособия: силуэты домиков с надписями на крыше одного из домиков от 3 до 10; набор карточек с числами.

Описание: играющим раздаются домики, ребенок рассматривает карточки с числами. Попросить ребенка назвать цифры и выложить их по порядку. Положить перед ребенком большую карточку с домиком. В каждом из домиков живет определенная цифра. Предложить ребенку подумать и сказать, из каких чисел она состоит. Пусть ребенок назовет свои варианты. После этого он может показать все варианты состава числа, выкладывая карточки с цифрами или точками в окошечки.

Игра «Загадай число».

Цель: закреплять навыки сложения и вычитания, умение сравнивать числа.

Описание: предложить ребенку отгадать, какое число задумали. Педагог говорит: «Если к этому числу прибавить 3, то получится 5» или «Число, которое я загадала, больше пяти, но меньше семи». Можно меняться ролями с детьми, ребенок загадывает число, а воспитатель отгадывает.

Игра «Собери цветок».

Цель: развивать навыки счета, воображение.

Игровой материал и наглядные пособия: сердцевина цветка и отдельно семь лепестков, вырезанных из картона, на каждом из лепестков арифметическое выражение на сложение или вычитание до 10.

Описание: предложить ребенку собрать волшебный цветик-семицветик, но вставить лепесток в сердцевину можно только при условии правильного решения примера. После того как ребенок соберет цветок, поинтересоваться, какие бы он желания загадал на каждый лепесток.

Игра «Разложи цифры».

Цель: упражнять детей в прямом и обратном счете.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с цифрами от 1 до 15.

Описание: разложить подготовленные карточки в произвольном порядке. Предложить ребенку выложить карточки в порядке возрастания чисел, затем - в порядке убывания. Можно выбрать и другие варианты

раскладывания, например: «Разложи карточки, пропуская каждое второе (третье) число».

Игра «Превращение чисел».

Цель: тренировать детей в выполнении действий сложения и вычитания.

Игровой материал и наглядные пособия: счетные палочки.

Описание: предложить ребенку поиграть в волшебников, которые превращают несколько чисел в одно: «Как ты думаешь, в какое число могут превратиться цифры 3 и 2?» Используя счетные палочки, придвинуть три к двум, затем убрать два из трех. Записать полученные результаты в виде примеров. Попросить ребенка стать волшебником и с помощью волшебных палочек превращать одни числа в другие.

Игра «Праздник числа».

Цель: закреплять навыки сложения и вычитания.

Описание: объявить каждый день праздником какого-либо числа. В этот день число-«именинник» приглашает в гости другие числа, но с условием: каждая цифра должна подобрать себе друга, который поможет ей превратиться в число дня. Например, праздник числа семь. Цифра 7 приглашает в гости цифру 5 и интересуется, кто будет ее сопровождать. Цифра 5 думает и отвечает: «2 или 12» ($5 + 2$; $12 - 5$).

Игра «Занимательные квадраты».

Цель: закреплять навыки сложения, математические действия.

Игровой материал и наглядные пособия: начерченные квадраты.

Описание: в начерченных квадратах необходимо расставить по клеткам числа так, чтобы по любому горизонтальному и вертикальному рядам, а также по любой диагонали получалось одно и то же определенное число.

Число 6

1
1
1

В этом квадрате нужно разместить еще числа 2, 2, 2, 3, 3, 3 так, чтобы по всем линиям в сумме получилось 6.

Число 15

Расставить числа в клетках 1, 4, 6, 7, 8, 9 так, чтобы в любом направлении получить в сумме 15.

5

3

2

Игра «Математический калейдоскоп».

Цель: развивать смекалку, сообразительность, умение использовать математические действия.

Описание:

• Три мальчика - Коля, Андрей, Вова - отправились в магазин. По дороге они нашли три копейки. Сколько денег нашел один Вова, если бы он отправился в магазин один? (Три копейки.)

• Два отца и два сына съели за завтраком 3 яйца, причем каждому из них досталось по целому яйцу. Как это могло получиться? (За столом сидели 3 человека: дедушка, отец и сын.)

• Сколько концов у 4 палок? А у 5 палок? А у 5 с половиной палок? (У 4 палок 8 концов, у 5 - 10 концов, у 5 с половиной - 12 концов.)

• Поле вспахали 7 тракторов. 2 трактора остановились. Сколько тракторов в поле? (7 тракторов.)

• Как в решете воды принести? (Заморозить её.)

• В 10 часов малыш проснулся. Когда он лег спать, если проспал 2 часа? (В 8 часов.)

• Шли три козленка. Один - впереди двух, один - между двумя, а один - позади двух. Как шли козлята? (Друг за другом.)

• Сестре 4 года, брату 6 лет. Сколько лет будет брату, когда сестре исполнится 6 лет? (8 лет.)

• Гусь весит 2 кг. Сколько он будет весить, когда встанет на 1 ногу? (2 кг.)

• Горело 7 свечей. Две потушили. Сколько свечей осталось? (Две, потому что остальные сгорели.)

• Шел Кондрат в Ленинград,
А навстречу — двенадцать ребят.

У каждого по три лукошка.

В каждом лукошке - кошка.

У каждой кошки по 12 котят.

Сколько их всех шло в Ленинград?

К. Чуковский

(Один Кондрат шел в Ленинград, остальные шли навстречу ему.)

Игра «Собери разбежавшиеся геометрические фигуры».

Цели: закреплять знание геометрических фигур; учить по рисунку (образцу) собирать геометрические фигуры в определенной последовательности в пространстве; поддерживать у детей желание играть.

Игровой материал и наглядные пособия: набор цветных схем с изображением геометрических фигур и цветные геометрические фигуры для каждого ребенка.

Описание: дети выбирают себе любую геометрическую фигуру определенного цвета, но прежде выбирают ведущего, который будет собирать геометрические фигуры в определенном порядке. Под музыку или бубен дети бегают по групповой комнате или участку детского сада. Как только музыка останавливается, дети замирают на месте. Ведущий расставляет ребят согласно рисунку, изображенному на листе.

ИГРЫ С ВОДОЙ

1. Игра «Самодельный водопад»

Цель: Развитие моторики рук.

Содержание: для этой игры вам пригодятся любые игрушки, с помощью которых можно переливать воду: лейка, маленькая мисочка, небольшой кувшинчик или простой пластиковый стакан. Малыш набирает воду в емкость и, выливая ее, создает шумный водопад с брызгами. Обратите внимание крохи, что чем выше водопад, тем громче он "шумит". А если воду подкрасить, то водопад получится разноцветным.

2. Игра «Попади в цель»

Цель: подбрасывать вверх мяч и ловить. Вырабатывать меткость. Дать понятие о расстоянии «ближе» и «дальше».

Содержание. Небольшая группа детей стоит или сидит полукругом на расстоянии 2, 5 метра от таза с водой. Воспитатель предлагает ребенку взять мяч из корзины, указывает, как встать на расстоянии 1 метр от таза, предлагает бросить в него мяч. Если мячик не попал в цель, предлагает бросить еще раз, но встать ближе.

После 3-х мячей ребенок должен собрать их, положить в корзину и сесть на место.

3. «Выжми мочалку»

Необходимый инвентарь: две ёмкости, поролоновая губка.

Одну ёмкость заполните водой. Покажите ребёнку, как с помощью губки можно переносить воду из одной посуды в другую. Предложите попробовать самому сделать тоже самое.

Игра развивает мелкую моторику.

4. «Бумажные кораблики».

Запускание в тазу корабликов, изготовленных детьми в технике «Оригами».

5. «В час по чайной ложке».

Переливание воды из одного сосуда в другой с помощью чайных ложек или других маленьких сосудов. Тренировать умение измерять объем условными мерками.

6. «Шарики в воде»

В такой игре – эксперименте тренируется мелкая моторика. Необходимый инвентарь: две глубоких тарелки или два небольших таза, несколько теннисных шариков, ситечко с ручкой, салфетка или губка.

Поставьте на стол две глубоких тарелки, одну из которых наполните водой и опустите в неё шарики. Ребёнок с помощью ситечка достаёт шарики из тарелки с водой и перекладывает в пустую тарелку. В процессе эксперимента он замечает, что вода проливается в дырки ситечка, и что пластмассовые шарики не тонут в воде.

7. «Волшебное свойство воды».

Необходимый инвентарь: резиновая перчатка, надувной шарик, шарик, кувшин с водой, бутылка, губка. Ребёнок в ходе эксперимента получает знание о том, что вода принимает форму заполняемого предмета.

8. «Разлить поровну».

Необходимый инвентарь: три прозрачных стакана, кувшине или чайник с водой, салфетка. Ребёнок должен разливать воду из кувшина поровну во все три стакана. Когда стаканчики наполнены, вы проверяете результат.

Работу можно повторить, вылив воду из стаканчиков обратно в кувшин.

9. «Кто дальше выстрелит».

Стрельба водой из брызгалок (одноразовых шприцов, водяных пистолетов) в неподвижную цель – например, дерево. Развивать меткость, аккуратность при обращении с водой.

10. Полив песочницы издали из одноразовых шприцов.

Развивать меткость.

11. «Шланг».

Полив цветов через трубу – наливание воды из бутылки в трубу, направленную в сторону растения. Расширять представления детей об окружающем.

12. «Разноцветные соломинки».

Показать, как забурлит вода, если дуть в нее через одноразовую соломинку.

13. «Маленькие трубы»

Проливание воды через соломинку для коктейля с помощью одноразового шприца без иглы.

14. «Укольчики»

Показать, как делаются уколы с помощью игрушечного шприца без иглы и «человечка» из губки: набрать воды в шприц, колоть правильным движением, медленно «вводить лекарство». Расширять представления детей об окружающем: о профессии врача, выработка правильного представления о месте и способе инъекции.

Экспериментирование:

ОПЫТ №1 «СОЛНЕЧНЫЕ ЗАЙЧИКИ»

Цель: познакомить с происхождением солнечных зайчиков, их движением, предметами, от которых они отражаются; развивать смекалку, любознательность.

Материал: зеркало, баночка с водой, пластина из нержавеющей стали.

Ход:

Рыхлый снег темнее в марте, Тают льдинки на окне

Зайчик бегаёт по парте И по карте на стене.

Поиграем с зеркалом? Зеркало и другие блестящие предметы отражают солнечные лучи. Сейчас мы в этом убедимся.

Дети ловят зеркалом луч солнца и направляют его отражение в любую сторону. Что происходит? (зеркало отражает солнечные лучи, меняя его наклон можно играть).

Дети берут баночку с водой, «ловят» солнечные лучи (вода их отражает), если слегка пошевелить рукой – поверхность воды приходит в движение, «зайчики» начинают прыгать.

Дети берут пластину из нержавеющей стали и повторяют эксперимент.

Вывод: все блестящие предметы отражают свет и солнечные лучи.

ОПЫТ №2 «ИГРА В ПРЯТКИ»

Цель: продолжать знакомить со свойствами воды; развивать наблюдательность, смекалку, усидчивость.

Материал: две пластины из оргстекла, пипетка, стаканчики с прозрачной и цветной водой.

Ход:

Раз, два, три, четыре, пять!

Будем капельку искать

Из пипетки появилась

На стекле растворилась...

Из пипетки на сухое стекло нанести каплю воды. Почему она не растекается? (мешает сухая поверхность пластины)

Дети наклоняют пластину. Что происходит? (капля медленно течёт)

Смочить поверхность пластины, капнуть на неё из пипетки прозрачной водой. Что происходит? (она «растворится» на влажной поверхности и станет незаметной)

На влажную поверхность пластины из пипетки нанести каплю цветной воды. Что произойдёт? (цветная вода растворится в прозрачной воде)

Вывод: при попадании прозрачной капли в воду она исчезает; каплю цветной воды на влажном стекле видно.

ОПЫТ №3 «ПРЯТКИ»

Цель: углублять знание свойств и качеств воды; развивать любознательность, закреплять знание правил безопасности при обращении со стеклянными предметами.

Материал: две баночки с водой (первая – с прозрачной, вторая – с подкрашенной водой), камешки, салфетка из ткани.

Ход:

Что вы видите в баночках?

Какого цвета вода?

Хотите поиграть с камешками в прятки?

В баночку с прозрачной водой дети опускают камешек, наблюдают за ним (он тяжёлый, опустился на дно).

Почему камешек видно? (вода прозрачная)

Дети опускают камешек в подкрашенную воду. Что происходит? (камешка не видно – вода подкрашена, не прозрачная).

Вывод: в прозрачной воде предметы хорошо видны; в непрозрачной – не видны.

ОПЫТ №4 «ПРОЗРАЧНАЯ ВОДА МОЖЕТ СТАТЬ МУТНОЙ»

Налить в стакан чистую воду, бросить в него предмет. Его видно? Хорошо видно? Почему? (Вода прозрачная.) Что лежит в стакане? В другой стакан с чистой водой добавить немного муки, размешать, опустить предмет. Видно? Почему? (Вода мутная, непрозрачная.) Видно то, что лежит в стакане? Посмотрите на аквариум. Какая вода в нём: мутная или прозрачная? (Прозрачная.) Рыбкам всё хорошо видно? Смотрите, мы сыпем корм, рыбкам его хорошо видно, они быстро подплывают и кушают. Если бы вода была мутной, может быть, рыбки остались голодными. Почему? (В мутной воде плохо видно корм.)

Вывод: О чём вы сегодня узнали? Какой может стать прозрачная вода? (Мутной.) В какой воде плохо видны предметы? (В мутной воде.) Дать представление, что прозрачная вода станет мутной, если бросить в нее песок или землю, а постояв, отстоится и станет на вид прозрачной, подвести детей к выводу, что прозрачная на вид вода может быть грязной и непригодной для

питья. Рассказать, что для очистки воды используется кипячение или фильтры.

ОПЫТ №5 «ТЁПЛАЯ И ХОЛОДНАЯ ВОДА».

Цель: уточнить представления детей о том, что вода бывает разной температуры – холодной и горячей; это можно узнать, если потрогать воду руками, в любой воде мыло мылится: вода и мыло смывают грязь.

Материал: мыло, вода: холодная, горячая в тазах, тряпка.

Ход:

Воспитатель предлагает детям намылить руки сухим мылом и без воды. Затем предлагает намочить руки и мыло в тазу с холодной водой. Уточняет: вода холодная, прозрачная, в ней мылится мыло, после мытья рук вода становится непрозрачной, грязной.

Затем предлагает сполоснуть руки в тазу с горячей водой.

Делают вывод: вода – добрый помощник человека.

ОПЫТ № 6 «КОГДА ЛЬЁТСЯ, КОГДА КАПАЕТ»

Цель: продолжать знакомить со свойствами воды; развивать наблюдательность; закреплять знание правил безопасности при обращении с предметами из стекла.

Материал: пипетка, две мензурки, полиэтиленовый пакет, губка, розетка.

Ход:

Воспитатель предлагает ребятам поиграть с водой.

Воспитатель делает отверстие в пакетике с водой. Дети поднимают его над розеткой. Что происходит? (вода капает, ударяясь о поверхность воды, капельки издают звуки).

Накапать несколько капель из пипетки. Когда вода быстрее капает: из пипетки или пакета? Почему?

Дети из одной мензурки переливают воду в другую. Наблюдают, когда быстрее вода наливается – когда капает или когда льётся?

Дети погружают губку в мензурку с водой, вынимают её. Что происходит? (вода сначала вытекает, затем капает)

ОПЫТ №7 «В КАКУЮ БУТЫЛКУ БЫСТРЕЕ НАЛЬЁТСЯ ВОДА?»

Цель: продолжать знакомить со свойствами воды, предметами разной величины, развивать смекалку, учить соблюдать правила безопасности при обращении со стеклянными предметами.

Материал: ванночка с водой, две бутылки разного размера – с узким и широким горлышком, салфетка из ткани.

Ход:

В – ль: Какую песенку поет вода?

Дети: Буль, буль, буль.

В – ль: Послушаем сразу две песенки: какая из них лучше?

Дети сравнивают бутылки по величине: рассматривают форму горлышка у каждой из них; погружают в воду бутылку с широким горлышком, глядя на часы отмечают, за какое время она наполнится водой; погружают в воду бутылку с узким горлышком, отмечают, за сколько минут она наполнится.

Выяснить, из какой бутылки быстрее выльется вода: из большой или маленькой? Почему?

Дети погружают в воду сразу две бутылки. Что происходит? (вода в бутылки набирается неравномерно)

ОПЫТ № 8 «Фильтр».

Необходимый инвентарь: бутылка для воды, салфетка – фильтр, два пустых стакана, стакан с проточной водой.

На прогулке наберите воду из реки. Дома проведите эксперимент.

Налейте воду из бутылки в один из пустых стаканов, рядом поставьте стакан с проточной водой. Пусть ребёнок сравнит цвет воды в обоих стаканах.

Затем с помощью салфетки – фильтра очистите воду в стакане с речной водой. Снова сравните. Если одного фильтрования оказалось недостаточно, повторите процедуру. Удастся ли вам добиться очищения речной воды?

Параллельно поговорите с ребёнком о проблемах загрязнения окружающей среды.

Очищенную воду можно «вернуть реке». В конце опыта скажите ребёнку, что благодаря его усилиям речка выздоровела.

Объясните, что есть такие большие, специальные фильтры, при помощи которых люди очищают грязную воду, текущую в реках с заводов. Пусть вспомнит, как крокодил Гена в мультфильме закрывал собой отверстие в трубе, из которого текла грязная заводская вода. А если это отверстие закрыть фильтром, который очистит грязную воду, река не будет загрязняться

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Интернет-ресурс:

<https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2017/08/20/kartoteka-igr-v-podgotovitelnoy-gruppe> Дата обращения 10.08.2023.