ЭЛЕКТРОННЫЙ СБОРНИК ЛУЧШИХ ИГРОВЫХ ПРАКТИК ПЕДАГОГОВ БЕЛГОРОДСКОЙ ОБЛАСТИ

в рамках реализации регионального проекта «Формирование детствосберегающего пространства дошкольного образования Белгородской области («Дети в приоритете»)» по направлению «Обеспечение времени и пространства для детской игры»

2021 год

СОДЕРЖАНИЕ:

Пояснительная записка	4
Свободные практики детской деятельности (свободные игры)	10
Практические материалы из опыта работы педагогов	14
Игровые практики познания мира (игры-экспериментирования с различными предметами и материалами)	86
Практические материалы из опыта работы педагогов	90
Практики игрового взаимодействия (дворовые игры, народные игры)	159
Практические материалы из опыта работы педагогов	163
Игровые практики здорового образа жизни (подвижные игры, спортивные игры)	205
Практические материалы из опыта работы педагогов	209
Игровые практики формирования поведения и отношения (сюжетно-ролевые игры)	250
Практические материалы из опыта работы педагогов	259

Настоящий электронный сборник лучших игровых практик – комплексный вид методической продукции, обобщающий значительный опыт, накопленный в системе дошкольного образования Белгородской области по реализации регионального проекта «Формирование детсвосберегающего пространства дошкольного образования Белгородской области («Дети в приоритете») по направлению «Обеспечение времени и пространства для детской игры» и содержащий практический игровой материал в организации игровой деятельности с детьми дошкольного возраста.

Электронный сборник лучших игровых практик ориентирован на педагогов и родителей (законных представителей) дошкольных образовательных организаций Белгородской области для использования в практической деятельности по созданию игровых условий, овладения практическими приемам организации игровых ситуаций, способствующих активному и полноценному проживанию счастливого периода детства детьми дошкольного возраста.

Материалы электронного сборника размещены по тематическим модулям:

- Свободные практики детской деятельности (свободные игры).
- Игровые практики познания мира (игры-экспериментирования с различными предметами и материалами).
- Практики игрового взаимодействия (дворовые игры, народные игры).
- Игровые практики здорового образа жизни (подвижные, спортивные игры).
- Игровые практики формирования поведения и отношения (сюжетно-ролевые игры).

Авторами электронного сборника лучших игровых практик являются педагоги дошкольных образовательных организаций Белгородской области. В публикуемых материалах сохранено авторское изложение и выполнено лишь необходимое редактирование, в связи с чем за качество и достоверность представленных материалов ответственность несёт автор публикации.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Игра – это одна из форм «самотерапии», благодаря которой могут быть урегулированы различные конфликты и проблемы в детском коллективе.

Игровая деятельность – вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Игровые приемы – способы совместного (педагога и детей) развития сюжетно игрового замысла путем постановки игровых задач и выполнения соответствующих игровых действий, направленные на обучение и развитие детей.

Игровые ситуации – один из методов активного обучения, отличающийся тем, что при его осуществлении используются некоторые, обычно один-два, игровые принципы (из принципов активного обучения), реализация которых происходит в условиях свободной, не регламентированной формальными правилами и организационной структурой деятельности.

Культурные практики – это ситуативное, автономное, самостоятельное, инициируемое взрослым или самим ребенком приобретение и повторение различного опыта общения и взаимодействия с людьми в различных ситуациях, командах, сообществах и общественных структурах с взрослыми, сверстниками и младшими детьми.

Конвенция Организации Объединенных Наций провозгласила игру универсальным и неотъемлемым правом ребенка, законодательно выделив первостепенное значение игры для естественного детского развития.

Значение игры в жизни ребенка давно оценило мировое сообщество, создав в 1961 г. Международную ассоциацию по защите права ребенка на игру (IPA). А в 1977 г. IPA опубликовала Декларацию права ребенка на игру, в которой определено, что дети - базисная основа будущего, а игра - неотъемлемая часть этого базиса:

- дети играли и играют во всех культурах и во все времена;
- игра, так же, как и базовые потребности в питании, здоровье, безопасности и образовании, жизненно необходима для развития потенциала любого ребенка;
- игра — это средство общения и самовыражения, объединяющее мысль и действие; игра дает чувство удовлетворения и успеха;
- игра инстинктивна, произвольна и спонтанна;
- игра помогает детям развиваться физически, интеллектуально, эмоционально и социально;
- игра — это способ учиться жить, а не просто времяпрепровождение.

Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования РФ (п.1.2.) определяет основные принципы:

1) поддержка разнообразия детства; сохранение уникальности и самоценности детства как важного этапа в общем развитии человека, самоценность детства - понимание (рассмотрение) детства как периода жизни значимого самого по себе, без всяких условий; значимого тем, что происходит с ребенком сейчас, а не тем, что этот период есть период подготовки к следующему периоду;

2) личностно-развивающий и гуманистический характер взаимодействия взрослых (родителей (законных представителей), педагогических и иных работников Организации) и детей;

3) уважение личности ребенка;

4) реализация Программы в формах, специфических для детей данной возрастной группы, прежде всего в форме игры, познавательной и исследовательской деятельности, в форме творческой активности, обеспечивающей художественно-эстетическое развитие ребенка.

Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования РФ (п.1.4.) определяет основные принципы дошкольного образования:

1) полноценное проживание ребенком всех этапов детства (младенческого, раннего и дошкольного возраста), обогащение (амплификация) детского развития;

2) построение образовательной деятельности на основе индивидуальных особенностей каждого ребенка, при котором сам ребенок становится активным в выборе содержания своего образования, становится субъектом образования;

3) содействие и сотрудничество детей и взрослых, признание ребенка полноценным участником (субъектом) образовательных отношений;

4) поддержка инициативы детей в различных видах деятельности;

5) сотрудничество Организации с семьей;

6) приобщение детей к социокультурным нормам, традициям семьи, общества и государства;

7) формирование познавательных интересов и познавательных действий ребенка в различных видах деятельности;

Стандарт дошкольного образования (п. 2.7.) определяет игру как сквозной механизм развития и организации деятельности ребенка, его многогранного развития в социально-коммуникативной, речевой, познавательной, художественно-эстетической и физической образовательных областях. Персональные психоэмоциональные особенности малыша, его возраст, способности и наклонности определят содержательный контекст игрового процесса. Игра является ведущей деятельностью в развитии ребенка не только по времени, но и по силе влияния, которое она оказывает на формирующуюся личность.

ФГОС дошкольного образования оговаривает важность развития игровой деятельности в становлении социально-нормативных основ поведения ребёнка, а также в повышении эффективности образовательной деятельности: Пробуждение интереса — процесс обучения в игровой

форме развлекает, доставляет удовольствие и радость, нейтрализует стрессовое напряжение, превращает познание окружающего мира и освоение новых практических навыков в увлекательное путешествие.

Самопознание и самореализация — малыш познаёт свой внутренний мир, учится проявлять инициативность, высказывать своё мнение в общении, опираться на самостоятельность в конструировании, делать осознанный выбор рода занятий и партнёров по игре.

Формирование культуры сотрудничества — совместная игра помогает развить психологические навыки солидарности, обучает коллективной деятельности, умению слышать не только самого себя, но и партнёров по игре, является прекрасным практическим тренингом по искусству разрешения конфликтов и умению находить компромисс, воспитывает уважение к другим людям, формирует чувство справедливости и собственного достоинства.

Социализация — ребёнок учится различать реальную действительность и условную («понарошку»), развивает волевые качества самодисциплины и понимает необходимость следовать нормам и правилам.

Детская игра – исторически развивающийся вид деятельности, заключающийся в воспроизведении детьми действий взрослых и отношений между ними в особой условной форме. Игра в дошкольном возрасте является ведущей деятельностью, с развитием которой происходят главнейшие изменения в психике ребенка и внутри которой развиваются психические процессы, подготавливающие переход ребенка к новой ступени его развития.

Игровая практика представляет собой организацию образовательной деятельности в формате различных игровых заданий, игровой среды, игрового взаимодействия. Именно в игровых практиках интегрируются большинство таких культурных практик как:

свободные практики детской деятельности;

практики культурной идентификации;

практики взаимодействия ребенка с социумом;

коммуникативные практики;

практики познания мира и самопознания;

практики формирования поведения и отношения.

В игровых практиках ребенок дошкольного возраста развивается как личность, у него формируются те стороны психики, от которых впоследствии будет зависеть успешность его социальной практики межличностных отношений. Всё, что относится к игровым практикам, находится в едином игровом пространстве, которое служит средством передачи социального опыта и побуждает ребёнка к активной творческой деятельности. При этом взрослые являются участниками игры, права которых определены правилами игры, регулирующими их отношения, что априори определяет сотрудничество и сотворчество взрослого и ребенка во взаимодействии друг с другом.

Игровая практика – это среда, где ребёнок учится:

эмоционально вживаться, «врастать» в сложный социальный мир взрослых людей;

переживать жизненные ситуации других людей, как свои собственные, понимать смысл их действий и поступков;

осознавать своё реальное место среди других людей;

уважать себя и верить в себя.

Решая игровые задачи, дети проявляют: максимальную компетенцию, действуют уверенно; учатся надеяться на собственные силы при столкновении с проблемой.

Практика показывает, что дети, имеющие большую игровую практику, легче справляются с реальными жизненными проблемами, свободно выражать свои чувства, свой гнев, зависть, тревогу,– беспокойство, страх, агрессию, напряжение. В играх детские чувства находят выход, ослабевают, что значительно облегчает реальные взаимоотношения с детьми и взрослыми. Игра предоставляет детям возможность ставить и решать собственные задачи.

Концептуальные основы игровых практик:

1. Игровая форма совместной деятельности с детьми создаётся при помощи игровых приёмов и ситуаций, выступающих в качестве средства побуждения и стимулирования ребёнка к деятельности.

2. Реализация игровой практики осуществляется в следующей последовательности - дидактическая цель ставится в форме игровой задачи, образовательная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве её средства; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

3. Игровая технология охватывает определённую часть образовательной деятельности, объединённую общим содержанием, сюжетом, персонажем.

4. В игровую практику включаются последовательно игры и упражнения, формирующие одно из интегративных качеств или знание из образовательной области, но при этом игровой материал должен активизировать образовательную деятельность и повышать эффективность используемого материала.

Основным направлением использования традиционных и инновационных игровых практик с детьми дошкольного возраста в образовательной деятельности дошкольной образовательной организации (далее – ДОО) является создание полноценной мотивационной основы для овладения культурными умениями и ценностными ориентирами в деятельности в сочетании с условиями функционирования дошкольного учреждения и уровнем развития детей.

Создание системы использования традиционных и инновационных игровых практик в образовательной деятельности ДОО предполагает:

последовательную деятельность педагога по отбору, разработке, подготовке игр;

включение детей в игровую деятельность и осуществление и развитие самой игры;

подведению итогов, результатов игровой деятельности.

Игровые практики тесно связаны со всеми сторонами воспитательной и образовательной деятельности ДОО и решением его основных задач.

Но как любая игровая технология, практика игрового взаимодействия также должна соответствовать следующим требованиям:

1. Технологическая схема – описание технологического процесса с разделением на логически взаимосвязанные функциональные элементы.
2. Научная база – опора на определённую научную концепцию достижения образовательных целей.
3. Системность – практика должна обладать логикой, взаимосвязью всех частей, целостностью.
4. Управляемость – предполагается возможность целеполагания, планирования процесса научения, поэтапной диагностики, варьирование средств и методов с целью коррекции результатов.
5. Эффективность – должна гарантировать достижение определённого результата, быть оптимальной по затратам.
6. Воспроизводимость – применение различными педагогами других дошкольных образовательных организаций.

Игровые практики, дают ребёнку возможность «примерить» на себя важнейшие социальные роли; быть лично причастным к предлагаемому явлению (*мотивация ориентирована на удовлетворение познавательных интересов и радость творчества*); прожить некоторое время в «реальных жизненных условиях».

Значение системы игровых практик не в том, что она является развлечением и отдыхом, а в том, что при правильном руководстве становится способом развития; деятельностью для реализации творчества; методом терапии; первым шагом социализации ребёнка в обществе.

Воспитательное и обучающее значение игровой практики зависит от знания методики игровой деятельности и профессионального мастерства педагога при организации и руководстве различными видами игр, учёта возрастных и индивидуальных возможностей детей дошкольного возраста.

Игра, как правило, собственная инициатива детей, поэтому косвенное руководство педагога при организации игровой практики должно соответствовать определенным требованиям:

- выбор игровой практики зависит от воспитательных задач, требующих своего разрешения, но должен выступать средством удовлетворения интересов и потребностей детей (*дети, проявляют интерес к игре, активно действуют и получают результат, завуалированный игровой задачей - происходит естественная подмена мотивов с учебных на игровые*);

- предложение игровой практики происходит через создание игровой проблемы, для решения которой предлагаются различные игровые задачи (правила и техника действий);

- объяснение игровой практики необходимо делать кратко, чётко, только после возникновения интереса детей к ее содержанию;

- игровое оборудование должно максимально соответствовать содержанию игры и всем требованиям к развивающей предметно-пространственной среде в соответствии с ФГОС дошкольного образования;

- организация игрового коллектива происходит через постановку игровых задач, которые формулируются таким образом, чтобы каждый ребёнок мог проявить свою активность и организаторские умения. Дети могут действовать в зависимости от хода игры индивидуально, в парах или командах, коллективно;

- развитие игровой ситуации основывается на основных принципах: отсутствие принуждения любой формы при вовлечении детей в игру; наличие игровой динамики; поддержание игровой атмосферы; взаимосвязь игровой и неигровой деятельности;

- окончание игровой практики происходит через анализ результатов, который должен быть нацелен на практическое применение достижений в реальной жизни ребенка.

Главный компонент игровой практики – непосредственное и систематическое общение педагога и детей, способствующее активизации воспитанников, повышению познавательного интереса, эмоционального подъёма, развитию творчества. Максимально сконцентрированное время деятельности за счёт чётко сформулированных условий игры, позволяет педагогу варьировать стратегию и тактику игровых действий за счёт усложнения или упрощения игровых задач в зависимости от уровня освоения материала.

При соблюдении всех условий организации игровых практик, представленная деятельность проходят очень живо, в эмоционально благоприятной психологической обстановке, в атмосфере доброжелательности, свободы, равенства. Игровые практики помогают детям раскрепоститься, появляется уверенность в себе.

I. СВОБОДНЫЕ ПРАКТИКИ ДЕТСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ (СВОБОДНЫЕ ИГРЫ)

Свободная игра – это деятельность, которую ребенок выбирает по своему усмотрению.

Свободная игра – эмоционально окрашенная, увлекательная, со свободным входом и выходом.

В **свободной игре** всегда есть элемент непредсказуемости. Невозможно точно вычислить, как пойдет дело.

Свободная игра не преследует сиюминутных прикладных целей, она затевается ради творческого процесса.

Свободная игра даёт возможность дошкольнику активно себя выразить. Содержание игры полностью определяется самими детьми и может быть иногда совершенно неожиданно. При этом самым здоровым образом совершается процесс познания.

Свободная игра - это естественный путь, идя которым дети овладевают разнообразными умениями и навыками, направляют свою волю на предметы внешнего мира. Под влиянием собственных побуждений, самостоятельно действуют, осуществляют свои замыслы, познают мир. Одна из основных задач воспитателя - побудить детей к многообразной, интенсивной игровой деятельности, возможности организовать свободную игру. Это значит, что ребенок сам, без взрослого, вносит в свою игру все, что он видит в окружающем мире, без всяких лишних побуждений со стороны взрослых играет один или включается в игру группы. Игра - свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие).

Самостоятельная игровая деятельность способствует физическому, психическому развитию каждого ребёнка, воспитанию нравственно-волевых качеств, творческих способностей.

В свободной игре у дошкольников проявляется инициативность, активность, формируются навыки дружеского коммуникативного взаимодействия, развиваются навыки полноценного межличностного общения, самоконтроль и саморегуляция действий.

Игра, являясь развлечением, отдыхом, способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде, воспитании. Свободная игра дает детям возможность на уровне своего понимания активно выразить то, что они увидели и пережили. «Материалом» для свободной игры детей выступают их собственные впечатления, вынесенные из контактов с окружающим миром и, прежде всего, из наблюдений за деятельностью людей, в частности – воспитателей. В игре дети осваивают разные социальные роли, развивают свои социальные способности в целом, овладевают поведением,

адекватным требованиям внешней среды. Подражание в игре взрослой работе (приготовлению пищи, ухаживанию за ребенком, лечению врачом больного, продаже товаров в магазине, и др.) способствует появлению у детей тех качеств, которые позднее понадобятся им в их взрослой жизни. Велика роль свободной игры в развитии фантазии, всех творческих сил личности. В процессе свободной игры ребенок испытывает многообразные эмоции, вживается в различные образы. В игре естественным путем упражняется и совершенствуется речь, при этом младшие дети легко увеличивают свой словарный запас, общаясь с детьми старшего возраста. Свободная игра – это органичный способ овладения разнообразными умениями и навыками.

Способы организации свободной игровой деятельности:

- дать ребенку многофункциональные предметы, которые могут быть в игре самыми разными вещами в зависимости от ситуации (разнообразные кубики, коробочки, пуговицы разных размеров, пластиковая посуда), попросить его поиграть с предметом;
- полезны задания, в которых следует разгадать смысл картинки. Например, придумать по картинке простую сказку или историю. Если малышу трудно сочинить историю, то ему нужно помочь, задать наводящие вопросы: «Кто это? Что он делает? Куда идет? Что несет?»;
- привлечение к рассказу какой-либо истории и самого ребенка, и других детей (особенно старших), и взрослых;
- включение в игру взрослого как равноправного участника, наблюдателя;
- показ истории, рассказанной взрослым или другим ребенком; окончание незнакомой сказки, предложенной кем-то другим;
- регулярно предлагать детям вопросы, требующие мышления;
- организовывать обсуждения с детьми игровых действий, сюжетов, в которых они могут высказывать разные точки зрения по одному и тому же вопросу или выхода из какой-либо проблемной ситуации, возникшей в ходе свободной игры.

По общим наблюдениям, одно из первых условий, привлекающих детей к игровой зоне - это атмосфера. Среда создает атмосферу, а формируют её предметы, которые находятся в пространстве вокруг детей, их цвет, форма, размер, степень их удаленности друг от друга. Роль взрослого заключается в правильном моделировании такой среды, которая способствует максимальному развитию личности ребенка.

Маркеры роли призваны помочь ребенку перевоплотиться, принять новую позицию. Они нужны для того, чтобы ребенку было легче почувствовать себя другим и удерживать это чувство в игровом взаимодействии. Не менее важной составляющей является «узнаваемость» нового образа для партнера, направляющая игровое общение, т.е. ролевой диалог.

Маркерами роли называют специфические предметы, которые маркируют игровую роль. К ним относятся всевозможные воротники,

шапочки, полумаски, повязки, сумки или рюкзачки, детали костюмов животных, словом то, что ребенок надевает на себя, чтобы перевоплотиться. Это очень важный вид игровых материалов, обслуживающих ролевую игру дошкольников.

Маркеры роли нельзя путать с маскарадными или театральными костюмами. Они не должны перетягивать на себя внимание ребенка, они нужны не для того, чтобы удивить кого-то костюмом. Функция маркеров роли в том, чтобы быть понятными знаками роли. Соответственно, лаконичность, условность или знаковость - важнейшие требования к маркерам роли.

Степень условности маркеров роли в разных возрастах различается.

В раннем возрасте роли еще нет, ориентирующим началом игры выступает предмет. Ребенок уже способен действовать как кто-то (прыгать и квакать, как лягушка, готовить еду, как мама и т.п.), но роль не выступает полноценным ориентиром действий.

В младшем дошкольном возрасте роль приобретает силу мотива, поэтому реалистичные маркеры роли помогают удерживать образ, который ребенок воплощает в игре. Эго что-то вроде постоянного напоминания, кем он сейчас является, причем не столько для самого ребенка, сколько для играющих рядом детей, которые видят его образ, и действия.

Подходящими для младших дошкольников маркерами роли будут детали, отображающие облик людей (накидка, головной убор, фартук и т.д.) и сказочных персонажей (корона, плащ и др.). Подойдут также элементы облика животных: ушки мишки, хвостик зайчика, рожки козы.

В среднем дошкольном возрасте роль достаточно устойчива, поэтому не требует постоянной поддержки, и маркер может быть совсем условным или отсутствовать вообще. Взаимодействие с партнером по игре, напротив, все еще довольно хрупкое, поэтому гораздо важнее становится поддержка общения в игре и по поводу игры. По этим причинам лучше отказаться от реалистичных маркеров роли, поскольку игровое взаимодействие легко распадается из-за ссор по поводу привлекательных игрушек или ролей, которые часто возникают именно из-за ролевой атрибутики. Настоящие шляпы или плащи перетягивают внимание детей на себя, чем затрудняют неокрепшее игровое взаимодействие. Вместо маркеров роли лучше предлагать детям их заместители. В первую очередь речь идет о разной полифункциональной (неопределенного назначения) одежде. Повязки, накидки, бумажные пилотки, что является отличным материалом для преображения. Надев, например, галстук, мальчик может стать пиратом, водителем, папой и т.д. Это связано с тем, что галстук здесь выступает как знак, как метка роли: «я сейчас другой, я преобразился». Это другой акцент, который позволяет сосредоточиться не на «правильном» исполнении роли, а на взаимоотношениях с партнером.

Особое значение приобретают разнофактурные лоскуты ткани, соразмерные росту ребенка, которые могут стать деталями костюма

(плащом, косынкой, повязкой и пр.), прищепки и головные повязки, ленты, тесемки. Такой материал позволяет заменить любой недостающий костюм. Надо отметить, что детям очень нравится такое свободное обращение с материалом, причем как девочкам, так и мальчикам. Ведь речь идет не о том, чтобы нарядиться, покрасоваться, хотя в отдельных играх это может быть очень важным. Дети учатся гибко использовать один и тот же кусок ткани, начинают понимать, как именно его расположить на себе так, чтобы все держалось и соответствовало сюжету игры. Важно показать ребенку возможность создания любого образа, какого ему захочется. Это стимулирует игру детей обоих полов.

Детям старшего дошкольного возраста можно снова предлагать реалистичные маркеры роли - те, что открывают широкий социальный и культурный контекст, т.е. наталкивают детей на уже довольно сложные истории, но при одном условии: это должны быть не законченные костюмы, а отдельные, знаковые элементы. Сюда можно отнести всю сказочно-фантастическую и приключенческую атрибутику: корону, шляпу пирата, волшебную палочку, шлем, плащ, крылышки и т.д. Важно, чтобы это был не целый костюм, а именно отдельные элементы, из которых можно «собирать» костюм или использовать их по отдельности.

Каждый персонаж ролевой игры действует, используя соответствующие «орудия». Это может быть посуда, различные инструменты, шприц, градусник, удочка. Эти необходимые для игровых действий вещи называются предметами оперирования.

Также необходимо создать атмосферу необходимую для проигрывания определенного сюжета. В данном случае дошкольникам помогут маркеры игрового пространства.

Маркеры игрового пространства, представляют собой предметы, указывающие на место событий, в которых разворачивается сюжет (например, игрушечная кухонная плита, дом-теремок, макет ракеты, рама, изображающая нос корабля или переднюю стенку автобуса и т.п.).

К.Д. Ушинский определил игру «как посильный для ребенка способ войти во всю сложность окружающего его мира взрослых».

Основной задачей дошкольного учреждения является создание такой развивающей среды в группе, которая обеспечивала бы ребенка всевозможным материалом для его активного включения в разнообразные виды деятельности. Решение этой задачи невозможно без создания маркеров игрового пространства.

Маркеры игрового пространства, представляют собой предметы, указывающие на место событий, в которых разворачивается сюжет (например, игрушечная кухонная плита, дом-теремок, макет ракеты, рама, изображающая нос корабля или переднюю стенку автобуса и т.п.)

При игре с использованием маркеров можно реализовать следующие задачи:

1. Обогащать содержание сюжетных игр детей на основе знакомства с явлениями социальной действительности. Развивать познавательную

активность детей, осваивать средства и способы познания, обогащать опыт деятельности и представления об окружающем.

2. Содействовать гармоничному физическому развитию детей.

3.Развивать умение самостоятельно организовывать игры и упражнения; воспитывать доброжелательное отношения со сверстниками в процессе совместной деятельности.

4. Формировать коммуникативные навыки.

5.Постепенно вовлекать малоподвижных детей в активную двигательную деятельность, и переключать на более спокойную, чрезмерно подвижных детей.

Маркеры можно разделить на следующие виды:

- напольные;
- настольные;
- ширмы;
- панели;
- чехлы.

Маркеры должны соответствовать следующим требованиям:

- трансформируемы;
- многофункциональны;
- вариативны;
- развивать детскую фантазию и воображение;
- активизировать двигательную активность;
- отвечать гигиеническим требованиям (легко моются, безопасны);
- иметь эстетичный вид;
- занимают мало места при хранении;
- выполнены из относительно недорогих и доступных материалов.

Использование маркеров роли и пространства позволит влиять на развитие эмоциональной сферы ребенка, активизировать самостоятельную познавательную деятельность, повысит уровень коммуникативных навыков, самооценку дошкольников.

Мир детства должен быть ярким, красочным, активным, любознательным, познавательным, и побуждать в детях самые разные эмоции, управлять которыми мы должны их научить.

ПРАКТИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ИЗ ОПЫТА РАБОТЫ ПЕДАГОГОВ ДОШКОЛЬНЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОРГАНИЗАЦИЙ БЕЛГОРОДСКОЙ ОБЛАСТИ

«Салют»

Возрастная адресованность: для детей 6-го года жизни.
Предполагаемое количество участников: 10-12 человек.
Материал, оборудование: цветная бумага, салфетки, ножницы.
Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Дети выбирают для себя материал, затем в течение нескольких минут рвут его на мелкие кусочки (либо нарезают ножницами), подготовив, таким образом, материал для салюта.

После этого, каждый ребенок подбрасывает вверх свои кусочки – изображает свой салют, а также рассказывает о нем: чем его салют отличается от других, в честь какого он праздника, а остальные ему хлопают и высказывают свое одобрение, хвалят автора.

Источник: *интернет-ресурс*.

«Рыцарский турнир»

Возрастная адресованность: для детей 6-7-го года жизни.

Предполагаемое количество участников: 4-10 человек.

Материалы, оборудование*:* одноразовые тарелки, широкий скотч, ножницы, маркеры или фломастеры, фольга, клей, проволока, кусачки для проволоки, пустая пластиковая бутылка для каждого участника, магнитофон.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

1 вариант:

Играющие рыцари изготавливают из бросового материала щиты, на котором можно изобразить свое тотемное животное, дерево или цветок, герб или личный логотип. Основу щита составляют одноразовые тарелки, скрепленные скотчем с внутренней стороны. На внешнюю сторону маркерами наносятся рисунки или надписи. Размеры щита каждый определяет сам. Для отделки, по желанию, используется фольга, проволока и другие арт-материалы. Вырезают из картона мечи. На песке делается круг.

Дети самостоятельно делятся на пары и устанавливают правила турнира: нельзя наносить удары по лицу и голове, нельзя выходить за пределы круга и др. За нарушение правил – рыцарю назначают штрафные баллы (дети договариваются каким должен быть штраф самостоятельно).

По сигналу ведущего начинается рыцарский турнир, где один из рыцарей нападает на соперника с картонным мечом, другой – защищается щитом. Турнир длится 2-3 мин не больше, далее соперники меняются ролями.

2 вариант: «Танцы со щитами»

Взяв, свой щит и пустую пластиковую бутылку, становятся в круг. Включается рыцарская музыка и каждый выходит в центр круга и совершает ритуальный танец щита. Все остальные в это время бьют пластиковыми бутылками по своему щиту, подбадривая «рыцаря».

Источник: *Игра авторская*.

«Домовые и русалки»

Возрастная адресованность: для детей 6-7 лет.

Предполагаемое количество участников: 15 человек.

Материал, оборудование: серые шапочки или повязки на голову для домовых, парики либо накладные косички для русалок, соответствующие количеству участвующих игроков, бумага, ткань, ножницы, коврики средних размеров, магнитофон, аудиозаписи мелодий морской тематики.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

В начале игры воспитатель проводит беседу с детьми на тему: «Русалки и домовые», выясняет, где можно встретить данных персонажей (в былинах, мифах, сказках).

Дети самостоятельно распределяются – кто будет домовым, а кто русалкой. Из имеющегося реквизита наряжаются домовыми и русалками.

Дети самостоятельно устанавливают правила игры. Например: домовые усаживаются на пол каждый на свой коврик, расстеленный на значительном расстоянии друг от друга. Русалки будто бы плавают между домовыми, как в водоеме, передвигаясь по всей территории, танцуют, при этом постоянно распевая веселые песни, однако стараясь не задевать домовых, держась от них подальше. Домовые же в свою очередь, наоборот, не вставая со своих ковриков, пытаются дотронуться рукой до русалки, для того чтобы она считалась пойманной, после чего она остается в хозяйстве у домового вынужденной пленницей и не имеет больше права продолжать игру.

Победительницей считается та русалка, которая угодила в плен к домовому самой последней.

Русалками могут быть как девочки, так и мальчики, и домовыми также. Чтобы игра была интереснее, надо менять местами домовых и русалок.

После игры можно попросить ребят нарисовать этих персонажей.

Источник: *https://infourok.ru/konspekti-igr-i-prakticheskih-zanyatiy-dlya-detey-starshey-gruppi-1250655.html*

«Анжи-лаборатория»

Возрастная адресованность: для детей 6-7-го года жизни.

Предполагаемое количество участников: 10-15 человек.

Материал, оборудование: засыпанная песком площадка, размером 6*3, дощечки, веревки, емкости различного вида, лейки, лопатки, бросовый материал.

Ход игры (правила, игровое действие, руководство):

Игровое пространство разворачивается на улице. Дети идут к специальным местам хранения материалов. В контейнерах складируются многочисленные вещички, у которых нет предназначения, но в детских руках они превращаются в разнообразные конструкции, декорации, приспособления, спортивные снаряды для игры. Дети самостоятельно выбирают необходимые материалы, для творческого конструирования, самостоятельно группируются по интересам и распределяют роли. Взрослые вмешиваются, если есть прямая угроза жизни и безопасности

детей. Воспитатель может принимать участие в игре на правах равного партнера, с выполнением указаний в игровых действиях детей. Некоторые воспитатели параллельно ведут видеосъемку, чтобы позднее пересмотреть и обсудить с детьми.

Источник: *http://gofinik.com/anjiplay*

«Детские секретики» (вариант геокешинга)

Возрастная адресованность: для детей 6-7 лет.

Предполагаемое количество участников: 10 – 12 человек.

Материал, оборудование: карты-схемы, флажки, металлические дуги, фишки, разноцветные камешки, прозрачный пластик, лопатки.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

На территории детского сада расположена площадка для игры «Детские секретики». Ребенок берет карту, на которой изображены станции, где можно будет спрятать свой секретик. Капитан собирает команду детей, у каждого из них в руках свой секретик. Подходят к первой остановке под названием: «Солнечная», обходят фишки змейкой и попадают на место, где можно спрятать первый секретик. Спрятав секретики на этой станции, отправляются на следующую – «Спортивную», на которой каждому нужно проползти под дугой и попасть на островок, где можно спрятать еще несколько секретиков. Следующая станция «Цветная», здесь каждый ребенок должен пропрыгать к своей цели по разноцветным геометрическим фигурам и спрятать оставшиеся секретики.

Следующие игроки могут проходить данные станции и находить спрятанные секретики.

Источник:*https://www.maam.ru/detskijsad/geokeshing-odna-iz-sovremenyh tehnologii-doshkolnogo-obrazovanija.html*

«Игры с животными в песочнице»

Возрастная адресованность: 3-8 лет

Предполагаемое количество участников: количество детей зависит от размера песочницы (в групповом помещении, на игровой площадке).

Материал, оборудование: песочница, фигурки разных животных в нескольких вариантах, подручные материалы, кошельки, деньги, касса, коляски, куклы.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Педагог организует развивающую среду в песочнице: животные спрятаны в песке. Рядом с песочницей стоят коробки с оборудованием, подручными материалами, коляски, куклы и другое.

«Давайте разбудим песок!» (Дети вспоминают правила поведения в песочнице и выкладывают цветной камушек).

Упражнение: погладим песок, поприветствуем его. Опустим руки в песок, попробуйте найти ручки соседа. Во время игры с песком, дети обнаруживают спрятанные предметы (животных).

Правила:

- Уважительно и бережно относитесь к постройкам других детей.
- Песок предназначен для игры и дружбы.
- Ты создал, ты и убери.
- Игрушки не забирай, придумай игру с другом, вместе интересней играть.

Предполагаемые игровые действия:

- Дети могут построить «Зоопарк», «Сельское подворье», «Заповедник», «Цирк»;
- Дети могут построить «домики» для животных и ходить друг другу в гости;
- Кассир продает билеты «Зоопарк», «Цирк» (для старшего возраста);
- Экскурсовод проводит экскурсию «Сельское подворье», «Заповедник» (для старшего возраста);
- Посетители гуляют, рассматривают животных, задают вопросы, могут поиграть с животными, покормить их.

Источник: *Педагогическая песочница для развития речи детей 3-5 лет О.Б. Сапожникова, Т.А. Петрик. – М.: Издательство «ТЦ СФЕРА».*

«Фанты»

Возрастная адресованность: от 6 лет

Количество участников: от 2 чел.

Материал, оборудование: личные предметы одежды

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Считалочкой или любым другим способом назначается ведущий. Он собирает у играющих небольшие личные вещи (носовой платок, расчёска, часы и т. д. – они и называются фантами) и складывает их в шапку или пустую сумку.

Одному из игроков закрывают глаза косынкой или шарфом. Ведущий наугад достаёт по одному предмету из сумки или шапки и задаёт вопрос: «Что для нас сделает этот фант?» Невидящий игрок должен придумать какое-нибудь весёлое и задорное задание.

Источник: *Сборник игр «Выходи играть»*

«Испорченный телефон»

Возрастная адресованность: от 5 лет

Количество участников: от 5 чел.

Материал, оборудование: не требуется

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Считалочкой или любым другим способом назначается ведущий. Остальные игроки садятся в ряд близко друг к другу, чтобы удобно было быстро прошептать слово или фразу на ухо.

Ведущий задумывает какое-нибудь замысловатое слово, или короткую фразу и говорит на ухо первому игроку. Сказать её нужно быстро, шёпотом и только один раз. Первый игрок шепчет на ухо второму

игроку то, что услышал. Тот в свою очередь третьему и так далее. Последний игрок произносит слово или фразу громко вслух. Если слово от начала до конца прошло без искажений, тот игра начинается снова, а ведущего меняют.

Если слово исказилось, то начинают искать место, где испортился телефон. Игроки называют то, что услышали. Тот, кто первым исказил слово, пересаживается в самый конец ряда. Если слово исказил самый первый игрок, он становится ведущим.

Источник: Сборник игр «Выходи играть»

«Что я загадала?»

Возрастная адресованность: 5-7 лет

Предполагаемое количество участников: 14 человек

Материал, оборудование: 10 кругов разного цвета и размера, фишки разного цвета, кубик с изображениями животных, мяч.

Правила:

1. Ведущий выбирается с помощью считалки.

2. Ведущий раскладывает круги от самого маленького до самого большого попорядку.

3. Кому ведущий бросает мяч – тот отгадывает.

3. Отгадывая, можно задавать вопросы только со словами «больше», «меньше».

4. Кто ответит правильно – получает красный фант. Кто больше всех наберет красных фантов, тот выиграл. Он становится ведущим следующего кона игры.

5. Кто ответит неправильно – получает фант другого цвета. В конце игры некрасные фанты разыгрываются с помощью кубика (дети изображают животных).

6. После разыгрывания фантов игра заканчивается.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Выбирается ведущий с помощью считалки. Он раскладывает перед детьми 10 кругов разного цвета и размера от самого маленького до самого большого по порядку. Напоминает правила. Предлагает детям отгадать, какой круг он загадал. Например:

Игрок: «Этот круг больше красного?»

Ведущий: «Да, больше»

Игрок: «Он больше синего?»

Ведущий: «Нет»

Игрок: «Больше желтого?»

Ведущий: «Да»

Игрок: «Это зеленый круг?»

Ведущий: «Да»

Правильно угадавшие, получают фанты красного цвета. Не отгадавшие – получают фанты другого цвета. По окончании игры не красные фанты разыгрываются с помощью кубика (дети изображают

животных). Кто больше всех набрал красных фантов – выигрывает и становится ведущим следующего кона игры.

Источник: *https://ped-kopilka.ru*

«Деревья и листочки»

Возрастная адеросованность: 5 лет.

Предполагаемое количество участников: 1 – 2 игрока.

Материал, оборудование: игра состоит из рамок-вкладышей в виде силуэтов деревьев и листьев разной формы и размера, изготовленных из картона, на которых наклеены различные крупы. Большой лист картона разделен на 9 равных секторов, вверху на трех секторах размещены деревья – клен, дуб, береза. Внизу – листья, соответствующие каждому дереву – кленовые, дубовые и березовые. Деревья и листья представлены в трех размерах: большой, средний и маленький. Под большим деревом располагается больший по размеру листок, под средним деревом – средний, а под маленьким, соответственно, самый маленький листок. Силуэт клена покрыт горохом, а кленовые листья – ячневой крупой. Силуэт дуба покрыт перловкой, а дубовые листья – гречкой. Силуэт березы – манкой, а листья – пшеном. Деревья и листья легко вкладываются и извлекаются из соответствующих им по форме и размеру рамок на картонной основе. Длина 90см, ширина – 40см. Размер каждого сектора: 30х20см. Контейнеры с крупой – гречневой, перловой, ячневой.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Ребенок берет игру, выбирает для себя вариант игры, выполняет игровые действия самостоятельно, совместно со сверстником или с воспитателем.

При первом знакомстве с игрой воспитатель рассказывает и показывает варианты игры, затем ребенку предоставляется возможность самому выбрать, как играть. Педагог при помощи вопросов закрепляет необходимые понятия: названия листьев и деревьев, их размер и местоположение на поверхности. Когда ребенок хорошо усвоил правила, воспитатель предлагает усложнить игру: с завязанными глазами найти предметы с одинаковой поверхностью; отобрать предметы по определенным признакам: только большие деревья или только маленькие; листья и деревья, сделанные из ячневой (гречневой, манной) крупы и т. д. Если дети играют в паре и не могут распределить игровые действия, то педагог при помощи наводящих вопросов помогает им определиться с выбором.

Варианты игры:

1. Вынуть все вкладыши из рамок, перемешать их и вложить обратно соответственно размерам.

2. Путем наложения предметов друг на друга узнать размер предмета: где больше, а где меньше.

3. Определить и назвать местоположение предмета в секторе: дуб вверху, дубовый лист внизу; большой клен справа, а маленький клен слева; между большой березой и маленькой располагается средняя.

4. С закрытыми глазами, на ощупь найти предметы с одинаковой поверхностью.

5. Классифицировать листья и деревья по определенным признакам: размеру, силуэту, материалу.

6. Подобрать к дереву листок и назвать их: дерево береза, а лист березовый, дерево клен, а лист кленовый.

7. Пустые рамки заполнить крупой: гречкой, горохом, перловкой в соответствии с материалом вкладыша, назвать крупу.

8. С партнером по игре распределить игровые действия: кто будет вкладывать деревья, а кто листья; кто отбирает большие предметы, а кто маленькие; кто быстрее подберет пары и т.д.

Источники:

1.Дичковская И.Н., Пониманская Т.И. Воспитание для жизни: образовательная система Монтессори – М., 1996.

2.Монтессори М. Значение среды воспитание в воспитании / Частная школа – 1995.- №4

3.О Монтессори – педагогике//www.biblio.ru

4.Система Монтессори //www.kroshkaru.ru

«Космонавты»

Возрастная адресованность: 5–6 лет.

Предполагаемое количество участников: 5-10 человек

Материал, оборудование: космический корабль и строительный материал, пристегивающие ремни, инструменты для работы в космосе, игрушечные фотоаппараты.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Воспитатель: - Дети, я очень люблю путешествовать. А вы?

- Тогда давайте отправимся в путешествие, а куда я вам не скажу, попробуйте догадаться сами. Здесь у меня предметы, которые могут пригодиться мне в моем путешествии. (Телескоп, еда в тюбиках, скафандр, рация)

- Верно, это атрибуты космонавта. Я хочу предложить вам отправиться в Космос. Хотите? (Да)

- А на чем можно отправиться в Космос? (На космическом корабле, ракете).

- А давайте все вместе построим космический корабль и придумаем ему название («Комета», «Восток», «Чайка»)

Дети вместе строят космический корабль, договариваются, при сооружении ракеты выделяют ее части: нос, люки, отсеки, иллюминаторы, пульт управления.

Воспитатель: - Ну, теперь точно все готово. Сейчас мы сделаем суперзарядку, которая выявит самых сильных и ловких:

Все готово для полета – руки вперед, вверх.

Ждут ракеты всех ребят – руки над головой, изображая ракету.

Мало времени для взлета – маршируют на месте.

Космонавты встали в ряд – прыжок, ноги врозь, руки на поясе

Поклонились вправо, влево – наклоны в стороны

Отдадим земной поклон – наклоны вперед

Вот ракета полетела – прыжки на двух ногах

Опустел наш космодром – приседания.

Дальше идет распределение ролей: космонавты, врач, продавец, диспетчер. Дети покупают еду в «Космической лавке», затем космонавты проходят осмотр врача перед полетом. Все очень вежливы, культурны, желают космонавтам «приятного аппетита», «доброго здоровья», «счастливого пути». Космонавты одевают скафандры, кислородные баллоны, берут все необходимое, отправится в космос, чтобы оставить там спутник, который будет передавать на Землю сигналы о погоде. Также надо будет сделать фотографии нашей планеты с космоса. Все вместе вспоминают, что еще нужно взять с собой, чтобы ничего не могло случиться во время полета. Дети обыгрывают ситуацию. Они выполняют задание и возвращаются на Землю.

Источник:*https://multiurok.ru/files/siuzhietno-rolievaia-ighra-kosmichieskoie-putieshi.html*

«Цветик-семицветик»

Возрастная адресованность: 5-7 лет

Предполагаемое количество участников: 3 и более

Материал, оборудование: Цветик-семицветик с отрывными лепестками (из бумаги)

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Выбирается Водящий, у него в руках цветик-семицветик. Дети стоят в произвольном порядке на игровой площадке (или в групповой комнате) лицом к Водящему. Водящий говорит:

Лети, лети, лепесток,

Через запад на восток,

Через север, через юг,

Возвращайся, сделав круг!

Водящий отрывает один из лепестков и бросает, как можно выше и дальше. Ребенок, который первым схватил лепесток, машет им в воздухе и говорит:

Лишь коснёшься ты земли,

Быть, по-моему, вели!

Вели, чтобы…

Ребенок дает задание детям. Задания детям нужно придумывать веселые и необычные. После выполнения детьми задания, ребенок закрепляет лепесток на цветик-семицветик и становится водящим.

Источник: *https://doshkolka.rybakovfond.ru/bank*

«Путешествие на корабле на необитаемый остров»

Возрастная адресованность: 5-8 лет

Предполагаемое количество участников: 7-10 человек

Материал, оборудование: кубики для постройки корабля, стойки низкая и высокая, флаг для корабля, флажки, головной убор для капитана, бинокль, карта, глобус, компас, штурвал, трап, схема постройки корабля, игровой набор животных, рыб.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Педагог организует развивающую среду (маркеры роли, образные игрушки, предметы оперирования, предметы заместители) и создает игровую обстановку, читает стихотворение:

«Тай, тай, налетай!
В интересную игру играй!
Всех приглашаем, никого не обижаем!»

Играет музыка с шумом моря.

Предполагаемые игровые действия:

Роли	*Ролевые действия*
Строители	Строят корабль
Капитан	Отправляет корабль в путешествие и управляет штурвалом
Матросы	Помогают капитану
Пассажиры	Покупают билеты на корабль.
Кондуктор	Продает билеты на корабль и проверяет их
Экскурсовод	Проводит экскурсию на необитаемом острове

Приемы поддержания и развития игры.

Предложить детям организовать обед на корабле, концерт для пассажиров, экскурсию на необитаемом острове.

Приемы формирования взаимоотношений в игре.

Педагог напоминает, что в игре нужно быть вежливым друг с другом, дружелюбно вести себя в общественном месте.

Помогает детям разобраться в характере взаимодействия персонажей путем вопросов и советов. Педагог поощряет инициативу, творческий подход к игре. Привлекает застенчивых детей.

Источник: *Ткаченко И.В., Богачкина Н.А., Молодцова Е.Е. Играю – значит интересно живу: учебно-методическое пособие. – М.: Дрофа, 2008. – 302с*

Свободна игра с использованием авторского дидактического пособия «Игровой калейдоскоп»

Возрастная адресованность: от 5 до 8 лет.

Предполагаемое количество участников: от 1 до 10 человек.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Для организации свободной игровой детской деятельности пособие разбито на развивающие зоны, «Занимательная математика», «Ребенок и мир природы», «Ребенок и мир людей», «Юные исследователи». Развивающие зоны разделены на блоки.

«Занимательная математика»

Блок «A1» (геометрические фигуры) – в блоке расположена дидактическая игра «Математический планшет». Данная игра представляет собой резиночный конструктор. На квадратном поле расположено определенное количество штырьков. На них натягиваются цветные резиночки, и на поле возникают всевозможные силуэтные изображения геометрических фигур, цифр, любых плоскостных объектов, узоры. Дети, действуют по собственному замыслу, или используют образец.

Блок «A2» (количество и счет) – представлен наборами математических знаков, цифр, сюжетных картинок для составления простых задач.

Блок «A3» (ориентировка во времени) – в блоке расположен макет часов, сюжетные картинки с частями суток, режимными моментами.

Блок «A4» (экономика) – оснащен различными видами денежных купюр и монет, дидактической игрой «Магазин» с различными отделами.

«Ребенок и мир природы».

Блок «B1» **(**живая природа) - представлен игровым пособием ТРИЗ – технологии «Круги Луллия», состоящим из 3 разноцветных игровых кругов, на которых расположены сменные кармашки.

Блок «B2» **(**неживая природа) – представлен дидактической игрой «Так бывает или нет?», иллюстрациями времен года.

«Ребенок и мир людей».

Блок «C1» **(**ранняя профориентация) – представлен игровым материалом для сюжетны игр «Пиццерия», «Кафе», «Плевая кухня», тематическими альбомами, наборами одежды из фетра, плоскостными фигурами людей.

Блок «C2» (патриотическое воспитание, краеведение) – в блоке расположены лэпбуки с развивающим игровым материалом «Моя родина - Россия», «Валуйки – малая родина».

«Юные исследователи»

Блок «D1» (окружающий мир) – в блоке расположено авторское сенсорное полотно «Обо всем на свете». Сенсорное полотно представляет собой основу с модульными и съёмными элементами. В игре с данным пособием, дети по своему желанию комбинируют съемные элементы и создают картины по своему замыслу.

Блок «D2» (занимательные опыты) – представлен мини-коллекциями семян злаковых растений, овощных культур, дидактической игрой «Волшебные мешочки», материалами для проведения элементарных опытов.

Блок «D3»- представлен игровым бизибордом.

В пособие «Игровой калейдоскоп» входит игра-ходилка. На игровом поле имеются прозрачные кармашки, в которые вставляются иллюстрации, соответствующие замыслу и интересам детей.

С данным игровым пособием дети могут играть самостоятельно, работать в индивидуальном темпе, а также организовать свою деятельность вне стола с помощью игровых материалов данного пособия. Пособие обеспечивает детям свободу выбора между различными видами игровой деятельности, объемом работы и способами ее организации.

Источник: *Гринявичене Н.Т. Игра и новый подход к организации предметно-игровой среды. М.: Педагогика, 2006.*

Свободная игра с использованием настольного маркера игрового пространства «Сектора»

Возрастная адресованность: от 5 до 8 лет.

Предполагаемое количество участников: от 1 до 6 человек.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Для организации свободной игры, используется настольный мини маркер. Он представлен в виде макета, поделенного на 6 секторов. Мини маркер дает возможность для свободной игры при этом, не занимая много места. На каркасе мини маркера расположены съемные окна и двери, которые с помощью липучек можно перенести в любой удобный уголок макета. Рядом с макетом расположены контейнеры с картинками и фигурками людей, животных, транспорта, рыбок, предметами заместителями и многими другими атрибутами, которые дети будут использовать в зависимости от желания и задумки.

Варианты свободной детской игровой деятельности.

Игровая ситуация «Домик в деревне».

В соответствии с игровым замыслом каждый сектор дети могут представить в виде определенного сюжета. Например, в виде жилых комнат. Детям предоставлены материалы для декора комнат (сменные картинки с изображением обоев, макеты мебели, и обстановки, фигурки людей). Сектор – огород, детям предоставлена возможность проявить себя в роли огородника, посадить различные овощи и ягоды (используются муляжи ягод, овощей, семян). Сектор – сад, в котором можно почувствовать себя садовником (в данный сектор входят сменные картинки с изображением различных фруктовых деревьев, предметы заместители, конструктор для обыгрывания построек). Сектор - пруд, где дети могут попробовать себя в роли рыбака (съемный водоем на липучках, разновидности рыбок из фетра, водная растительность). В зависимости от желания ребенка с помощью сменных картинок, и предметов-заместителей каждый сектор также может трансформироваться как в коровник, свинарник, так и конюшню, и многое другое. Дети могут проявить себя в роли фермера, или побыть в роли какого – либо животного.

Игровая ситуация «ЖД вокзал»

Сектора макета могут быть оформлены как зал ожидания, кафе, касса (используются картинки для смены фона в зависимости от сюжета, конструктор «Лего», «Бургер», наборы посуды и мебели). Так же дети могут оформить пироны, куда будут пребывать поезда и вагон (для данного сектора используются макеты поездов, рельсы, семафоры, указатели). Дети могут развернуть игровой сюжет исполняя роли: проводника, кассира кассы, начальника вокзала, пассажира, работника железнодорожного кафе и другие.

Источник: *Н.А Виноградова, Н.В. Позднякова. Сюжетно-ролевые игры для старших дошкольников. АЙРИС-ПРЕСС Москва 2018.*

«Боди-арт»

Возрастная адресованность: от 5 до 8 лет.

Предполагаемое количество участников: неограниченное количество

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Для проведения этой игры потребуются картинки с изображением животных, насекомых, лиц людей с различной мимикой, зеркала. Детям предлагается нарисовать маски на лицах друг друга либо на своем лице самостоятельно (по желанию, не ограничиваясь предложенными картинками). Все это делается с применением зеркал, чтобы участникам игры было хорошо видно собственные маски.

После того как все маски нарисованы, участники рассказывают, что они чувствуют в своей маске, помогает она им или мешает, что хотелось бы изменить в ней. Также создатели маски рассказывают, почему им захотелось нарисовать для этого ребенка именно эту маску (при желании, дети имеют возможность подкорректировать маску).

Возможные варианты свободной игровой деятельности.

1.Если ребята нарисовали маски животных могут разыграть сказки «Зимовье», «Лиса, кот и петух» и др., где дети выступают активными участниками, самостоятельно распределив роли. Могут придумать другое развитие событий (не как в исходном варианте) или же окончание сказки.

2.Если нарисовали птиц. Могут поделиться на две команды: хищные - не хищные, перелётные - зимующие. Рассказать о среде обитания, питании, особенностях оперения, организовать подвижную игру «Перелет птиц».

3.Если дети нарисовали различную мимику лица человека могут поиграть в сюжетно- ролевую игру «Цирк», выступив цирковыми артистами, веселыми клоунами или зрителями. Затем поменяться ролями.

Источник: *Лебедева Л.Д. — «Практика арт-терапии: подходы, диагностика, система занятий». - СПб.: Речь, 2003.*

Свободная игра с использованием напольной сюжетной ширмы

Возрастная адресованность: от 5 до 8 лет.

Предполагаемое количество участников: от 1 до 10 человек

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Напольная сюжетная ширма обладает широкими игровыми возможностями, многофункциональна в использовании, имеет возможность применения несколькими детьми одновременно. Кроме того, сюжетная ширма трансформируема и легко переносится в любой уголок групповой комнаты, может быть использовано в любой свободной игре.

Каждый разворот ширмы имеет определенную игровую направленность:

- *Юный строитель.*
- *Больница.*
- *Магазин.*
- *Почта.*
- *Парикмахерская.*
- *Семья.*
- *Ателье.*
- *МЧС.*
- *Кафе.*
- *Офис туристического агентства.*

Для самостоятельной игровой деятельности дошкольников в рамках направленности каждого разворота ширмы продумана примерная тематика сюжетных линий.

Возможные варианты свободной детской игровой деятельности.

«В гости к бабушке»

В рамках разворота «Семья» в кармашки ширмы вкладываются семейные фотографии, на крючки размещается фартук, парик, бигуди (для создания образа бабушки).

«Отправляем посылку»

На ширме размещается сюжетная картинка с изображением почтовых коробок разной величины, указывается их стоимость. Выставляются весы, предлагаются деньги, сумки, пакеты, на крючках размещается униформа почтальонов (темный короткий халатик).

Небольшие сюжетные линии дают возможность воспитанникам дополнительно находить новые повороты игрового взаимодействия: упаковать посылку, сделать покупки для пересылки в подарок бабушке, приход в магазин, консультации продавца, объявления о распродажах, оплата покупок и т.д.

Кроме того, при помощи сюжетной ширмы можно организовать игровое взаимодействие между несколькими сюжетными линиями (например, надо зайти в парикмахерскую, постричь ребенка, затем зайти в

больницу к врачу). И все это на достаточно маленькой площади и с минимальным количеством игрового оборудования.

Варианты развития игры будут зависеть от имеющегося социального опыта дошкольника и умение использовать этот опыт в процессе игр.

Источник:

1. Н.Я. Михайленко, Н.А. Короткова. Как играть с ребенком. Москва, 2012.

2. С.Г.Доронов. Требования к созданию предметной развивающей среды, обеспечивающие реализацию основной общеобразовательной программы дошкольного образования. Москва, 2016.

Свободная игра с использованием дидактического пособия «Игровой парашют»

Возрастная адресованность: от 5 до 8 лет.

Предполагаемое количество участников: от 3 до 15 человек

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Игровой парашют - это тканевый круг, состоящий из сегментов разного цвета. У парашюта на стыке сегментов имеются ручки-петли, которые позволяют детям управлять парашютом. Имеются липучки, к которым прикрепляются съемные карманы со сменными картинками, пуговицы для прикрепления деталей из фетра: цветы, животные и т.д. Свободная игровая деятельность с парашютом может организовываться как внутри помещения, так и на улице.

Возможные варианты свободной игровой деятельности

С парашютом дети могут выполнять такие игровые действия как: поднимать, опускать, раскачивать, пускать большие и маленькие волны, по нему можно ходить, под ним можно спрятаться. Парашют даёт ребёнку богатый спектр новых ощущений: это и яркий зрительный образ, и сильный ветер, и звон натянутого парашюта, парус, и ощущение мягкой ткани, обнимающей ребёнка, сидящего под парашютом.

Игра «Перемена мест».

До начала игры каждый участник - ребенок должен взяться за сектор парашюта определенного цвета. В этой игре каждому игроку будет соответствовать свой цвет. Выбирается ведущий. Ведущий в момент максимального подъема парашюта громко называет какой-либо цвет. Так, если ведущий выкрикивает «красный», каждый, кто держится за красный сектор парашюта, отпускают парашют и, пробежав под ним, меняются местами с кем-либо из игроков с противоположной стороны. Пока часть игроков находится под парашютом, остальные медленно тянут парашют вниз, пытаясь поймать участников игры, бегающих под парашютом. Если кого-то удалось поймать, помогают этому игроку выбраться, и он находит себе новое место у парашюта.

Игра «Кого позвали?»

В начале игры дети выбирают ведущего, затем дети прячутся под парашют**,** водящий предлагает выглянуть тому, у кого (есть в одежде

синий цвет, чье имя начинается со звука «А», кто родился летом, у кого светлые волосы, кто сидит с Ваней, кто пришел сегодня первый, кто дежурный и т. д.)

Игроки, услышав задание водящего, выглядывают и прячутся снова, подсказывать друг другу нельзя, выигрывает тот**,** кто ни разу не ошибся.

Источник:

1. *Дюкова Ф.Р.Под ред. Лавровой Г.Н. Двигательный игротренинг с пособием «Парашют»: метод. рекомендации / Челябинск, 2007 - 40с.*

2. Русских Е. С. Игровой парашют: методическая разработка. – Омутнинск, 2011. – 5 с.

3.Чинарова Е. Под крылом: веселые игры с парашютом. – Режим доступа: http://letidor.livejournal.com/266020.html

«Крестики - нолики»

Возрастная адресованность: для детей 6-7 лет

Количество участников: 11 человек.

Материал, оборудование: «решетка» игрового поля из каната для игры, карточки-символы «крестики» и «нолики» или мелки 2-х цветов, бейджик для водящего.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Сбор детей на игру

Ребёнок берёт карточки с изображением «крестика» и «нолика», поднимает их вверх и произносит «зазывалку»:

«Приглашаю детвору на веселую игру.
«Крестики и нолики» – весёлая игра,
в крестики и нолики играет детвора!».

Дети подходят к зазывале.

Правила игры

Это логическая игра между двумя командами на квадратном поле. Одна команда игроков играет «крестиками», вторая - «ноликами». Игроки по очереди ставят на свободные клетки поля 3х3 знаки. Одни всегда «крестики», другие всегда «нолики».

Команда, которая первой, выстроит в ряд 3 своих фигуры по вертикали, горизонтали или диагонали, выигрывает. Игру можно повторять 3-5 раз. Один из детей (ведущий-судья) следит за её ходом.

Распределение ролей

Формируются 2 команды, по желанию детей: одна команда «Крестики», другая – «Нолики». Играющие разбирают карточки-символы (10 картинок на твёрдой основе с изображением «крестиков» - 5 шт., «ноликов» - 5 шт.). «Зазывало» остаётся ведущим и следит за ходом игры.

Игровые действия

Игра «Крестики – нолики» - свободная игра, в которую играют на квадратном поле 3 на 3 клетки.

Дети самостоятельно создают игровое поле (чертят мелом на асфальте или выкладывают из каната на полу); разыгрывают право первого хода.

Чья команда отгадает в какой руке спрятан ключик у водящего, та и делает ход первой.

Дети раскладывают на свободные клетки поля свои карточки.

В течение игры водящий наблюдает за выполнением правил игры и соблюдением правил безопасности.

В конце игры подводится итог. Водящий предлагает всем детям-игрокам посмотреть на игровое поле, определяется команда-победитель.

Источник: *Афанасьев С.П. Триста творческих конкурсов [Текст]: методический материал / С. Афанасьев, С. Коморин. - 2-е изд., исправ. - Кострома: РЦ НИТ Эврика-М, 1999.*

«Новоселье у игрушек»

Возрастная адресованность: для детей 5-6 лет.

Количество участников: 8-10 человек.

Материал, оборудование: дом для игрушек и кукол; мебель для дома (кровати, столы, стулья); игрушки; куклы; игровое оборудование: гладильные доски, утюги, одежда для кукол; игровой набор «Прачечная»; уборочный инвентарь: веники, совки, ведра, салфетки для уборки; столы; игровой мягкий модуль; ширмы; скатерть для сервировки стола; салфетницы; хлебницы; игровые наборы: чайная и столовая посуда; альбомные листы; цветные карандаши; фломастеры; цветные мелки; пастель; акварельные краски; восковые карандаши; дощечки для пластилина и аппликации; клей-карандаши; салфетки; шаблоны кукольных платьев и аксессуары для украшения; заготовки конфет; гофрированная бумага; цветная бумага, пластилин, цветные ленты.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Сбор детей на игру.

Собираем детвору

Поиграть в одну игру.

Тили-тили-тили-бом!

Заходи к игрушкам в дом.

Создание игровой проблемы.

Воспитатель:

- Ребята, у нас сегодня в гостях игрушки. Они хотят поделиться с нами радостью. Сегодня у игрушек праздник – новоселье. Друзья подарили им новый дом. Но, к сожалению, игрушки не знают, как приготовиться к празднику. Чем мы можем им помочь?

Ответы детей: мы можем устроить для игрушек новоселье.

Игровые действия

Воспитатель обращает внимание на оборудование, которое поможет детям организовать новоселье. Дети рассматривают и выбирают по своему желанию игровое оборудование для:

- уборки в доме;
- расстановки кукольной мебели;
- стирки и проглаживания одежды;
-изготовления подарков, поздравительных открыток на новоселье игрушкам и куклам;
- сервировки стола.

Руководство игрой.

Воспитатель наблюдает за свободной игрой, побуждает детей:
- переносить в игру события из повседневной жизни;
- самостоятельно подбирать и создавать недостающие для игры предметы, атрибуты, место для игры;
- самостоятельно распределять роли.

Окончание игры, подведение итогов.

Воспитатель:
- В какую игру вы играли? Как вы готовились к празднику? Какие комнаты оборудовали? Назовите предметы мебели каждой комнаты? Какие подарки изготовили? Как сервировали стол? Назовите предметы посуды? Какие угощения приготовили? Дети рассказывают, как готовились к празднику.

Источник:

1.*infourok.ru›zazivalochki-na-podvizhnuyu-igru…29sp.detkin-club.ru›groups/125982*

2. infourok.ru›rukovodstvo-igrovoy…doshkolnikov…fgos…

«Веселая ферма»

Возрастная адресованность: для детей 5-7 лет.

Количество участников: 8-10 человек.

Материал, оборудование: растяжка «Веселая ферма»; игровые деревянные наборы с крупным и мелким строительным материалом; мягкие модули; конструкторы Лего (мелкий, средний, крупный); пластмассовые строительные наборы; игрушки для обыгрывания построек: домашние животные, макеты деревьев, заборчики; игрушечные грузовые машины больших и малых размеров для перевозки строительного материала; песочные наборы.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Сбор детей на игру

Воспитатель загадывает загадку:
- Кладёт кирпич за кирпичом –
Растёт этаж за этажом,
И с каждым часом, с каждым днём
Всё выше, выше новый дом.

Ответ детей: строитель.

Воспитатель:
- Правильно ребята, это строитель.
- Что делают строители?

Ответы детей: строители строят дома, детские сады, школы, магазины.

- Верно, люди этой профессии еще строят дома для животных (конюшни, коровники, загоны).

Создание игровой проблемы

Педагог обращает внимание детей на игрушки домашних животных.

- Ребята, наши игрушки рассказали очень грустную историю. На ферму, где они жили, налетел сильный, порывистый ветер и разрушил конюшни, коровники, загоны, заборы, кормушки. Как помочь домашним животным?

Примерные ответы детей: мы можем построить новые дома для животных.

Игровые действия

Воспитатель:

- Обратите внимание на оборудование, которое поможет вам построить жилища для животных (конюшни, коровники, загоны, заборы, кормушки).

Дети рассматривают и выбирают по своему желанию:

- различные строительные наборы;

- игрушечные грузовые машины больших и малых размеров для перевозки строительных материалов;

- игрушки: домашние животные, макеты деревьев и другие элементы для обыгрывания построек.

Руководство игрой

Воспитатель наблюдает за свободной игрой, побуждает детей:

- взаимодействовать в игре;

- принимать разные роли;

- сопровождать ролевые действия высказываниями, обращенными игрушке или сверстнику.

Окончание игры, подведение итогов

Воспитатель:

- В какую игру вы играли? Для кого строили дома? Назовите жилища, которые вы построили? Какой строительный материал использовали?

Дети рассказывают, как помогли животным и построили ферму.

Источник:

1. *maam.ru›detskijsad…razrabotka…rolevoi…ferma.html*

2. infourok.ru›syuzhetnorolevaya-igra-ferma…gruppa…

stranamam.ru›post/204029/

«Путешествие на остров»

Возрастная адресованность: для детей 5-6 лет

Количество участников: 9-10 человек.

Материал, оборудование: морские камешки(галька) различных размеров, машинки, маленькие человечки, «ковёр-самолёт»,

художественная литература (произведения по желанию детей), макет дороги, макет футбольного поля, мяч-шарик, разноцветные карточки с пришитыми пуговицами в виде геометрических фигур, столы, стулья, разноцветные подушки.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Сбор детей на игру

Воспитатель: Ребята, вы любите путешествовать? У вас есть друзья, с которыми бы вы с удовольствием отправились в путешествие?

Дети: Да, есть.

Воспитатель: Тогда немедленно отправляемся на волшебный остров – Игромир. Как вы думаете, что мы там будем делать?

Дети: Мы будем играть.

Воспитатель: Конечно, играть и выполнять интересные задания.

Создание игровой проблемы

Воспитатель: Как вы думаете, на чем можно отправиться в путешествие?

Дети: На поезде, на самолете, на машине, на пароходе.

Воспитатель: Я сегодня приглашаю вас в путешествие на волшебный остров игр отправиться на ковре-самолёте. Вы готовы?

(*Дети и воспитатель имитируют полёт: закрыв глаза, широко раскинув руки, раскачиваются из стороны в сторону, пытаясь удержать равновесие)*

Воспитатель: Остановка.

(*воспитатель приглашает детей пройти за ширму, где на ковре «острове», на столиках и на полу разложены игры).*

Вот мы и попали на остров Игромир. Вы догадались, кто здесь живёт?

Дети: Здесь живут игры.

Воспитатель: Да, ребята, вас ждут сюрпризы. Здесь живут необычные игры с пуговицами, камешками, трубочками. Чтобы вам было удобно играть, можно расположиться на подушечках, которые лежат на полу, или за столиками, а игру вы можете выбрать по своему желанию.

(*Детям предлагаются развивающие игры из морских камешек, пуговиц, трубочек, изготовленные своими руками).*

Правила игры

Дети свободно передвигаются по игровой площадке, и каждый ребёнок самостоятельно выбирает себе игру. По желанию объединяются в небольшие группы. Правила для каждого варианта свои. В процессе игровой деятельности дети могут обмениваться играми, объединять несколько игр, придумывать свои правила, трансформировать пространство.

Распределение ролей

По желанию детей. Дети самостоятельно выбирают себе род занятий, участников по совместной деятельности, договариваются, учитывая

интересы и чувства других. Педагог при этом помогает и направляет игровую деятельность в нужное русло.

Игровые действия

«Придумай свою историю»

Ход игры: На каждом камешке (гальке) нарисована картинка - животные, птицы, люди, дома, деревья, цветы, овощи, фрукты, горы, игрушки, море, транспорт. Ребенок достает из коробки по одному камешку и начинает придумывать истории. При этом даже используя камешки одной темы, можно придумать очень много историй, ведь каждый раз порядок камешков будет меняться, а вместе с тем и сюжет.

«Любимая книга»

Ход игры: Здесь используются камешки с картинками аналогичные предыдущей игре. Играющий выбирает любимое художественное произведение и раскладывает камешки из коробки в том порядке, который будет соответствовать сюжету конкретной книги. Таким образом он вспоминает и пересказывает сюжет полюбившегося произведения, используя при этом элементы фантазирования.

«Игра в слова»

Ход игры: Данный вариант предназначен для детей, которые уже умеют читать. На камешках написаны целые слова, которые ребёнок сможет складывать в фразы и целые истории. Чтобы сделать игру интереснее, используется несколько комплектов: камешки с существительными, прилагательными и с глаголами. Камешки разложены в трёх разных мешка, ребенок произвольно достает по одному из каждого комплекта. Комбинация из трех разных слов станет фабулой для коротенькой истории. Если эти слова будут мало между собой связаны - не беда. Тем неожиданнее получится рассказ.

«Учим правила дорожного движения»

Ход игры: На камешках нарисованы дорожные знаки, знакомые ребенку. Вынимая наугад камешек с каким-то знаком, ребенок рассказывает, что он обозначает, и как себя нужно вести при этом на проезжей части. На макете дороги, один игрок раскладывает камешки со знаками, а второй "путешествует" на игрушечной машинке, не нарушая при этом правила. Как вариант дети могут использовать в игре маленьких человечков, которые передвигаются, также не нарушая правил. Проигрывает тот, кто нарушил правила дорожного движения.

«Воздушный футбол»

Ход игры: На внутренней части коробки нарисован аналог футбольного поля. Здесь есть разметки для ворот, центральный круг, в который устанавливается маленький шарик. Футбольные ворота изготовлены из половинок пластмассового яйца. Двое детей берут коктейльные трубочки и по команде начинают дуть на шарик через трубочки, чтобы загнать его в ворота противника. Побеждает тот, кто первым забивает гол в ворота противника.

«Отгадай фигуру на ощупь»

Ход игры. На цветной картон пришиты пуговицы в форме геометрических фигур - круг, квадрат, треугольник, четырехугольник, прямоугольник, многоугольник. Для каждой карточки сшит чехол, в который легко вставить и вытащить карточку. Здесь игроков двое. Игра проводится в форме соревнования, один отгадывает, другой проверяет.

Варианты заданий:

Отгадай на ощупь и назови геометрическую фигуру.

Отгадай на ощупь и найди пару для этой фигуры.

Отгадай на ощупь, назови геометрическую фигуру и предмет такой же формы.

«Пирамида»

Ход игры. Используются плоские морские камешки разного размера. Задача игроков - построить пирамиду камешков. Первый игрок кладет самый крупный камень, второй игрок поверх первого кладет камешек поменьше и так далее. Чем выше пирамидка, тем сложнее выкладывать камешки. Тот игрок, который разрушит пирамидку, проиграл.

Руководство игрой

Воспитатель создаёт условия для свободного выбора детьми игровой деятельности. Заранее подготавливает все атрибуты, что может потребоваться детям в их игре или пробудить их фантазию. Старается помочь детям преодолеть затруднения в ходе игры, при этом выступая в роли партнёра. Поддерживает речевое общение детей в игровой деятельности. Наблюдает за тем, как дети как взаимодействуют с партнерами, как решают проблемы.

Окончание игры, подведение итогов

Воспитатель: Вот и закончилось наше путешествие. _Где мы побывали? Понравился вам наш волшебный остров «Игромир»? Какие игры вам особенно понравились? Хотели бы побывать здесь ещё раз? *(Ответы детей).*

Источник:

1.Гульянц Э. К., Базик И. Я. «Что можно сделать из природного материал»: Кн. для воспитателя дет.сада. – 2-е изд., дораб. – М.: Просвещение, 1991

2.Калиниченко А.В., Микляева Ю.В. Развитие игровой деятельности дошкольников: Методическое пособие. - М.: Айрис-пресс, 2004

«Отвечалка»

Возрастная адресованность: для детей 5-7 лет.

Количество участников: 10-12 человек.

Материал, оборудование: резиновый мяч средних размеров.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Сбор детей на игру

Ребёнок собирает детей на игровой или спортивной площадке при помощи кричалки-зазывалки (повторяет несколько раз в течение 1-2 мин.):

«Раз, два, три, четыре, пять –
всех зову я поиграть!».
С помощью считалки выбирается ведущий.
Гномик золото искал
И колпак свой потерял!
Сел, заплакал: «Как же быть?!»
Выходи! Тебе водить!

Правила игры

Игроки становятся в круг, ведущий в центре. Ребёнок-игрок из круга задает ведущему вопрос и бросает ему мяч. Ведущий отвечает на вопрос только «Да» или «Нет» и бросает мяч следующему по кругу игроку, по часовой стрелке. Следующий игрок задает свой вопрос ведущему … и так до конца, пока каждый игрок в кругу не задаст свой вопрос водящему. Вопросы разные, простые и смешные. Например: «У кошки пять хвостов?», «Собака умеет мяукать?», «Снег идет зимой?», «У Деда Мороза шуба зеленая?», «Томатный сок готовят из апельсинов?», «Вода бесцветная?», «У снежинки шесть лучиков?» и пр.

В конце ведущий выбирает игрока, чей вопрос показался ему самым интересным. Тот, кого он выбрал, становится новым ведущим. Игра может продолжаться до трех раз.

Руководство игрой:

Воспитатель руководит игрой, наблюдая за ней со стороны, иногда подсказывает действия растерявшемуся ребенку, подаёт сигналы, помогает сменить водящих, поощряет детей, следит за действиями детей и за динамикой развития игры.

Источник:

1.*https://kladraz.ru/igry-dlja-detei/razvivayuschie-igry/igry-dlja-detei-5-6-7-2.let.html;*

2.http://cgon.rospotrebnadzor.ru/content/62/969

«Волшебный мир театра»

Возрастная адресованность: 5-7 лет.

Предполагаемое количество участников: 8-10 воспитанников.

Материал, оборудование: руль, проездные билеты, сумка для кондуктора, дорожные знаки «автобусная остановка», касса, театральные билеты, афиша, программка, ширма, большие таблички «Театр», «Кафе», «Магазин цветов», цветы в вазах и корзинах, витрина в кафе, игрушечная посуда, муляжи продуктов, мебель, таблички с надписями: «Закрыто», «Меню», сумки, кошельки, деньги, стулья, где отмечен ряд и место.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Собирайся, детвора, начинается игра!

Я начну, вы продолжайте, дружно хором отвечайте.

1. Хитренько взглянула, хвостиком махнула и исчезла – чудеса!
Где ты, рыжая……*(лиса)*

2. Кричит он звонко, хлопает крыльями громко – громко,

курочек верный пастух, как зовут его??? (*петух)*

3. Ой, зайчишкам не до смеха, от его клыков и меха,

в зайцах с детства знает толк злой зубастый серый….*(волк)*

4. Поел мед и реветь, как зовут его? *(медведь)*

Ребята, а вы знаете сказки, в которых живут эти герои*? (ответы детей: «Теремок»; «Волк и семеро козлят»; «Заюшкина избушка»; «Лисичка со скалочкой»; «Кот, петух и лиса»; «Маша и медведь»).*

А вы любите сказки? А как вы думаете, где можно увидеть сказку? *(ответы детей: в кинотеатре, дома по телевизору, в театре).*

А что такое театр? *(ответы детей: здание большое красивое, где выступают артисты).*

А вы, ребята, знаете, кто работает в театре? *(ответы детей: гардеробщица, кассир, артисты, гримеры, режиссеры, костюмеры).*

Ребята, а если вы приедете в театр смотреть сказку – вы кем там будете? *(зрителями)* Как надо вести себя в театре? *(ответы)* Вы так много знаете о театре, а давайте с вами и правда отправимся в театр, узнаем, какая же сказка там сегодня идет! Не забудьте привести себя в порядок, возьмите деньги. Мы с вами будем платить за проезд в автобусе и покупать в кассе билеты на спектакль. Автобус, который мы с вами построили сегодня, уже стоит и ждет пассажиров *(автобус сделан из детских стульчиков, в спальне).* Но прежде чем отправиться в путь, давайте вспомним правила поведения в автобусе. *(Заходим через заднюю дверь, выходим через переднюю, уступать место старшим, когда подрастете, нельзя ездить без билета).*

В автобусе уже вас ждут водитель и кассир.

Водитель: «Осторожно, двери закрываются».

Кассир: «Уважаемые пассажиры, приготовьте, пожалуйста, деньги за проезд.

Дети едут в автобусе, звучит музыка, все поют песенку Веселых друзей *(мы едем- едем- едем в далекие края).*

Остановка «ТЕАТР» Дети идут в фойе театра *(в раздевалке на шкафчиках висят разные афиши, из модулей сделана касса, в ней сидит кассир*), рассматривают афиши, покупают билеты и проходят в зрительный зал *(группу, где стулья выставлены в ряды как в театре, есть номера на стульях и обозначены ряды).*

В группе дети подготовительной группы уже готовы им показать сказку «Колобок». Три звонка и сказка началась.

После просмотра спектакля дети хлопают, кричат «Браво!», когда артисты выходят на поклон. Ведущий представляет актеров и прощается со зрителями.

Зрители благодарят сотрудников театра.

Правила:

В игру вовлекаются все стороны личности: ребенок двигается, говорит, воспринимает, думает. В процессе игры активно работают все его

психические процессы: мышление, воображение, память, усиливаются эмоциональные и волевые проявления.

Все спорные ситуации решать только путем обсуждения друг с другом.

Игра существует как при взаимодействии «ребенок - педагог», так и «ребенок – ребенок». Нахождение в игре каждым ребенком области проявления себя (где я успешен и значим). Дети осуществляют возможность свободы выбора, поиска и принятия решений.

Игровые действия:

Педагог, чтобы было хорошее настроение, включает музыку.

Дает советы, как расставить реквизиты, декорации, как подготовить рабочие зоны;

Помогает надеть костюмы артистам, гримерам, кассиру и другим.

Педагог-звукооператор во время премьеры спектакля включает музыку.

Педагог внимательно следит за игрой и, в случае необходимости, советом или своим участием оказывает помощь в той или иной ситуации.

Мальчики-декораторы расставляют реквизиты, декорации. Девочки обустраивают буфет, гримерную, костюмерную.

Буфетчицы надевают форму, накрывают столы скатертями, подготавливают продукцию для продажи (фрукты, печенье, торты, напитки и другое).

Контролеры надевают бейджики и предлагают пройти на свои места по билету.

Гардеробщики надевают спецодежду, готовят место для приема одежды.

Кассиры готовят кассу, билеты.

Гримеры и костюмеры готовят артистов к выступлению.

Артисты показывают спектакль «Как кошка нашла друзей».

Корреспонденты подготавливают фотоаппарат, блокнот, ручку или диктофон, берут интервью у артистов.

Зрители покупают театральные билеты, проходят в театр, предъявляя билеты контролеру. В фойе читают журналы, рассматривают фотографии, идут в буфет, пьют чай, кофе и так далее.

Руководство:

Ролевое участие педагога в игре. Можно в роли режиссера, звукооператора или директора театра.

Помогать советами по ходу игры.

Помочь распределить роли.

Решать конфликты.

Помочь расставить атрибуты, необходимые декорации.

Помочь подготовить сцену, занавес и зрительный зал.

Источник:

1. *Образцова Т.Н. Ролевые игры для детей. – М.: ООО ИКТЦ «Лада», 2010.*

2. Березенкова Т.В. Моделирование игрового опыта детей 5-6 лет на основе сюжетно-ролевых игр. М.: Учитель, 2016.

«Шашки»

Возрастная адресованность: 5-7 лет

Предполагаемое количество участников: 2 человека

Материал, оборудование: доска, шашки

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Перед началом игры шашки расставляются в несколько рядов на противоположных горизонтальных линиях доски на темных полях.

Начинают игру белые. Соперники по очереди ходят, передвигая ту или иную шашку по диагонали на незанятое темное поле.

По ходу игры можно побить или взять оказавшуюся по соседству шашку соперника, «перепрыгивая» на свободное поле прямо за ней (возможны ситуации, когда один из игроков может взять сразу несколько шашек соперника, последовательно перескакивая через них).

Достигнув последней горизонтали на противоположной стороне доски, простая шашка превращается в дамку, что в некоторых вариантах игры дает преимущество перед обычными шашками в характере передвижения по доске и взятии. Игрок может провести в дамки неограниченное число шашек.

Источник: *https://u/detskii-sadnsportal.r/*

«Веселый поезд»

Возрастная адресованность: 6 лет

Предполагаемое количество участников: 7 человек

Материал, оборудование: отсутствует

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

В начале игры с помощью считалки выбирается водящий. Затем все игроки встают в круг, а водящий – в его центр. Дети представляют, что с места сдвигается тяжелый железнодорожный состав. Колеса начинают медленно стучать на стыках рельсов (этот стук отмечается хлопками).

Первым громко хлопает ведущий, а в паузах между его хлопками по очереди хлопают остальные игроки. Направление хлопков должно идти по часовой стрелке. Затем поезд разгоняется и ведущий постепенно повышает скорость хлопков, убыстряя темп.

В ходе игры водящий может изменить направление движения поезда, громко сказав: «Стоп!». С этого момента хлопки в прежнем темпе должны идти против часовой стрелки.

Участник, сбившийся с ритма, назначается новым водящим. Он начинает заново разгонять поезд.

Источник:

1.*Лучшие подвижные и логические игры для детей от 5 до 10 лет Е.А.Бойко*

2.https://azbyka.ru/deti/luchshie-podvizhny-e-i-logicheskie-igry-dlya-detej-ot-5-do-10-let-e-a-bojko#_Toc474465459

«Радуга»

Возрастная адресованность: 5-6 лет.

Предполагаемое количество участников: 10 человек.

Материал, оборудование: различные цветные предметы.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Дети садятся в круг, держа перед собой руки, сложенные лодочкой. Один ребенок ходит по кругу и вкладывает в ладошки некоторых детей небольшие цветные предметы тех же цветов, что и радуга. После того как водящий обошел всех детей, он говорит: *«Радуга, появись! Радуга, покажись!»*

Дети, у кого в ладошках есть цветные предметы, встают в ряд по порядку цветов радуги. Остальные смотрят, правильно ли выстроилась радуга. Первый из детей показывает свой предмет – желтый и спрашивает: *«У кого есть такой же?»*

Другие дети по кругу называют предметы, которые могут быть желтыми: цветы, предметы, овощи, солнце и т. д. Названия не должны повторяться. Те дети, которые в течение нескольких секунд не смогли назвать предмет данного цвета, остаются в круге, но выбывают из игры. Победитель тот, кто останется последним в игре.

Источник: *Н.Г. Вознюк, Полная энциклопедия современных развивающих игр для детей. От рождения до 12 лет. – М.: Рипол классик, 2013. – 320с.*

Классики «Улитка»

Возрастая адресованность: 5 – 8 лет

Предполагаемое количество участников: от 1 человека

Материал, оборудование: мел, камешек (шайба)

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Классики «Улитка» состоят из обычных клеточек и заштрихованных клеточек.

Правила игры в классики «Улитка»

- В заштрихованные клеточки нельзя наступать.
- В заштрихованные клеточки нельзя попадать камешком.
- Если попадешь на заштрихованную клетку ногой или камешком (шайбой), то придется начинать всё сначала.
- Если попадешь ногой на любую нарисованную черту улитки, то придется начать сначала.

Если ребенок играет один, то при ошибке он возвращается и начинает всё сначала. Можно ставить задачу на время – за сколько минут удастся пройти улитку без ошибок?

Если играет группа игроков, то при любой ошибке право игры переходит следующему по очереди игроку.

Улитка может быть, как очень короткой – счет до 10, так и очень длинной с большим количеством клеточек – до 20 клеточек.

Тот, кто будет играть первым, начинает.

- Он бросает камушек (шайбу) в первую клеточку и прыгает на одной ножке в эту клеточку так, чтобы не задеть ни одной линии.
- Затем носком ноги он старается передвинуть шайбу так, чтобы она передвинулась в следующую клеточку. Если камушек при передвижении попал на одну из линий, то придется начать все сначала. И уступить ход другому игроку.
- Когда дойдешь до «огня» - заштрихованной клеточки, надо огонь перепрыгнуть. Для этого носком ноги нужно подтолкнуть шайбу и передвинуть ее вперед, пропуская заштрихованную клетку огня. Вслед за шайбой нужно самому перепрыгнуть в эту клеточку. Если шайба или нога задела заштрихованную клеточку или любую линию улитки, то придется уступить ход и начать все сначала.

Задача игрока – провести камушек без ошибок и заступов до середины улитки и вернуться обратно. В середине улитки можно поменять ногу.

Источник: *Гаприндашвили Н., Навыш Н. Энциклопедия забытых детских, дворовых игр. – Буки-Веди, 2019г.*

«Кафе»

Возрастная адресованность: дети от 5 до 7 лет.

Предполагаемое количество участников: 7-20 детей

Материал, оборудование: Столики для посетителей, скатерти для столиков, салфетки, посуда для сервировки, вазочки с цветами, папки-меню, блокнот и карандаш для официантов, фартуки для официантов, одежда для поваров, гитара для музыканта, касса для кассира, разносы, игрушечные угощения, кошельки, деньги для персонала и посетителей.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Создание игровой проблемы:

Ребята, открылось кафе, там имеется кухня, зал для посетителей. Для открытия кафе требуются работники. Вы знаете, люди каких профессий работают в кафе?

- Кто работает в зале? *(Ответы детей)*

-Что делают официанты? *(ответы детей)*

- Кто еще работает в кафе? *(Ответы детей)*

-Где их рабочее место?

- Что делают повара? Кассир? *(ответы детей)*

- В кафе могут работать музыканты? Что они делают? *(ответы детей)*

- Вы хотите участвовать в работе в кафе. Кто хочет быть работников кафе? Кто хочет быть посетителем?

Для руководства работой кафе выберем администратора, который наберет для работы сотрудников.

Распределяются роли.

Вот и хорошо, роли выбраны, теперь каждый готовит свое рабочее место, берет все, что ему нужно для игры и не забывайте, что вы должны вести себя культурно и вежливо. В кафе можно общаться, рассказать друг другу интересную историю, послушать музыку.

Игровые роли	*Правила и игровые действия*
администратор	Ведет набор сотрудников, руководит работой персонала
официант	Берет заказы у посетителей, записывает, относит заказы на кухню, берет готовые заказы, относит посетителям, убирают со своих столиков, вежлив в обращении с посетителями и сотрудниками
шеф- повар	Руководит работой повара, организует работу кухни, совместно с поваром готовит блюда в соответствии с заказом
повар	Ведет приготовление различных блюд в соответствии с заказом
кассир	Работает на кассе, принимает деньги, выбивает чек
музыкант	Играет на музыкальном инструменте, поет, включает музыку.
посетители.	При входе в кафе здороваются, занимают свободный столик. Берут меню, делают заказ официанту, общаются между собой, едят приготовленные блюда, слушают музыку. Вежливы, культурно ведут себя в кафе. Оплачивают свой заказ, уходя, прощаются.

Игровые диалоги:

Диалог администратора и посетителей.

Посетители: Здравствуйте!

Администратор: Добрый день, проходите, пожалуйста, добро пожаловать в кафе *«Сказка»*. Усаживайтесь по удобней. К вам сейчас подойдет наш официант.

Посетители: - Спасибо.

Диалог официанта и посетителей:

Официант: Добрый день, меню, пожалуйста.

Посетитель: Здравствуйте! Добрый день!

Официант: Что будете заказывать? *(Подает меню)*. У нас есть очень вкусный кофе и пирожные.

Посетитель: Кофе и пирожное.

Официант: Отдыхайте, ваш заказ будет скоро готов.

(Далее дети играют по собственному замыслу: официант принимает заказ, передает повару и т. д.).

(Повар готовит кофе. Наливает кофе в чашку. Официант ставит все заказанное на поднос, аккуратно подает посетителю, красиво расставляет на столе).

Официант: Приятного аппетита!

Посетитель: Большое спасибо.

(Посетители едят, пьют кофе, между собой общаются. Официант в это время подсчитывает сумму заказа)

Посетитель: Пожалуйста посчитайте нам.

Официант: С вас 5 рублей за кофе, 10 рублей за пирожное.

Посетитель: Спасибо, все было вкусно.

Официант: Приходите к нам еще.

Подходит Администратор.

Администратор: Вам у нас понравилось?

Посетитель: Да все было замечательно.

Администратор: Приходите к нам еще, вы попробуете разные сорта чая, получите заряд бодрости и удовольствие от общения с друзьями! Приводите своих друзей.

Посетитель: До свидания!

Администратор: До свидания!

Игра дальше продолжается, дети стараются самостоятельно вести диалоги. Одновременно могут работать два официанта. Официант приносит посетителям меню. Принимает заказы, обслуживает. Желает приятного аппетита.

В конце игры посетители - дети просят счет. Официант просит оплатить заказ, приглашает еще раз посетить кафе. Посетители расплачиваются и благодарят персонал кафе. Официант убирает посуду со стола.

Игра продолжается самостоятельно.

Итог сюжетно-ролевой игры.

Источник: *https://nsportal.ru/*

«Космический полет»

Возрастная адресованность: 5-7 лет.

Предполагаемое количество участников: неограниченно.

Материал, оборудование: глобус Земли, машина-луноход, антенна, рация, пульт управления, наушники, планшет, блокнот, фотоаппарат, картинки планет, звездного неба.

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

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

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.

Источник: *Виноградова Н.А., Позднякова Н.В. Сюжетно-ролевые игры для старших дошкольников. - М.: Айрис-Пресс, 2008г.*

«Запомни фотографию»

Возрастная адресованность: 5-7 лет.

Предполагаемое количество участников: 4-5 человек.

Материал, оборудование: фотоаппарат, игрушки.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Дети выбирают «фотографа». Он располагает детей в определенном порядке и «фотографирует» (запоминая расположение каждого участника). Затем он отворачивается, а дети меняют расположение и позы.

«Фотограф» должен воспроизвести начальный вариант. Игра усложняется, если дети возьмут в руки какие-нибудь предметы, игрушки.

Источник: *https://dou300.ru/images/18-19/str-ped/maksimova/kart/Kartoteka_igr_s_detmi_starshego_doshkolnogo_vozrasta.pdf*

«Новый микрорайон» (конструирование)

Возрастная адресованность: для детей старшего дошкольного возраста (6-7 лет)

Предполагаемое количество участников: могут участвовать дошкольники всей возрастной группы

Материал и оборудование: различные виды конструкторов: деревянные и пластмассовые наборы настольных и напольных конструкторов (больших и маленьких размеров), конструктор Полидрон, конструктор «Лего»; план «Нового микрорайона» и схемы построек; мелкие игрушки для обыгрывания (фигурки животных, кукол, деревьев, машин и тому подобное); природный материал (камешки, шишки, каштаны, веточки и другое); бросовый материал (ленточки, коробочки, бантики, лоскуты, фольга); игрушки - машины (кран, Камаз, грузовые и легковые машины).

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

1 вариант:

Беседа с детьми о своем районе, достопримечательных местах, культурных объектах, жилых домах, благоустройстве.

Предложить ребятам построить «Новый микрорайон» (небольшую часть района, в которой тоже есть жилые дома и объекты бытового

обслуживания). Закрепить и уточнить знания о профессиях архитектора, строителя, шофера, дизайнера.

Роль архитектора выполняет воспитатель, который знакомит детей с планом будущего «Нового микрорайона», а также помогает выбрать деятельность каждому ребенку по интересам и желанию (кто-то будет строителем и строить по схеме дом, кто-то будет подвозить строительный материал на стройку, кто-то украшать здания, улицы и так далее). Взрослый наблюдает за тем, как дети подбирают необходимое оборудование и место в игровом пространстве для строительства, рассматривает и обсуждает при необходимости схемы выбранных конструкций.

Дошкольники самостоятельно осуществляют конструирование задуманной постройки. Если у кого-то из детей возникают трудности, воспитатель предлагает «лучшим строителям» оказать товарищам помощь.

По окончании игровой деятельности воспитанники совместно с воспитателем-архитектором делают анализ получившейся постройки, сравнивают с планом, оценивают вклад каждого ребенка в осуществление общего замысла.

Итогом игры может стать придумывание «Новому микрорайону» название и обыгрывание (сюжетно-ролевая игра «Новоселье»).

2 вариант:

Игру можно усложнить тем, что дети сами придумывают план «Нового микрорайона», учитывая мнение каждого о том, какие объекты и зоны хотели бы видеть в новом микрорайоне, где они будут располагаться. Воспитатель может быть помощником при графическом оформлении плана. Дошкольники могут строить постройки без схем, по замыслу и фантазии.

Источник:

1. *Комарова Л. Г. Строим из лего: Моделирование логических отношений и объектов реального мира средствами конструктура LEGO / - Москва «Линка-Пресс», 2001*

2. Куцакова Л. В. Конструирование и ручной труд в детском саду: пособие для воспитателей детского сада / - Москва «Просвещение», 2010

3. Лиштван З. В. Конструирование: пособие для воспитателей детского сада/ - Москва «Просвещение», 1981

4. Кобитина И.И. Дошкольникам о технике / - Москва «Просвещение», 1991

«Ветеринарная клиника»

Возрастная адресованность: 5-7 лет.

Предполагаемое количество участников: 5 человек.

Материал, оборудование: Животные – мягкие игрушки, халаты, шапочки, маски, перчатки, карандаш, ручка, бланки для рецептов, таблетки, бинт, фонендоскоп, термометр, вата, шприц, мази и т. д.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

В ветеринарную клинику приводят или 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.

Санитарка убирает кабинет, меняет полотенце.

Хозяин после приема больного животного идет в ветеринарную аптеку и покупает назначенное врачом лекарство для дальнейшего лечения дома.

Источник: *«Веселые игры и развлечения для детей и родителей» Антонова Ю.А.- М: ООО «Дом 21 век», 2007.*

«Шел по крыше муравей»

Возрастная адресованность: 5-8 лет.

Предполагаемое количество участников: 6- 9 детей

Материал, оборудование: мягкая игрушка муравья или воробья.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Воспитатель говорит первые строки, которые не меняются, а в последней произносятся по очереди имена всех детей группы. Потом, когда дети запомнят стихотворение, педагог предлагает им произносить все строчки хором. Можно заменить муравья воробьём или кем-то в рифму.

Неизменная часть:

«Шёл по крыше муравей,

Собирал своих друзей,

Много, много, много нас…»

Меняющаяся строка:

«Встанут Танечки (Ванечки, Анечки, Катеньки и т. п.) сейчас»

Источник: *https://www.maam.ru/detskijsad/kartoteka-syuzhetno-rolevyh-igr-dlja-doshkolnikov.html*

«Девочки-мальчики»

Возрастная адресованность: 5–8 лет.

Предполагаемое количество участников: 10-14 детей

Материал, оборудование: скамейки или стулья.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Две скамейки или два ряда стульев ставятся параллельно напротив друг друга. На одну сторону садятся мальчики, на противоположную - девочки. Первые произносят известные им имена девочек. Если на скамейке есть девочки, которых так зовут, то они поднимаются. И, наоборот, по очереди. В старших группах, дети, чьи имена названы, немного рассказывают о себе, во что любят играть и т. д. например, «Я

Петя, я люблю конструкторы, я Катя, я люблю рисовать». Играют до тех пор, пока не названы имена всех присутствующих.

Источник: *https://www.maam.ru/detskijsad/syuzhetno-rolevaja-igra-bank.html*

«Шляпа для знакомства»

Возрастная адресованность: 5–8 лет.

Предполагаемое количество участников: 8-12 детей

Материал, оборудование: забавная шляпа, кепка или другой головной.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Воспитатель примеряет эту шляпу каждому ребёнку и просит его представиться, т.е. назвать своё имя, фамилию и отчество. Можно усложнить правила, добавив, чтобы ребёнок рассказал, как зовут его маму и папу, какими делами он любит заниматься в семье (как именно помогать в домашних делах).

Источник:*https://www.maam.ru/detskijsad/syuzhetno-rolevaja-igra-bank.html*

«Венок дружбы и помощи»

Возрастная адресованность: 5–8 лет.

Предполагаемое количество участников: все воспитанники группы

Материал, оборудование: заранее подготовленные из цветной бумаги контуры рук детей, прикрепленные к бумажной основе в форме круга

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Воспитатель рассказывает детям о важности дружбы, поддержки, взаимопомощи и уважения прав и свобод людей. Эта игра напоминает об ответственности, которую мы должны проявлять по отношению друг другу, поддержке и принятии других.

Из цветной плотной бумаги заранее или прямо на занятии вырежьте контуры рук детей (можно сразу обводить их ладошки), и вместе приклейте их или прикрепите к бумажной основе в форме круга, чтобы сделать венок. На самих ладошках можно написать имена детей или предложить им нарисовать несложное изображение — символ дружбы (сердце, солнышко, цветок и т. д.), или наклеить готовую картинку. В центре можно не вырезать отверстие, а приклеить изображение земного шара

Источник:*https://www.maam.ru/detskijsad/syuzhetno-rolevaja-igra-bank.html*

«Сочиняем историю»

Возрастная адресованность: 7 – 8 лет

Предполагаемое количество участников: 5- 10 детей.

Материал, оборудование: «Волшебная палочка» или «Волшебный клубочек»

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Дети с педагогом заранее оговаривают и выбирают основную тему. Затем все садятся в круг и по очереди, держа в руках «волшебную палочку» («волшебный клубочек» и т.д.), начинают сочинять. Первый ребенок говорит первое предложение, второй - второе и т.д. В конце, когда игра окончена, проводится коллективное обсуждение, понравилось ли сочинение, что дети чувствовали, сочиняя коллективно, поправляя и дополняя друг друга, и т.п.

Правила игры:

Предложение «сочинять» нужно по выбранной теме, можно помогать и поправлять товарищей.

Предлагаемые темы:

«Зимний (осенний, весенний, летний) день», «Помогаю маме», «Прогулка по лесу», «Мой детский сад», «Однажды». Игра продолжается по желанию детей. Можно предложить нарисовать коллективный рисунок по теме сочиненной истории.

Источник:*https://www.moi-detsad.ru/konspekty-igr-i-zanyatij-dlya-starshej-gruppy/*

«Кондитерская»

Возрастная адресованность: 6-7 лет.

Количество участников: повара-кондитеры - 3 человека, продавец - 1 человек, посетители и гости кондитерской 8-10 человек.

Материал, оборудование: посуда различного применения (кухонная, столовая); картинки с изображением различных продуктов питания (муляжи овощей и фруктов, картинки с изображением кондитерских изделий; разрезные наборы; ножи, ложки, вилки, половник; фартуки и чепчики для поваров-кондитеров и продавцов; касса, чеки, деньги; сумочки и кошельки по количеству посетителей кондитерской).

Ход игры (правила игры, игровые действия, руководство):

Дети делятся на три группы играющих: повара-кондитеры, продавец, покупатели.

Повару-кондитеру необходимо:

-подумать и выбрать посуду необходимую для приготовления блюд и выпечки кондитерских изделий;

-выбрать нужные продукты в правильном количестве, расставить на столы салфетницы;

- рассказать о процессе приготовления блюда.

Продавцу необходимо:

-красиво и вежливо обслуживать гостей кондитерской;

-эстетично подавать заказы посетителям.

Правила игры:

1. Правильно приготовить блюдо, красиво разложить на блюдечках.

2. Рассказать о технологии приготовления блюда или выпечки.

Сладкоежки
Очень часто говорят:
«Дети любят мармелад,
Шоколадные конфеты,
Тоже важные предметы,
Торты, слойки и печенье,
Крем, домашнее варенье
И хрустящие орешки, -
Они просто – сладкоежки».

Воспитатель: Ребята, а вы хотите побывать в кондитерской? Как мы назовём наш магазин? («Кондитерская»). В каждом общественном месте есть свои правила поведения. Давайте вспомним как нужно вести себя в магазине.

- Можно бегать по магазину?
- Кричать?
- Брать товар с прилавка?

(ответы детей), (Дети делятся на группы)

Ребята, повара-кондитеры пока готовят вкусные блюда. Продавцы эстетично, красиво раскладывают товар на прилавке. Посетители рассматривают меню (альбомы с овощами, фруктами, продуктами питания) за столами.

Покупатели: Расскажите нам, пожалуйста, что вкусного готовят ваши повара- кондитеры и угощают в кондитерской, нам очень интересно.

Гости подходят к прилавку, выбирают любое блюдо или десерт и вежливо заказывают, при этом строят диалог с продавцом. Не забывают поблагодарить продавца и поваров. Повара подают блюда на подносе и тарелочках посетителю. Затем, посетители садятся за столы, кушают.

Источник:*https://www.maam.ru/detskijsad/syuzhetno-rolevaja-igra-konditerskaja-sladkoezhka.html*

«По новым местам»

Возрастная адресованность: Для детей 5-6 лет

Предполагаемое количество участников: 10 человек

Материал, оборудование: кружки на каждого ребенка

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Под музыку дети выходят «на прогулку», каждый ребенок по команде взрослого меняет свой кружок, свое место - разбегается «по новым местам», оказываясь в новом кружке.

По команде «На прогулку!» дети начинают «гулять», по команде «По новым местам!», все должны найти себе новый кружок-домик.

Кто займет новый домик последним - считается проигравшим.

Источник:

https://nsportal.ru/detskiy-sad/fizkultura/2018/12/09/kartoteka-podvizhnyh-igr-5-7-let

Игра с картинками «Я беру с собой в дорогу»

Возрастная адресованость: 5-7 лет

Количество участников: до 10 детей.

Материалы и оборудование: карточки с предметами: фотоаппарат, мяч, чемодан, различные виды транспорта, инструменты, одежда и др.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Карточки лежат вниз картинками, ребенок берет карточку говорит, что изображено на ней и объясняет назначение этого предмета и действия с ним.

Правила: карточки брать по очереди, не перебивать друг друга.

Источник: авторская разработка.

«Путешествие по городу»

Возрастная адресованность: 6-8 лет

Предполагаемое количество участников: 10-15 человек

Материалы, оборудование: погоны милицейские, повязки дежурного, нагрудные (нарукавные) знаки, вывески «Полиция», «Пост ДПС», рули для водителей, светофор и т.д.

Игровые роли: полицейские, водители, пешеходы, дети.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

В группе провести беседу с детьми о работе полиции, обобщить знания, ответить на интересующие детей вопросы. Далее педагог может предложить детям соорудить постройки по представлению и образцу (рисунок, фотография, схема).

При обыгрывании постройки использовать мелкие резиновые и пластмассовые игрушки, предметы (электрический фонарик, насос). Во время самостоятельной игры детей педагог учит подбирать нужный игровой и рабочий материал, договариваться о совместных играх, выполнять правила поведения в коллективной игре: делиться игрушками, играть дружно, помогать товарищу.

В этой игре педагог подводит детей к возможности объединить несколько сюжетных линий. В ходе могут появляться «почта», «магазин», «медпункт» и др.

Источник:

1. *Попова Е.И. Сюжетно-ролевые игры 21 века для социально-коммуникативного развития детей дошкольного возраста 5–7 лет.*

2. Сценарии сюжетно-ролевых игр: для воспитателей дошкольных образовательных организаций бакалавров направления. Педагогическое образование, профиль Дошкольное образование / Е.И. Попова, А.Ф. Кондрашина, С.С. Сунцова. – Ишим: Изд-во ИПИ им. П.П. Ершова (филиал) ТюмГУ, 2018. – 80с.

«Супермаркет»

Возрастная адресованность: 5-8 лет

Предполагаемое количество участников: 10-15 человек

Материалы, оборудование: макет кассы, различные предметы, муляжи овощей, фруктов, цветные карточки для имитации денег.

Игровые роли: Менеджеры, кассиры, покупатели, охранники, директор, администратор.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Примерные игровые действия:

- приход в супермаркет;
- покупка необходимых товаров;
- консультации менеджеров;
- объявления о распродажах;
- оплата покупок;
- упаковка товара;
- решение конфликтных ситуаций с директором или администратором супермаркета.

Источник:

1. *Попова Е.И. Сюжетно-ролевые игры 21 века для социально-коммуникативного развития детей дошкольного возраста 5–7 лет.*

2. Сценарии сюжетно-ролевых игр: для воспитателей дошкольных образовательных организаций бакалавров направления Педагогическое образование, профиль Дошкольное образование / Е.И. Попова, А.Ф. Кондрашина, С.С. Сунцова. – Ишим: Изд-во ИПИ им. П.П. Ершова (филиал) ТюмГУ, 2018. – 80с.

«Школа»

Возрастная адресованность: 6-8 лет

Предполагаемое количество участников: 5-7 человек

Материалы, оборудование: журнал для учителя, повязки для дежурных и т.д.

Игровые роли: учитель, ученики.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Перед тем как начать игру, воспитатель читает детям произведение Л. Воронковой «Подружки идут в школу» (или Э. Мошковской «Мы играем в школу» и др.). После этого следует беседа о том, что значит быть школьником, кто преподает урок, какие принадлежности есть у школьника, и т. д. Также педагог помогает детям в овладении выразительными средствами реализации роли (интонация, мимика, жесты).

Совместно с детьми педагог может изготовить атрибуты для игры. Приемы руководства данной игрой различны: исполнение воспитателем роли «учителя», беседы с детьми о том, как они будут играть, совместная постройка школы, класса.

Использование таких приемов способствует самостоятельной организации детьми игр, где они действуют в соответствии со своими

избирательными интересами (проводят уроки чтения, физкультуры, математики).

Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, педагог должен косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Воспитатель также должен способствовать воспроизведению в играх бытового и общественно полезного труда взрослых.

Закреплять знания Правил дорожного движения (дорога из дома в школу и обратно), объединять игры, близкие по тематике, создавая возможность длительных коллективных игр: «Семья» - «Школа» - «Дорога в школу» - «Путешествие по городу».

Источник: *Губанова Н.Ф. Развитие игровой деятельности: Подготовительная к школе группа. – М.: Мозаика-Синтез, 2014.*

«Пираты»

Возрастная адресованность: 6-8 лет

Предполагаемое количество участников: 5-7 человек

Материалы, оборудование: крупные мягкие кубики для построек.

Игровые роли: капитан пиратов, пираты, пограничная служба.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Примерные игровые действия:

- постройка пиратского корабля;
- поиски сокровища;
- встреча двух судов;
- разрешение конфликта;
- арест пограничной службой.

Источник: *Губанова Н.Ф. Развитие игровой деятельности: Подготовительная к школе группа. – М.: Мозаика-Синтез, 2014.*

«Российская Армия»

Возрастная адресованность: 5-8 лет

Предполагаемое количество участников: 10-15 человек

Материалы, оборудование: предметы-заместители военной техники, крупный ЛЕГО, пилотки, косынки, сумочки для медицинских сестер, мешочки с песком, шлемы.

Игровые роли: танкист, солдат, медсестра, капитан, матрос.

Ход игры(правила, игровые действия, руководство):

Данная игра может быть представлена в различных вариантах: «Танкисты», «Боевая пехота», «Военные корабли» и т. д.

В первую очередь при подготовке к серии игр детей необходимо познакомить с памятниками, которые увековечивают подвиг нашего народа в годы Великой Отечественной войны. Это обелиски, монументы, памятники-пушки, памятники Танки, памятники-самолеты, памятники-корабли, установленные в честь освобождения родного края.

С детьми педагог должен организовать экскурсии к местам боевой славы. После экскурсии воспитатель беседует с ребятами о Российской Армии, чтобы сформировать у них представление о том, что люди чтят память героев.

Во время беседы педагог должен рассказать об улице родного города, которая носит имя героя-танкиста, героя-летчика, героя-матроса и др.

Затем педагог может прочитать детям рассказы Л. Кассиля «Памятник советскому солдату», В. Никольского «Что умеют танкисты» из книги «Солдатская школа», Я. Длугаленского «Что умеют солдаты» из книги «Не потеряйте знамя».

Совместно с воспитателем и с родителями ребята могут составить альбом о воинах-героях.

Также педагог предлагает детям нарисовать танк, самолет, военный корабль, боевую машину, бинокли, слепить танк или корабль. Затем воспитатель может предложить коллективную постройку по выбору: танк, военный корабль и др. Во время постройки он должен обращать внимание на зависимость формы постройки от его назначения, учить детей совместно обсуждать план сооружения и организацию предметно-игровой среды.

Совместно с педагогом и детьми подготовительной группы ребята могут подготовить атрибуты для игры: пилотки, косынки, сумочки для медицинских сестер, мешочки с песком, шлемы.

Затем воспитатель может организовать военно-спортивные игры, в которых дети отражают мирную службу солдат-пехотинцев, танкистов, ракетчиков, моряков.

Детям предлагается выполнять то, что умеют солдаты: стрелять в цель, быстро переползать от куста к кусту, бегать. Эти упражнения педагог организует на участке детского сада.

Воспитатель сначала берет на себя роль «Командира», он следит за правильным выполнением движений: метанием мешочков с песком, пере ползанием, перепрыгиванием и т. д. Отмечает лучшее исполнение роли, поощряет достижения нерешительных детей. Повторяет упражнения с тем, чтобы добиться нужного результата.

Исполнение ролей «солдат» требует от детей и определенных действий, и проявления определенных качеств.

Так, «командиру» обязательно надо наметить в игре задачу и проследить, как она выполняется, «солдатам» нужно отлично выполнить задание: далеко метнуть, быстро перебежать, ловко перепрыгнуть. «Медсестры» также должны быстро действовать, уметь выполнить задание.

Перед каждой игрой воспитателю с детьми необходимо проводить разговор-обсуждение: кто какую роль берет на себя, как действует, чьи распоряжения выполняет.

В таких играх в основном принимает участие довольно большое количество детей группы, при этом важное значение имеет согласование их действий. Общение со взрослым в игре помогает детям глубже осознать моральные качества воинов, роли которых они исполняют.

Чтобы придать игре целенаправленный характер, педагогу можно разработать карту-схему и с ней ознакомить всех участников.

Воспитатель изготовляет ее с детьми, намечает, где должны стоять часовые, где расположен медпункт, где стоянка корабля, и т. д. А затем дети уже самостоятельно намечают свои маршруты, вместе с «командиром» обсуждают их, чертят карту-план.

На карте — штаб, госпиталь. Педагог выделяет на карте и те объекты, которые надо преодолеть: узкий мост (бревно), минное поле (перепрыгнуть через препятствие), проволочное заграждение (лестница).

Под влиянием имеющихся у детей знаний о подвиге воинов в родном городе возникают сюжеты игр типа «Танкисты освобождают город», «Переправа через реку».

Например, цель игры: «танкистам» и «пехотинцам» надо уничтожить вражеские танки. Педагог рассказывает, что путь труден и опасен.

Бойцам надо перейти через речку по поваленному бревну, затем перепрыгнуть через ров, пройти вдоль озера, по кочкам перейти через болото и уничтожить вражеские танки.

Танк тогда считается уничтоженным, если есть попадание в мишень. «Раненым» солдатам оказывают помощь «медсестры».

В этой игре обязательно должна быть взаимосвязь творческой и спортивной игр.

Источник: *Губанова Н.Ф. Развитие игровой деятельности: Подготовительная к школе группа. – М.: Мозаика-Синтез, 2014.*

«Банк»

Возрастная адресованность: 5-8 лет

Предполагаемое количество участников: 7-10 человек

Материалы, оборудование: разноцветные карточки – заместители денег, касса, карточки.

Игровые роли: директор, менеджеры, кассир, охранники, клиенты.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Примерные игровые действия:

- посещение банка, выбор необходимых услуг;
- работа кассы, пункта обмена валют;
- оформление документов, прием коммунальных платежей;
- работа с пластиковыми картами;
- консультации с директором банка.

Источник: *Губанова Н.Ф. Развитие игровой деятельности: Подготовительная к школе группа. – М.: Мозаика-Синтез, 2014.*

«Поликлиника»

Возрастная адресованость: дети 5-8лет.

Предполагаемое количество участников: 5-7 человек.

Материал, оборудование: белые халаты врача, халат медсестры, шапочки с красным крестом, «медицинские карточки», рецепты на лекарство. Набор медицинских инструментов: градусник, фонендоскоп, ложечка для проверки горла, шприц без иголки, бинт, вата, пустые баночки и упаковки из-под лекарств, игрушечные очки, куклы, таблица для проверки зрения.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Игра развивается спонтанно. Воспитатель при этом следит за безопасностью детей, их эмоциональным состоянием.

В начале игры дети распределяют роли. Обустраиваю место регистратуры и кабинеты приема врачей. В регистратуре медицинская сестра выдает карточки пациентам, и талоны на прием к врачу. Принимает вызова по телефону. Один ребенок врач-терапевт, второй врач-окулист. Остальные дети привели на прием больные игрушки. Врачи принимают больных, осматривают их и выписывают назначения.

«Ателье»»

Возрастная адресованность: дети 5-6 лет

Предполагаемое количество участников: 5 человек

Материалы, оборудование: вырезанные из картона большие и маленькие куклы, цветные ленты разной длины (ширины), условные мерки (картонные полоски), ножницы, детские швейные машинки, цветные карандаши, выставка тканей, журналы мод.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Заведующий ателье, закройщики, портные, приёмщица, кассир, рабочие ателье, шофёры, заказчики.

Куклам к празднику нужны нарядные платья. Закройщик снимает мерки, отмеряет ткань на платье, заказчице предлагается журнал мод для выбора фасона. Затем работа оплачивается в кассе. Рабочие ателье начинают шить платье. В ателье организуется выставка тканей, приходят посетители, рассматривают ткани, покупают себе на платье, здесь же заказывают. В ателье закончилась ткань, заведующая ателье заказывает ткань на складе, шофёр её привозит.

«Лошадка, вези!»

Возрастная адресованность: 5-6 лет

Предполагаемое количество участников: 3 человека

Материал, оборудование: обруч из пластика

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Один ребенок «лошадка» встаёт в центр обруча, берет его руками и поднимает на уровень пояса. Два других ребенка берут руками обруч с внешней стороны и двигаются, в то направление, куда везет их «лошадка».

Дети стараются попасть в такт шагам лошадки, не замедляя её ход. При этом проявляют свою ловкость и развивают функцию равновесия. Когда «лошадка» привозит их на место, издаёт громкий возглас «Э-го-го».

Потом дети меняются друг с другом и продолжают играть дальше.

«Шерлоки»

Возрастная адресованность: 5-8 лет

Предполагаемое количество участников: 5-7 воспитанников

Материалы, оборудование: конверты с письмами, мука, белый халат, сладкий приз.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Дети заходят в комнату и обнаруживают, что все вещи разбросаны.

Дети, с помощью воспитателя, находят улики: рассыпанную муку, белый халат, стакан с водой, краску и письмо. Письмо оказывается пустым.

Воспитатель рассказывает детям, что надпись, сделанная свечой, будет невидимой и чтобы увидеть надпись, требуется закрасить ее краской.

Дети закрашивают письмо краской, и на бумаге проявляется текст: «Угадайте, кто я».

Дети вспоминают, кто носит белый халат, кому нужна мука.

Юные сыщики идут на кухню, но обнаруживают, что вход заблокирован сигнализацией. В качестве сигнализации может быть простая бельевая верёвка, натянутая между стульями, столами. Задача детей – пробраться сквозь охранную систему, не задевая её.

Дети проходят препятствие и оказываются у холодильника. На холодильнике магнитные буквы. Выходит повар и говорит, что холодильник закрыт на специальный код и если сыщикам удастся собрать из этих магнитных букв слово, то они смогут его открыть и забрать приз. Слово «ТОРТ». Дети справляются с задачей и забирают сладкий приз.

«Большое космическое путешествие»

Возрастная адресованность: дети 5-7 лет

Предполагаемое количество участников: 10-15 человек.

Материал, оборудование: картон, картонные коробки разного размера, скотч, двусторонний скотч, степлер, фольга, фольгированная подложка, отрезы тканей разных цветов, фактур и размеров, цветной картон, цветная бумага, бумага, клей, пластилин, веревочки, ножницы, утеплитель для труб (д-20), одноразовая цветная посуда, природные материалы (камушки, шишки, плоды и т.п.), мячи. Все материалы предоставляются на однократное и безвозвратное использование.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Первый этап: подготовительный.

Вопрос 1: во что будем играть?

Педагог вместе с детьми рассматривает оборудование, обсуждают, как можно его использовать в играх. Педагог в ходе обсуждения возможных вариантов игры подводит детей к возможности поиграть в космическое путешествие.

Вопрос 2: Кем ты хотел (а) бы быть в игре? (выбор ролей и сюжета)

После определения основной сюжетной сини происходит распределение ролей между играющими. Педагог выступает в качестве равного партнера и получает роль.

Возможные роли: космонавты, инопланетяне, космические животные и др.

Второй этап: творческий процесс создания маркеров роли и организации игрового пространства.

Играющие приступают к изготовлению костюмов и атрибутов в соответствии с принятой ролью. В работе могут быть использованы все предложенные материалы.

Важно оставить ребенку инициативу в выборе роли, материалов и сюжета. При выраженном отказе можно предложить ребенку посмотреть, какие роли выбирают другие дети и какие развиваются сюжеты, и присоединиться по мере развития игры.

Сюжет игры опирается на окружающий ландшафт (горка, кусты и т.п.), который может быть дополнен маркерами пространства (вывески с обозначением планет, звезд, «черной дыры» и т.п).

Дети создают конструкции из предложенных свободных материалов – ракета, луноход, «летающая тарелка» и т.п.

Иногда создание атрибутов роли или маркеров пространства является самой целью игры. Взрослому не нужно регламентировать эти действия и принуждать детей к проигрыванию сюжетов.

Роль взрослого в свободной детской игре можно назвать фасилитирующей, т.е. помогающей детям в работе с материалами и в разрешении возможных конфликтов между детьми.

Также взрослый может мягко и тактично помочь робким детям включиться в совместную игру – спросить об увлечениях и интересах ребенка, помочь выбрать роль и сюжет, начать работу с материалами для обозначения роли, привлечь на помощь других детей для вовлечения робкого ребенка. Его главная задача – создание и поддержание атмосферы творчества, игры, радости и внимательного отношения к детям и взрослым.

Минимально необходимые правила поведения на игровой площадке: не причинять вреда и ущерба партнерам по игре и их постройкам, мирно разрешать конфликты и пр.

Источник: *https://doshkolka.rybakovfond.ru/4d*

«Волшебный мяч»

Возрастная адресованность: 5-8 лет

Предполагаемое количество участников: 4-8 чел

Материалы, оборудование: легконабивной мяч, мебель (диван, кресла), посуда, куклы, вещи, меню, посуда, игрушки-куклы, деньги, карточки с изображением кругов (от 1 до 10), наборы из 10 карточек с кругами (от 1 до 10), карточки с цифрами от 1 до 7, музыка, карточки, на которых изображены предметы от 1 до 12

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Игровое пособие «Волшебный мяч» предназначено для детей старшего дошкольного возраста (5-8 лет), адресовано педагогам дошкольных образовательных учреждений, а также родителям дошкольников. Легконабивной мяч сделан из плотной ткани и поролона.

Пособие может быть использовано как в самостоятельной деятельности детей, так и в совместной деятельности ребёнка и взрослого. Оно дает возможность работать по принципу «от простого к сложному»: задания могут усложняться, подбираться по желанию детей.

Целью данного игрового пособия является всестороннее развитие физических навыков, речевой активности и формирование элементарных математических представлений у детей 5-8 лет в соответствии с возрастными и индивидуальными особенностями.

Реализация цели осуществляется в процессе разнообразных видов детской деятельности: игровой, коммуникативной, познавательно-исследовательской, двигательной.

Сюжетно-ролевая игра «Семья»

Ход игры: роли распределяются по желанию. Семья ждет гостей. Одни члены семьи закупают продукты, другие готовят праздничный обед, сервируют стол, третьи подготавливают развлекательную программу.

Сюжетно-ролевая игра «Кафе»

Ход игры: ребенок приглашает своих друзей в кафе, чтобы угостить их мороженым.

Дидактическая игра «Живая неделя»

Ход игры: у детей карточки с кругами (от 1 до 7). По заданию ведущего дети под музыку выполняют различные движения. По ее окончании выстраиваются в ряд в соответствии с количеством кругов на карточке, обозначающих дни недели. Проверка осуществляется перекличкой. Игра повторяется 2-3 раза со сменой карточек.

Дидактическая игра «Назови «соседей» числа»

Ход игры: у каждого ребенка карточка с изображением кругов (от 1 до 10) и набор из 10 карточек с кругами (от 1 до 10). Взрослый объясняет детям: «У каждого числа есть два соседа-числа: младшее меньше на один, оно стоит впереди и называется предыдущим числом; старшее больше на один, оно стоит впереди и называется последующим числом. Рассмотрите свои карточки и определите соседей своего числа».

Дидактическая игра «12 месяцев»

Ход игры: взрослый раскладывает карточки изображением вниз и перемешивает их. Игроки выбирают любую карточку и выстраиваются по порядку в соответствии с числом, указанным на карточке. Они

превратились в «12 месяцев» Каждый «месяц» вспоминает, что он может рассказать о себе.

Ведущий задает вопросы: «Пятый месяц, как тебя зовут?» Так зовут второй месяц?» Затем задания усложняются: «Январь, придумай загадку о своем месяце. Октябрь вспомни пословицу о своем времени года. Март, ты какой по счету в году? Сентябрь, назови сказку, где встречается твое время года. Апрель, в каких сказках встречается твое время года?» Далее игру можно усложнить. Для этого используется набор картинок с изображением времен года и ярко выраженных сезонных явлений. Играющие рассматривают картинки и выбирают те, которые соответствуют его месяцу или времени года.

Источник:

1. *Играем со словами. Для детей 5-7 лет. - Москва: Мир, 2008. - 855с.*

2. Играем, развиваемся, растем. Дидактические игры для детей дошкольного возраста. - М.: Детство-Пресс, 2010. - 368с.

3. Играют взрослые и дети. Из опыта работы дошкольных образовательных учреждений России. - М.: Линка-Пресс, 2006. - 208 с.

4. Играют на улице дети. - М.: Детская литература, 1973. - 240 с.

5. Игры детей мира. - М.: Академия развития, 1998. - 176 с.

6. Каминская, Е. Веселые игры и праздники для детей и их родителей / Е. Каминская, О. Матюшкина, Н. Рымчук. - М.: Владис, Рипол Классик, 2008. - 384с.

«Шоу талантов»

Возрастная адресованность: 6-7 лет

Предполагаемое количество участников: 12-15 детей

Материал, оборудование: маскарадные накидки, костюмы, маски, шапочки-ободки, атрибуты для создания образа героев (меч, волшебная палочка, воздушные шарики, мыльные пузыри и т.п.), различный материал для создания маскарадного костюма или его элемента (разноцветные пакеты, тесьма, ленты, гофрированная бумага и т.п., скотч, степлер), самодельные жетоны, фишки, микрофон, грим (детская косметика).

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

В этой игре предлагается провести конкурс моделей одежды. Для его проведения необходимо избрать 2-3 человека - жюри, все остальные играющие удаляются для подготовки. Необходимо представить не просто новую модель одежды, а костюм, имеющий определенное целевое назначение, отличающейся оригинальностью, экстравагантностью и своим неповторимым шармом.

Эта игра задействует всех детей. Ребята сами устанавливают правила игры и предлагают варианты исполнения. Костюмы можно смастерить заранее, взять в центре театрализации или позаимствовать у музыкального руководителя. Игра имеет три уровня сложности:

1 – с небольшой помощью взрослых, они включаются эпизодически в игру;

2 – совсем без помощи взрослых:

3 – дети самостоятельно придумывают сюжет и распределяют роли.

На демонстрации моделей одежды важен не только показ самой модели, но и подробный шуточный комментарий к своей модели. Комментарий должен отразить художественные достоинства модели, а также ее удобность и пригодность к разным видам деятельности. Участникам конкурса жюри отдает жетоны – за интересный образ. Одну – за собственную модель, вторую – за комментарий к своей модели. Итак, участники расходятся в «примерочные» комнаты и готовят свою модель, помня о целевой направленности, оригинальности и неповторимом очаровании. Затем на помост вызывается первый участник. После демонстрации модели следует индивидуальный комментарий. Жюри выдает жетоны понравившейся модели. Затем вызывается второй участник, третий и так далее. Успехов вам в проведении праздничного шоу!

I вариант

Правила игры: распределение ролей и содержание работы. Дети договариваются между собой, кто будет в жюри (выбирается 2-3 ребенка) и участников (5-6 детей). По количеству набранных жетонов у участников определяют победителей. Все участники награждаются поощрительными призами. Затем дети меняются ролями.

Члены жюри ставят себе стол, стулья, подбирают жетоны для голосования, призы (жюри вправе решать сколько отдать участнику жетонов за показ костюма и представление воплощаемого образа, участник может и не получить его).

Дети-участники в это время организуют себе сцену для показа, выбирают костюмы, и придумывают, как обыграть свой наряд, т.е. представить перед жюри своего воображаемого героя - рассказать короткий стих-визитку, спеть песенку или инсценировать их; станцевать, продемонстрировать импровизированными действиями (мимикой, жестами, походкой) или коротко рассказать о своем герое.

Например: ребенок выбрал себе костюм кошки. Он выходит на импровизированную сцену, декламирует свой стих-визитку.

Ребенок пантомимой показывает, что он – кошка. Она хочет стянуть сосиску со стола (стул – воображаемый стол) – крутится возле него, трется спинкой о ножку, встает на задние лапы, вдыхает приятный запах, тянется к сосиске лапой… и вот сосиска уже у кошки. Но тут входит хозяйка, кошка с сожалением бросает сосиску и прячется за столом.

Предположим, представляющийся богатырь назвался Добрыней. Он рассказывает, как однажды спас от Змея Горыныча красавицу Забаву. И перед зрителями разыгрывается воображаемое сражение Добрыни со Змеем.

Девочки обычно выбирают роль красавиц, которые танцуют, поют. Сочетание в себе улыбки и хорошие манеры, обаяние и умение преподнести себя:

«Свет мой зеркальце скажи, и всю правду расскажи. Я ль на свете всех милее, всех прекрасней и белее?»

II вариант

Правила игры: такие же, как в первом варианте. Часть детей исполняет роль зрителей. Дети договариваются, какие предметы в качестве фишек они будут использовать. Победителей определяют не только по количеству жетонов, но и по количеству набранных фишек зрителей, отдавших свой голос за того или иного участника. Определяются номинации: «За лучшее актерское воплощение образа», «За лучший сценический костюм», «За оригинальный костюм». «Приз зрительских симпатий» оценивают зрители. Участники могут объединяться в группы для показа небольших сценок.

III вариант

Правила игры: игра проводится в домашних условиях, во взаимодействии с родителями. Она может носить тематический характер, или быть спонтанной. Главными инициаторами являются дети, в игре они могут поменяться ролями со взрослыми. Необходимо: вместе с детьми подобрать костюмы и предметы, которые можно использовать при создании образов воображаемых героев разыграть небольшие сценки. Позволяя ребенку вести вас за собой, отслеживать его поведение, отражать чувства ребенка, устанавливать ограничения, поощрять энергию и усилия ребенка, принимать участие в игре, предоставляя инициативу ребенку, проявлять речевую активность.

Источник:

1. Бочкарева, Л.П. Театрально-игровая деятельность дошкольников. Методическое пособие для специалистов по дошкольному образованию. [Текст] / Л.П. Бочкарева. - Ульяновск: ИПКПРО, 2003.

2. Чурилова Э.Г. Методика и организация театрализованной деятельности дошкольников и младших школьников. [Текст] / Э.Г. Чурилова. - М.: Владос, 2010.

3. Юрина Н.Н. Театрализованная деятельность в детском саду [Текст] / Н.Н. Юрина // Эстетическое воспитание и развитие детей дошкольного возраста / под ред. Е.А.Дубровской, С.А.Козловой. - М., 2015. – С.60-89

«Волшебный кубик»

Возрастная адресованность: дети 5-6 лет

Предполагаемое количество участников: 25 детей

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Взрослый предлагает детям поиграть в игру, которая называется «Волшебный кубик», на котором на разных сторонах нарисованы разные

игры, в которые дети могут поиграть: «Магазин», «Больница», «Детский сад», «Школа», «Скорая помощь», «Зоопарк».

Дети по считалочке выбирают, кто первый будет бросать кубик:

Раз, два, три, четыре, пять,
Мы собрались поиграть.
К нам сорока прилетела
И тебе водить велела.

Тот, на кого выпала считалочка, подбрасывает кубик и выбирает игру.

Например, выпадает игра «Магазин». Те дети, которые хотят поиграть в эту игру, берут материал, подходящий к той игре, и идут играть. Взрослый предлагает варианты игровых действия, а также стимулирует детей к проявлению творчества в игровом замысле. Если детям недостаточно предложенного материала, взрослый предлагает из бросового материала сделать недостающие атрибуты.

Роль воспитателя в данных играх заключается в наблюдении за самостоятельной игрой детей, при необходимости может дать совет, вмешиваться только в крайнем случае.

«Магазин»

Ход игры: Водитель привозит на машине товар, грузчики разгружают, продавцы раскладывают товар на полках. Директор следит за порядком в магазине, заботится о том, чтобы в магазин во время 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.

Игровые ситуации могут разыгрываться в различных магазинах «Овощной», «Одежда», «Продукты», «Ткани», «Сувениры», «Книги», «Спорттовары», «Мебельный», «Игрушки», «Зоомагазин», «Головные уборы», «Цветочный», «Булочная» и др.

«Зоопарк»

Ход игры: Строители строят зоопарк. 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 на животных, задают вопросы экскурсоводу.

«Скорая помощь»

Ход игры: 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.

«Больница»

Ход игры: 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.

«Школа»

Ход игры: Учитель ведет уроки, ученики отвечают на вопросы, рассказывают, считают. Директор присутствует на уроке, делает записи в своей тетради (взрослый в роли директора может вызвать к себе в кабинет учителя, дать советы), завуч составляет расписание уроков.

«Детский сад»

Ход игры: Взрослый принимает детей, беседует с родителями, проводит утреннюю зарядку, занятия, организует игры...

Помощник воспитателя следит за порядком в группе, оказывает помощь воспитателю в подготовке к занятиям, получает еду.

Логопед занимается с детьми постановкой звуков, развитием речи.

Музыкальный руководитель поет и танцует вместе с детьми.

Врач осматривает детей, слушает, делает назначения.

Медсестра взвешивает, измеряет детей, делает прививки, уколы, дает таблетки.

Повар готовит еду, выдает ее помощникам воспитателя.

Игровые ситуации: «Утренний прием», «Наши занятия», «На прогулке», «Музыкальные развлечения», «Мы спортсмены», «Осмотр врача», «Обед в детском саду» и др.

Источник:

1. *Гейль, О. Г. Формирование основ безопасного поведения в быту у детей младшего возраста через игровую деятельность / О. Г. Гейль. — Текст : непосредственный / Молодой ученый. — 2016.— С. 26-28.*

2. Губанова Н.Ф. Игровая деятельность в детском саду.– М.: Мозаика-Синтез,2006

3. Дыбина О.В. Образовательная среда и организация самостоятельной деятельности старшего дошкольного возраста: методические рекомендации, 2008.

«Школа мяча»

Возрастная адресованность: 6-7 лет.

Количество участников не ограничено.

Материал, оборудование: мячи разного размера, цвета и предназначения (футбольные, баскетбольные, волейбольные, для настольного тенниса, мячи – фитболы, и др.), футбольные ворота, волейбольная сетка, стол для настольного тенниса, ракетки для настольного тенниса, тренажер «мячики на веревочке», баскетбольные кольца (или обручи, закрепленные на определенной высоте), кегли, разноцветный парашют с мячиками, повязка на голову «Тренер», карточки-схемы игровых действий.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Перед началом игровых действий, возможно, загадать загадку о предмете, с которым дошкольникам предстоит организовывать игру:

Мне с ним нравится играть:
Прыгать, бегать, догонять!
Что за шарик резво скачет? –
Это мой любимый…(мячик)

Позиция педагога в игре:

«Равноправный игрок»: педагог выбирает себе мяч и выполняет действия с ним. Возможно, кто-то из детей захочет поиграть именно со взрослым. Или педагог включается в игру, организованную детьми.

В свободной игровой деятельности нет обязательных правил. Это игровая деятельность ребенка, со свободной точкой входа и выхода, с правилами, которые придумывает он сам, без указаний со стороны взрослых. Главное, чтобы эти правила не приводили к конфликту между игроками.

Дошкольники 6-7 лет имеют определенный опыт игр с мячом и могут самостоятельно организовать индивидуальные игры-упражнения:

- подбрасывать и ловить мяч;
- отбивать мяч одной рукой;
- забрасывать в баскетбольное кольцо (обруч) и др.;

коллективные игры:

- футбол;
- сбей кегли;
- прыжки-гонки на фитболах и др.

«Забей гол»

Необходимое оборудование: резиновый мяч диаметром 200 мм – 1 шт., прямоугольные мягкие модули – 2 шт. или футбольные ворота.

Правила проведения игры-соревнования: перед командой на расстоянии 3м стоят ворота. Ширина ворот 1,2м. По очереди каждый участник команды выполняет один удар по неподвижному мячу, стараясь попасть в ворота. Игра-соревнование заканчивается, когда каждый из участников выполнил один удар.

«Мяч в обруч»

Правила проведения игры-соревнования: команда построена в колонну (6 человек). Перед командой на расстоянии 2м закреплен горизонтально обруч на высоте 1,5м. По очереди каждый участник

команды выполняет один бросок двумя руками от груди или из-за головы в горизонтальный обруч.

Игра-соревнование заканчивается, когда каждый участник соревнований выполнил один бросок. Для подведения итогов соревнования учитывается количество попаданий.

«Мяч по кругу»

Правила проведения игры-соревнования: участники команды становится в круг на расстоянии 2м друг от друга.

У капитана команды в руках мяч. По сигналу участники команды выполняют передачу мяча по кругу. Соревнование заканчивается, когда мяч снова оказывается в руках капитана. Для подведения итогов соревнования учитывается командное время.

Роль взрослого заключается в создании благоприятных условий для деятельной и творческой игры детей и поддержании положительной эмоциональной атмосферы в коллективе детей.

Источник: *https://doshkolka.rybakovfond.ru/4d*

«Где позвонили?»

Возрастная адресованность: для детей 5-7 лет.

Предполагаемое количество участников: до 10 человек.

Материал, оборудование: звоночек (или колокольчик, дудочка, бубен).

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Дети сидят группами в разных местах комнаты, в каждой группе какой-нибудь звучащий инструмент. Выбирается водящий. Ему предлагают закрыть глаза и угадать, где позвонили, а показать направление рукой. Если ребенок правильно укажет направление, педагог говорит: «Пора» - и водящий открывает глаза. Тот, кто звонил, встает и показывает звоночек или дудочку. Если водящий укажет направление неправильно, он снова водит, пока не угадает.

Педагог стучит в бубен тихо, потом громко, и очень громко. Соответственно звучанию бубна дети выполняют движения: под тихий звук идут на носочках, под громкий - полным шагом, под более громкий - бегут. Кто ошибся, тот становится в конце колонны. Самые внимательные окажутся впереди.

Источник: *Арушанова А.Г. «Речь и речевое общение детей» Москва. «Мозаика Синтез»1999г.*

«Говорим правильно»

Возрастная адресованность: для детей 4 – 6 лет.

Количество участников: 2 человека.

Материалы, оборудование: картинки с изображением предметов.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Чтобы научить ребенка ориентироваться в произношении, поиграйте с ним в следующую игру. Взрослый называет предмет кухонной утвари,

ребенок – этот же предмет, но в уменьшительном значении; взрослый – множественное число предметов в уменьшительном значении и название предмета, ребенок добавляет слово «много» (тем самым изменяя падеж существительного). Игра сначала проводится в умеренном темпе, затем он постепенно наращивается. Пример: ложка – ложечка, ложка – много ложек, ложечки – много ложечек. Тарелка – тарелочка, тарелка – много тарелок, тарелочка – много тарелочек.

Играть можно и с другими существительными (фруктами, животными и т. д.).

Источник: *авторская игра.*

«Разноцветные корзинки».

Возрастная адресованность: для детей 6-7 лет.

Предполагаемое количество участников: 1 – 6 человек.

Материал, оборудование: коробка с игровым материалом - 1шт., разноцветные корзинки - 3 шт. (красная, синяя, зеленая), предметные картинки на заданные буквы (например, санки, стол, мяч, ножницы, лопата, лук, мак, конфета, банан, яблоко, сумка и т.д.), цифры от 1 до 6, кубик 1-6 – 1 шт., буквы на липучках – 30 шт.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Игроки располагаются за столом (можно на ковре). Перед ними стоят красная, синяя и зеленая корзинки с определенными буквами. Цифры и предметные картинки раскладываются по поверхности стола (ковра) картинкой вниз.

Выбирается ведущий. Очередность хода устанавливается игроками самостоятельно. Каждый игрок выбирает себе цифру и по 5 предметных картинок.

Вариант № 1.

Ведущий бросает кубик. Какое количество точек выпало на кубике, игрок с такой цифрой выбирает картинку. Если на картинке изображен предмет в названии, которого есть звук, соответствующий букве, то игрок кладет картинку в соответствующую корзинку. Если нет – пропускается ход.

Выигрывает тот, кто быстрей всех разложит свои картинки.

Вариант № 2.

В игре используется 2 корзины синяя и зеленая. Игрокам необходимо разложить предметные картинки с заданными звуками по признаку твердости-мягкости (например: звуки [м] - [м'] – мышка-мишка, звуки [к] - [к'] – кот-кит и т.д.). Выигрывает тот, кто быстрей всех разложит свои картинки.

Вариант № 3

В игре используется 2 корзины красная и синяя. Игрокам необходимо разложить предметные картинки в корзины, определяя первый звук в названии предмета, изображенного на картинке (например: утка-первый звук [у] – красная корзинка, самокат-первый звук [с] – синяя

корзинка и.т.д.). Выигрывает тот, кто быстрей всех разложит свои картинки.

Вариант № 4

В игре используется 2 корзины синяя и зеленая с наклеенными буквами. Игрокам необходимо разложить предметные картинки с дифференцируемыми звуками (например: [с] - [ш]). Цвет корзинки значения не имеет. Игрок проговаривая название предмета кладет картинку в корзину с буквой С или Ш. Так же для других звуков: [з] – [ж], [ц] – [ч], [л] - [р]. Выигрывает тот, кто быстрей всех разложит свои картинки.

Правила.

Разложить предметные картинки по корзинкам. Четко, со всеми правильными звуками, проговаривать название предмета, изображенного на картинке.

Выбрать цифру, выбрать картинки, соотнести количество точек на кубике со своей цифрой, разложить картинки по корзинкам в соответствии с заданными буквами, звуками, четко проговорить названия предметов.

Источник:

1. *Нищева Н.В. Обучение грамоте детей дошкольного возраста - Спб Детство-Пресс – 2015,*

2. http://logoportal.ru, http://logolife.ru, 1september.ru.

«План – дело – анализ»

Возрастная адресованность: для детей 5-7 лет.

Предполагаемое количество участников: 1- 20 человек.

Материал, оборудование: уголок строительно-конструктивных игр, оснащенный различными кубиками, крупным и мелким конструктором; зона театрализованных игр, укомплектованная различными настольными и кукольными театрами; зона художественного творчества, оснащенная альбомами, гуашью, восковыми мелками, пластилином, цветной бумагой, трафаретами, различными раскрасками; зона музыкального творчества, которая оборудована барабаном, металлофоном, бубном, саксофоном, маракасами, колокольчиками; гимнастические палки, скотч, разноцветные платочки, ленточки, желуди, каштаны, деревянные плашки, мебель, веревки, лоскуты, фольга, бумага, подручный материал.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

В начале игры предлагается использование технологии «план – дело – анализ», когда дети садятся в круг, воспитатель предлагает обсудить, кем бы они хотели быть сегодня? В этот период идёт «зарождение» идеи свободного игрового действия, выбор партнёров для игры, обсуждение возможного использования предложенного оборудования. Но это делают сами дети, педагог только наблюдает и не мешает детской фантазии. Ответы часто изумляют даже самих отвечающих. С утра хотел быть единорогом, и вдруг! Ребенок говорит: «Буду полицейским!» или

«Кроликом». А после все разбредаются строить свою реальность из подручных материалов.

Правила:

Во время свободной игры главным условием является отсутствие со стороны педагога навязывания правил ребенку. Задача взрослого организовать необходимую игровую среду, так чтобы у ребенка возникало желание действовать в этой обстановке. Среда должна быть не навязчивой и безопасной. Содержание игры целиком зависит от самих детей и может быть абсолютно неожиданным.

Систематические указания педагога о том, как играть, во что играть, что говорить приносят вред.

В игре нет заранее написанного сценария. Костюмы – не подготовлены. Декорации не расставлены. Всё, как в жизни.

Базовыми особенностями методики являются наличие игры по ролям, где дети выбирают роли сами, в которых они существуют во время игры; наличие фразы: «А давай, как будто!» (Ребенок может быть любой зверушкой или человеком какой-либо профессии, а также персонажем из книги, мультфильма или сказки. Главное условие- игра понарошку); наличие специальной среды (заместители игрушек). Например, каштаны, которые могут быть деньгами, конфетами или кладом, предметами для жонглирования и так далее; разноцветные ткани, применяемые вместо озера или накидки для волшебника.

В игре дети фантазируют, придумывая себе образ, костюм, создавая сценарий, учатся взаимодействовать, лидерству, дипломатии и легко вливаться в новый коллектив.

Свободная игра не для результата, она для себя (ребенка) и из себя.

В свободной игре обыденные предметы становятся чем угодно: стол превратиться в дом или самолет, ряд стульев в поезд, а прищепки и грецкие орехи драгоценностями или лекарствами, из тканей и лент можно сделать костюм, огород и море! Ведь чем меньше у предмета заранее определена роль, тем больше вариативность.

Задача взрослого в такой игре – сопровождение. Он не является ведущим. Он – именно сопровождающий, такой же игрок, как и все остальные, задача которого аккуратно ввести детей в игру друг с другом, помочь завертеться игровой деятельности, дать продолжение сюжету, создавать новые игровые ситуации. Сопровождающий игру взрослый сам является хорошим игроком, он понимает психологию детей разного возраста, ведет игровую практику.

Игровые действия.

Пример свободной игры 1.

Однажды в стране Понарошку Фея и котик открыли кафе. Пингвин ловил и приносил им рыбу. Котик помогал готовить и сторожил кафе. Как-то раз из высокого замка поступил заказ на десерты. Но принцессе десерты не понравились, и все стали придумывать, как сделать их вкуснее.

Желание угодить принцессе собрало всех вместе на корабле. Под белыми парусами отправились в путь, на поиски вкусных приправ для еды. Дракон показывал дорогу, тигр защищал от опасностей в пути, остальные звери помогали грести. Специи нашел ловкий Пингвин. И друзья отправились в обратный путь, чтобы приготовить самый вкусный торт для королевского бала.

Пример свободной игры 2.

В некотором царстве живет рыцарь, который охраняет принцессу. Вдруг прилетает дракон и хочет украсть принцессу. Принц достает свой волшебный меч и взмахивает им, чтобы победить врага.

Пример свободной игры 3.

После совершения экскурсии в пожарную часть, дети играли в «Тушение пожара», имитируя при этом вызов по телефону сотрудников МЧС, которые по прибытию на место назначения раскручивали пожарный рукав (сделанный из бумаги) и тушили пожар. Некоторые игроки подносили к губам воображаемые рации и сообщали о том, что пожар потушен.

Пример свободной игры 4.

Дети понарошку находятся в кинотеатре, садятся на стульчики. Другие игроки изображают героев мультфильма на экране. Затем происходит бурное обсуждение.

Источник:

1. *Аникеева Н.П. Воспитание игрой. Книга для учителя. - М.: Просвещение, 1987. – 144 с.*,

2. *https://ягений.рус/razvitie-detej/8-jeffektivnyh-metodik-razvitija-detej/*,

3.*http://126lipetskddo.ru/upload/IGRA/Бахомский.pdf*,

4.*https://text.ru/rd/aHR0cDovL2J1dG92by1kZXRpLnJ1Lz9wYWdlX2lkPTExNDI%3D.*

«Колечко»

Возрастная адресованность: для детей 3-7 лет.

Предполагаемое количество участников: 8-11 человек.

Материал, оборудование: колечко.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

В первую очередь назначается ведущий. А чтобы никому не было обидно, можно воспользоваться считалкой, которая поможет сделать выбор.

Затем все рассаживаются и выставляют ладошки вперед, сложив «лодочкой».

Водящий держит кольцо и начинает идти мимо каждого, вкладывая свои ладони в их. Стараясь незаметно положить его кому-то из игроков, который должен постараться ничем себя не выдать и продолжать сидеть с невозмутимым лицом. А, уже пройдя весь ряд, уходит чуть-чуть подальше и говорит соответствующий текст:

«Ты катись, катись колечко,

На волшебное крылечко!

Раз, два, три, четыре, пять,

Выходи его искать!»

Задача игрока с кольцом, состоит в том, чтобы вскочить как можно быстрее со скамейки и постараться подальше убежать. Другие участники обязаны в этот момент его поймать. Успели это сделать, тогда он возвращается назад и садится со всеми. Ну, а если же обхитрил всех и выскочил, то тут же становится новым ведущим, дальше продолжая игру.

Правила.

Водящий должен вложить колечко в руки одного из игроков так, чтобы это не заметили остальные.

Игрок, получивший кольцо, не должен подавать виду, что оно у него есть.

Перед тем, как сказать финальные слова, водящий должен отойти от игроков на несколько шагов.

Тот, у кого колечко в руках, должен успеть добежать до ведущего.

Игроки должны словить участника с кольцом.

Если удержать игрока удалось – ведущий прежний, игра начинается сначала.

Если получивший кольцо убежал – он становится новым водящим.

Игровые действия.

Дети водящего выбирают считалкой или голосованием.

Все садятся на скамейку в ряд и лодочкой складывают руки.

Водящий берет колечко (или любой другой маленький предмет, например, пуговицу или камушек), прячет в своих ладонях, которые тоже складывает, как у других игроков. Он идет прямо, обходя каждого игрока и имитируя, будто вкладывает им что-то в руки, повторяя слова игры, указанные выше.

Одному из игроков водящий вкладывает предмет по-настоящему так, чтоб остальные не догадались. Потом он отходит на пару шагов от скамьи и повторяет финальные слова.

После этих слов тот игрок, которому предмет вложили, должен резко рвануть к водящему. Задача других игроков – вычислить заранее получившего подарок и не дать убежать.

Руководство.

Воспитатель решает спорные ситуации между игроками. Воспитатель создает и поддерживает атмосферу творчества, игры, радости и внимательного отношения к детям и взрослым

Источник:

1.https://igroznaika.ru/aktivnye/igra-kolechko-kolechko

2.https://luckclub.ru/pravila-igry-kolechko-igra-kolechko-vyjdi-na-krylechko-pravila-sut-igry-cel-igry-slova-igry

«Песочные струйки»

Возрастная адресованность: 5-6 лет

Предполагаемое количество участников: по желанию.

Материал, оборудование: песочный ящик или песочница, пластиковые бутылочки, сухой песок, воронки.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Правила:

Необходимо наполнить песком полную бутылочку. Ребенок может рисовать предметы по желанию. Можно организовать конкурс рисунков среди детей.

Игровые действия:

Взять бутылочку с отверстием и крышкой, насыпать через воронку песок. Песок сыплется через воронку, как вода струйкой течёт. Сухой песок - сыпучий. Теперь, когда бутылочка наполнилась песком, нужно закрыть ее крышкой, в которой есть отверстие, перевернуть бутылочку. Песок высыпается струйкой. Им можно рисовать различные предметы, например, солнышко, домик, машину, цветок и т. д.

Руководство:

Воспитатель объясняет детям, что необходимо делать. Может осуществить показ действий.

Если у ребенка возникли трудности в выборе изображения предметов, воспитатель оказывает помощь.

Источник: *https://www.maam.ru/detskijsad/kartoteka-igr-*

«Весёлая ярмарка»

Возрастная адресованность: 5-7 лет.

Предполагаемое количество участников: неограниченное количество участников.

Материал, оборудование: кубики, шарики или картонные кружки.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Правила игры

Постройте детей в круг. Они будут «продавцами». Руки детей должны будут находиться за спиной, а в руках – мелкие предметы разных цветов (красного, оранжевого, зеленого, синего, желтого, фиолетового и т. д.).

Игровые действия

В центре круга находится ребенок. Он «покупатель». Дети все вместе произносят слова, под которые ребенок - «покупатель» поворачивается вокруг себя, вытянув вперед руку, наподобие стрелки:

Ваня, Ваня, покружись,
Всем ребятам покажись,
И какой тебе милей,
Укажи нам поскорей! Стоп!

На последнем слове ребенок останавливается. Тот, на кого указала «стрелка», спрашивает «покупателя»:

«Что угодно для души? Все товары хороши!»

Ведущий «делает заказ»:

«Хочу овощ!» (ягоду, цветок, фрукты и т. д.)

Теперь ребенок, «принявший заказ», должен предложить овощ, цвет которого совпадает с игрушкой, спрятанной у него за спиной.

«Возьми перец», – говорит продавец и протягивает желтый кубик.

«Послушай и выполни»

Возрастная адресованность: 5-7 лет.

Предполагаемое количество участников: до 12 участников.

Материал, оборудование: музыкальный инструмент.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Правила игры

Детей разделить на 3 команды. Пусть они под музыку выполняют различные танцевальные движения.

Игровые действия:

После первой остановки музыки дети выполняют первую команду, после второй остановки – вторую и т. д.

Команда 1 – повернуть голову налево, прямо, опустить голову вниз, поднять вверх.

Команда 2 – поднять левую руку вверх, поднять правую руку вверх, опустить обе руки.

Команда 3 – поднять правую ногу, опустить, поднять левую, опустить, 3 раза подпрыгнуть на правой ноге.

Все команды выполняются при выключенной музыке.

Источник: *https://belibra.ru/Polnaya-entsiklopyediya-sovryemyennykh-razvivayushchikh-igr-dlya-dyetyeyi.162.html*

«Служба спасения»

Возрастная адресованность: 5-6 лет

Предполагаемое количество участников: 8-10 человек

Материал, оборудование: аптечка, пожарная машина, машина скорой помощи, каски, спецодежда, стол, телефон, рация, журнал для записей, носилки, ремни, вёдра, лопаты, карта-схема группы или игровой площадки.

Игровые роли: оператор телефона, спасатели, пострадавшие, врачи скорой помощи.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

1. Сбор спасателей по тревоге.
2. Выезд на место происшествия.
3. Ориентировка на местности.
4. Осмотр места происшествия.
5. Распределение спасательных работ между разными группами.
6. Использование техники специального назначения.
7. Спасение пострадавших.
8. Оказание первой медицинской помощи.
9. Доставка необходимых предметов в район происшествия.

10. Доставка пострадавших в больницы.

11. Возвращение на базу.

Задача воспитателя - подготовить всё, что может потребоваться детям в их игре и пробудить фантазию. Этому могут способствовать стулья, разных размеров, кольца, детские покрывала, бросовый материал (неоформленный игровой материал) и оформленный игровой материал (стол, журнал для записей, телефон, рация, каски, лопаты, вёдра, носилки, аптечка, карта-схема группы или игровой площадки).

Содержание игры полностью определяется самими детьми и может быть иногда совершенно неожиданным. Воспитатель наблюдает за самостоятельной игрой детей, если необходимо – дает советы, помогает и вмешивается только в крайнем случае. Дети могут сами пригласить воспитателя принять участие в игре в какой- то роли.

Источник:

1. *Виноградова Н.А. Сюжетно-ролевые игры для старших дошкольников: практическое пособие*

2. Краснощекова Н.В. Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста.

«Рисовалки»

Возрастная адресованность: 5-6 лет

Предполагаемое количество участников: 10-12 человек

Материал, оборудование: большой лист бумаги, карандаши, фломастеры.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Вешаем на доску или стену большой лист бумаги. Дети решают, кого они будут рисовать, и становятся друг за другом. По команде ведущего каждый по очереди, с карандашом или фломастером, рисует задуманное на время. Чем меньше времени, тем быстрее надо рисовать, и тем веселее получается. Можно вслух отсчитывать секунды.

Можно провести эту игру иначе. Дети делятся на две команды. Дается время, каждый подбегает и рисует одну деталь. Выигрывает та команда, у которой получилось точнее и красивее.

Источник: *Лучшие игры для детей от 2 до 7 лет / Акимова Г.Е., Федорова Е.В., Яковлева Е.Н.*

«Зоопарк»

Возрастная адресованность: 5-6 лет

Предполагаемое количество участников: 10-15 человек

Материал, оборудование: картинки с животными, игровые часы.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Дети садятся в круг, получая по картинке, не показывая, их друг другу. Каждый должен описать свое животное, не называя его, по такому плану:

1. Внешний вид.

2. Чем питается.

Для игры используются «игровые часы». Вначале крутят стрелку. На кого она укажет, тот начинает рассказ. Затем вращением стрелки определяют, кто должен отгадывать описываемое животное.

Источник: *Лучшие игры для детей от 2 до 7 лет / Акимова Г.Е., Федорова Е.В., Яковлева Е.Н.*

«Ладошки»

Возрастная адресованность: 5-7 лет

Предполагаемое количество участников: 10-12 человек

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Ребята прижимают свои ладошки друг к другу и таким образом двигаются по группе, где можно установить разные препятствия, которые пара должна преодолеть. Это может быть стул или стол. В определенный момент дети должны суметь договориться о дальнейшем действии. В игре может участвовать пара взрослый - ребенок. В конце игры дети делятся впечатлениями, что им показалось сложным и что помогает в преодолении трудностей.

Источник: *Лучшие игры для детей от 2 до 7 лет / Акимова Г.Е., Федорова Е.В., Яковлева Е.Н.*

«Небо. Земля. Вода»

Возрастная адресованность: 5-7 лет

Предполагаемое количество участников: от 9 до 12 чел.

Материал, оборудование: большая дидактическая картина, разделенная на 4 части: на одной части изображено небо, на другой – земля, на третьей – вода, на четвертой помещены карточки с изображением людей, зверей, птиц, рыб, земноводных.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Дети делятся на три команды и выбирают командиров. Получив свое «поле ответственности» (небо, воду или землю), члены каждой команды по очереди подходят к картине, выбирают карточку с изображением только одного представителя соответствующей среды и кладут ее на поле картины. По завершению работы команды готовят рассказы о выбранных ими представителях «их» среды, о приспособленности именно к этим условиям, о возможности или невозможности временного пребывания в другой среде (от каждой команды выступает командир). В конце игры дети подводят итог.

Задание игрокам: расположить то или иное живое существо на соответствующей части дидактической картины, рассказать о выбранных представителях.

Правила игры: Играют 3 команды по 3-4 человека в каждой. За правильно и быстро выполненные действия команде начисляются баллы:

- быстро собралась и выбрала командира – 1 балл;
- быстро, правильно и аккуратно выполнила задания – 2 балла;

- правильно составила рассказ – 5 баллов.

Играть, строго соблюдая очередь. Команда, набравшая наибольшее количество баллов, становится победителем.

Источник: *Л. Ю. Павлова. «Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром. Для работы с детьми 4-7 лет.- М.:МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015.-80с.*

«Три предмета»

Возрастная адресованность: 5-8 лет

Предполагаемое количество участников: от 2 до 15 чел.

Материал, оборудование: мяч

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Воспитатель называет одно слово (например, мебель) и бросает мяч ребенку. Ребенок, в ответ должен назвать три слова, подходящие к «мебели» (стол, диван, кровать) и кинуть мяч обратно. Следующему ребенку называется другая категория, например, овощи. В игре используются все известные детям обобщающие категории (звери, насекомые, деревья, птицы, одежда, бытовые приборы и т.д.)

Источник: *https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2016/03/23/kartoteka-igr-dlya-detey-doshkolnogo-vozrasta*

«Моя комната»

Возрастная адресованность: 5-7 лет

Предполагаемое количество участников: 5-6 чел.

Материал, оборудование: листы бумаги различного цвета («пустые комнаты»)- по одному на каждого ребенка»; карточки с изображением мебели различных цветовых оттенков, игрушек, занавесок (темных и светлых тонов); карточки, изображающие комнатные растения, домашних животных, книги, компьютер и т.д.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Дети самостоятельно действуют по заданию, затем по очереди рассказывают, почему выбрали ту или иную карточку. В конце игры подводится итог.

Задание игрокам: Обустроить свою комнату. Выбрать карточки с предметами, которые нравятся. Самостоятельно все расставить. Рассказать о своем выборе.

Правила игры: Работать самостоятельно. При выборе карточек руководствоваться своим мнением. Выигрывает тот, кто быстрее остальных справится с заданием и сможет четко объяснить свои действия.

Источник: Л. *Ю. Павлова. «Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром. Для работы с детьми 4-7 лет.- М.:МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015.-80с.*

«Театр теней»

Возрастная адресованность: 5-6 лет

Предполагаемое количество участников: 2- 10 чел.

Материал, оборудование: экран (светлая стена), настольная лампа, фонарь.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Перед игрой необходимо затемнить комнату, источник света должен освещать экран на расстоянии 4-5м. Между экраном и источником света производятся движения руками, от которых на освещенный экран падает тень. Размещения рук между стеной и источником света зависит от силы последнего, в среднем это 1-2м от экрана. Детям предлагается при помощи рук создать теневые фигуры (птица, собака, лев, орел, рыба, змея, гусь, заяц, кошка). «Актеры» теневого театра могут сопровождать свои действия короткими диалогами, разыгрывая сценки.

Источник:*https://kladraz.ru/igry-dlja-detei/razvivayuschie-igry/razvivayuschie-igry-dlja-detei-5-6-let-v-detskom-sadu-kartoteka.html*

«Поступи правильно»

Возрастная адресованность: 6-7 лет

Предполагаемое количество участников: 12-16 чел.

Материал, оборудование: стихотворение В. Маяковского «Что такое хорошо и что такое плохо»; серия картинок, на которых изображены дети в различных бытовых ситуациях, соответствующие сюжетам стихотворения, - примеры как положительного, так и отрицательного поведения детей; зеленые и красные круги.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Дети рассматривают картинки и думают, рассуждают, как бы поступили дети в этих ситуациях. Раскладывают карточки по принципу положительные и отрицательные поступки. В конце игры подводится итог. Воспитатель вместе с детьми в одну сторону откладывает картинки с положительными поступками и отмечает их зеленым кружком, в другую сторону кладет картинки с отрицательными поступками и отмечает их красным кружком.

Задание игрокам: Внимательно рассмотреть полученную карточку, дать оценку поступкам героев. Разложить карточки: в одну сторону положительные поступки, в другую - отрицательные.

Правила игры: Дети делятся на 4 команды по 3-4 человека. За каждый правильный ответ ребенок или команда получает похвальный приз – солнышко. Ребенок или команда, набравшие большое количество солнышек, считаются победителями.

Источник: *Л. Ю. Павлова. «Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром. Для работы с детьми 4-7 лет.- М.:МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015.-80с.*

«Звездный зоопарк»

Возрастная адресованность: 5−7лет

Предполагаемое количество участников: 5– 6 человек.

Материал, оборудование: Фланелеграф (можно использовать также стены или окна группы); вырезанные из цветной бумаги звезды (для каждого созвездия свой цвет); наборы для детей (альбомный лист, закрашенный в черный цвет с наклеенными маленькими квадратиками бархатной бумаги по схеме созвездий; маленькие «звездочки» для составления созвездий); карточки с изображением созвездий и существ – прототипов созвездий.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

1. Собрать из «звездочек» свое созвездие – то, которое им понравилось, или то, под которым они родились (многие дети уже знают свое созвездие).

2. Найти карточку этого созвездия, отыскать к ней изображение живого существа – прототипа созвездия.

3. Вспомнить миф или легенду, связанную с этим созвездием.

Правила:

1. Можно выбрать только одну схему и работать с ней, не мешая другим игрокам.

2. Внимательно выслушивать ответы других детей и стараться самому сделать и рассказать правильно.

3. Выигрывает тот, кто быстрее и правильнее остальных выполнил задание.

Игровые действия:

1.Проводится показ карты звездного неба. Педагог переодет в костюм звездочета.

Звездочет:

– Здравствуйте, дети! Я приглашаю вас на экскурсию в волшебный зоопарк (планетарий), к волшебным зверям и волшебным птицам. Пойдем? (Да.)

2. Звездочет ведет детей на «экскурсию» (в другое помещение группы, где все уже готово для игры).

Звездочет:

– Ребята, это звездный зоопарк. (Звездочет показывает рукой на «звезды».) – Кого только не увидишь здесь: и льва, и рака, и скорпиона, и пса, и медведицу… Вы их видите? (Нет.)

– Да вот же они! (Показывает на группу звезд.)

– Это созвездие Льва, а это – Лебедя…

3. Звездочет соединяет мелом звезды в созвездиях (полосками бумаги на фланелеграфах)

– получаются силуэты зверей, птиц и т. д.

– Теперь видно этих зверей? (Да.)

– Интересно? (Да.)

4. Звездочет при проведении «экскурсии» по звездному небу знакомит детей с мифами о возникновении созвездий.

5. Дети рассматривают очертания созвездий, запоминают их названия.

6. Педагог знакомит детей с правилами игры и заданием. Участникам игры раздаются наборы для игры, они составляют созвездия с опорой на квадратики бархатной бумаги, наклеенные на листы. Дети работают по заданию.

7. В конце игры подводится итог.

Источник: *Л. Ю. Павлова. Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром. Для работы с детьми 4-7 лет»*

«Бухгалтеры»

Возрастная адресованность: 6 −7 лет

Предполагаемое количество участников: 4 – 5 человек.

Материал, оборудование: Разноцветные бусы, красно-голубые, числовая линейка.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

1.Использовать разноцветные бусы для выполнения счета «товара», привезенного в магазин.

2.Посчитать, сколько товара привезли или довезли, сколько купили, сколько осталось.

Правила:

1.За правильные ответы дети получают «бонусную карту» для осуществления покупок по сниженным ценам (только для сотрудников магазина).

2.Выигрывают те дети, которые активно вместе и правильно выполняли счет, имели «бонусные карты».

Игровые действия:

Педагог собирает детей около себя и рассказывает, что в любом магазине есть бухгалтеры – люди, которые считают, сколько товаров завезли в магазин, сколько продали, сколько денег получили за проданный товар.

−Хотите вместе с бухгалтерами произвести расчеты?

−В этом нам помогут разноцветные бусины.

−На продажу в магазин привезли яблоки (бусины). Посчитайте, сколько яблок (бусин) привезли в магазин.

Проговаривая действия продавца и покупателя, педагог демонстрирует передвижение бусин на веревке. Акцентирует внимание на выполнение действия: сложение (добавляет бусины) или вычитание (отодвигает бусины). Имея зрительную опору, дети называют итоговое число при выполнении математической операции.

Было десять яблок (Показывает общее количество бусин). Миша купил 2 яблока (Отодвигает 2 бусины вправо). Сколько яблок осталось? (Показывает количество справа). И т.д.

Далее дети самостоятельно выполняют действия с бусинами в соответствии с придуманной ими арифметической задачей. Проверяют выполнение решения с помощью числовой линейки. Рассказывают, как производили вычисления.

В конце игры подводится итог.

Источник: *Новая заниматика для маленьких математиков. Сборник игр и упражнений по формированию элементарных математических представлений у дошкольников. Авторы составители: О.К. Пересыпкина, Е.В. Ермолаева Ю.В. Чернышкова, А.Н. Васильева.*

«Кругосветное путешествие»

Возрастная адресованность: 6−7лет

Предполагаемое количество участников: 5– 6 человек.

Материал, оборудование: Имитационная физическая карта; корабль; стрелки для прокладывания маршрута по карте; карточки с изображением кораллов, рыб, животных морей и океанов.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

1. Проложить маршрут кругосветного путешествия.

2. Совершить путешествие, выполняя задания и зарисовывая живые объекты, встретившиеся на пути.

Правила:

1.Обсуждать и прокладывать маршрут по карте совместно.

2. За правильно выполненное задание или красивую зарисовку ребенок получает «коралловую ветвь».

3. Побеждает тот, кто наберет больше всего наград.

Игровые действия:

1.Наиболее сложным и познавательным является кругосветное путешествие. Оно охватывает несколько занятий, в ходе которых дети «путешествуют» вокруг всего земного шара. «На борт корабля» можно взять и более слабых детей – для приобщения их к новым знаниям.

2.Педагог говорит:

– Мы отправляемся в научное кругосветное путешествие. Наша команда должна быть дружной, умной, смелой, активной. Только такие качества помогут нам преодолеть все трудности. В ходе путешествия мы с вами встретимся, познакомимся с удивительными животными и растениями морей и океанов.

3.Педагог совместно с детьми определяет маршрут кругосветного путешествия. На имитационной физической карте при помощи стрелок прокладывает маршрут будущего путешествия таким образом, чтобы он проходил по морям и океанам.

Примерный маршрут: Санкт-Петербург – Балтийское море – Северное море – пролив Ла-Манш – Атлантический океан – восточное побережье Южной Америки – пролив Дрейка – Тихий океан – Тасманово море – южное побережье Австралии – Индийский океан – южное побережье Африки – западное побережье Африки – Канарские, Азорские острова – Исландия – Норвежское море – Баренцево море – Мурманск.

4.Педагог говорит: На корабле мы отправляемся в путь. Там нам встретятся препятствия, преодолеть которые мы сможем выполняя определенные задания.

Примерные задания:

а) Определите, о ком идет речь: – Эти умные и сообразительные животные легко поддаются дрессировке: играют в баскетбол, прыгают сквозь обручи, спасают людей во время кораблекрушения. (Дельфины.)

– Самый крупный из зубастых китов. (Кашалот.)

– Любит ворчать, обожает тишину и низкие температуры. (Тюлень.)

– Самый большой северный тюлень, любит жить в больших стадах. (Сивуч.)

– В песчаных ямках они откладывают яйца, а потом убегают в море. (Морские черепахи.)

– Самый умный и теплолюбивый тюлень, он любит жаркую погоду американских берегов Калифорнии, обожает выступать в цирке. (Морской лев.)

б) Узнайте по описанию:

– Родственник садовой улитки, только без раковины, много ног, ходит на них как на ходулях. Умеет выстреливать «дымовую завесу». (Осьминог.)

– «Цветы» подводного царства, яркие обитатели глубин, создают гигантские морские королевства. (Кораллы.)

– Самые большие рыбы. Они бывают усатые и зубастые. Детенышей выкармливают молоком. Могут прожить до ста лет. (Кит.)

– Ее боятся моряки. С ней лучше не связываться. Стоит судну потерпеть аварию, в воде немедленно показываются ее зловещий, косой, похожий на нож плавник. (Акула.)

– С неба звездочка упала, поползла и убежала. (Морская звезда.)

5. По пути следования детям встречаются следующие живые объекты (для обсуждения и зарисовки):

– крачки, шилоклювка, сельдь, камбала (Северное море, побережье Европы);

– скумбрия, устрицы, минтай, краб (пролив Ла-Манш);

– коралловые рифы, омары, суповая черепаха, акулы, птица фрегат, фламинго, креветки, темные дельфины, морской лев, южный кит (Атлантический океан);

– магеллановы пингвины, морские котики (восточное побережье Южной Америки);

– дельфины, кашалоты, акулы (Тихий океан);

– морские звезды, тюлень, сивуч, морская черепаха, осьминог (Тасманово море);

– морской слон, летающие рыбы, акула −молот, морские звезды, белая акула, сейвал (кит), кашалот, дельфин (Индийский океан);

– лангуст, золотоволосый пингвин, манта, ламинария

– морская капуста (южное побережье Африки);

– анчоусы, хек, сардины и т. д. (Атлантический океан, западное побережье Африки);

– лосось, тупики (птица), треска, гренландский кит (Норвежское море);

– белый медведь, тюлени, белощекая казарка (Баренцево море).

6. В конце игры подводится итог.

Источник: *Л. Ю. Павлова. «Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром. Для работы с детьми 4-7 лет»*

«Путешествие в организм человека»

Возрастная адресованность: 5−7лет

Предполагаемое количество участников: 8 – 10 человек.

Материал, оборудование: ноутбук, аудио и видеотехника, учебно-методическая литература, плакаты с изображением внутренних органов человека, картинки с изображением внутренних органов человека мед. инвентарь (марля, вата, бинт, зелёнка, лейкопластырь).

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Воспитатель предлагает детям отправиться в самое необычное путешествие. В стране, куда они отправятся, живут внутренние органы человека. Спрашивает у детей, какие внутренние органы человека они знают.

Дети отвечают, воспитатель дополняет.

1. Первый орган, с которым знакомятся дети, – сердце.

Воспитатель говорит, что оно – самый главный орган, как мотор для машины. Мышцы сердца непрерывно сокращаются и расслабляются. Если сердце работать не будет, человек умрет. Предлагает детям показать, как бьется сердце. Дети встают в круг, кладут руки на плечи друг друга, изображая большое сердце. Затем изображают ритмический рисунок биения сердца шагами – медленно: «тук-тук-тук» (три шага в круг и три шага из круга; чуть быстрее: «тук-тук-тук-тук» (четыре шага в круг и из круга); человек взволнован, сердце бьется часто-часто: «тук-тук-тук-тук-тук-тук-тук» (маленькими шагами вперед и назад); сердце успокаивается, возвращается к медленному ритму на три шага.

2. Этюд «Отдай частичку сердечного тепла товарищу».

Дети, стоя по кругу, начиная с воспитателя, поворачиваются к соседу, стоящему с правой стороны, берут его ладони в свои и произносят: «(Имя ребенка), возьми частичку моего сердечного тепла. Пусть оно тебя согревает».

3. Воспитатель говорит о том, что сердце работает, пока в кровь поступает кислород. Спрашивает, через какой орган кислород поступает в организм. Дети отвечают. А поступает он через легкие. Их два – правое и левое, они похожи не на круг, а на овал. Предлагает стать легкими, разделиться на две группы и образовать форму овалов, положив руки на плечи друг другу, приблизиться друг к другу. Дети изображают, как дышат легкие, расходясь и сходясь. Воспитатель предлагает как можно ближе сойтись, послушать, как дышат товарищи, подстроиться под один ритм

дыхания; подышать глубоко 3–5 раз; подышать поверхностно, как собака, когда набегалась.

4. Дети могут изобразить внутренним и внешним кругом ребра и легкие. «Ребра» остаются неподвижными, а «легкие» дышат. Можно проверить прочность «ребер», которые защищают «легкие» («Петушиные бои»).

5. Воспитатель говорит о том, что кислород поступил через легкие в кровь, кровь принесла кислород к сердцу, сердце забилось часто. А дети станут кровеносными сосудами, через которые кровь разносит кислород и питательные вещества по всем органам и тканям. Дети встают цепочкой и бегут, изменяя направление от «органа» к «органу», который называет воспитатель.

6. Воспитатель останавливает детей и говорит о том, что кровь не может дальше двигаться, сосуд закупорен сгустком крови. Что же делать? От этого человек может заболеть и даже умереть.

Взрослый предлагает протолкнуть сгусток, освободить проход. Он изображает сгусток крови, а дети пытаются его вытолкнуть (так несколько раз, продвигаясь по сосуду). Но сгусток все же остается в сосуде. Тогда воспитатель превращает детей в лекарство, которое должно рассосать сгусток крови, чтобы он исчез. Дети бегают вокруг воспитателя, имитируя боксирование с произнесением: «Вот тебе, вот тебе!» Сгусток растворяется, воспитатель приседает. Дети - «лекарство» радуются, прыгают, кричат: «Ура!» Воспитатель напоминает о том, как предупредить появление опасных сгустков крови в сосудах – больше двигаться, обязательно физически трудиться.

7. Далее воспитатель говорит о том, что организм не может нормально существовать без питательных веществ. Спрашивает у детей, где перерабатывается пища. Дети отвечают. Воспитатель предлагает стать желудком, показать, как он работает. Дети встают в круг, но за руки не берутся. Сгибают руки в локтях перед собой. В желудок поступила пища. Дети ее перерабатывают, как мельница, изображая это движениями рук. Сначала на большие кусочки, затем до кашицеобразного состояния. Воспитатель выбирает ребенка, изображающего желудочный сок. Он бегает внутри круга, дотрагиваясь до рук каждого ребенка. Затем дети изображают пантомимически, вздохами и ахами «грустный желудок», в который попала пища большими кусками, плохо пережеванная; очень острая, соленая, перченая.

Произносят слова:

Ох, как больно и опасно!

Травите меня напрасно.

Буду долго я болеть.

Невозможно станет есть.

Дети радуют «желудок», показывая, как надо жевать твердую пищу, «съедая» полезную пищу.

От имени желудка выражают благодарность:

Всех я вас благодарю
За пищу полезную.
Вы жуете хорошо.
Чувствую себя легко.

Воспитатель напоминает, что из желудка пища попадает в кишки, которые бывают тонкими и толстыми. Дети изображают тонкие кишки, встав цепочкой с растянутыми сцепленными руками, изогнув цепочку, показывая, как располагаются кишки в организме человека. Тонкую кишку, которую изображают дети, можно измерить метром. Дети на практике видят, что тонкая кишка очень длинная, в реальности более шести метров.

Дети могут показать, как в тонкую кишку, в которой пища продолжает перерабатываться и всасываться, поступает желчь из печени и желчного пузыря, сок из поджелудочной железы, кишечный сок из стенок кишечника. Все эти вещества помогают переваривать белки, жиры и углеводы. Дети образуют два круга – внешний и внутренний. Дети внешнего круга встают на некотором расстоянии друг от друга, берутся за руки и поднимают их вверх. Дети внутреннего круга проходят через «воротца» детей внешнего круга, поднимая руки вверх после прохода и образуя внешний круг (меняются местами).

Желчь и сок в меня вливаются –
Пища соком наполняется,
Очень быстро расщепляется.
Кровушка обогащается.

Затем изображают менее длинную толстую кишку. Она в реальности длиной более двух метров. Играют в игру «Ручеек», где дети, делающие воротца, – это кишка, а дети, пробегающие, – отходы, вредные вещества в виде кала. Причем воротца периодически сжимаются, проталкивая отходы вперед – к прямой кишке.

8.Воспитатель предлагает детям вспомнить, о каком большом и очень значимом органе мы забыли. Дети называют.

Воспитатель говорит о том, что печень – самый трудолюбивый орган человеческого организма. По своей форме она похожа на большую улитку, которая вылезла из домика. Печень накапливает полезные вещества и выделяет их в кровь, а еще очищает ее от вредных продуктов.

Дети играют в игру «Успей зайти в дом».

На слова воспитателя «Полезные вещества, двигайтесь по организму!» дети бегают по всей площадке, не наталкиваясь друг на друга; на слова «Полезные вещества – в печень!» – стараются быстрее забежать в очерченное пространство. Выбывает тот, кому не хватило места. Затем дети изображают, как печень очищает кровь. Два ребенка образуют поднятыми руками «воротца». Остальные дети из колонны по одному перестраиваются в колонну по два, проходят под воротцами. «Грязная кровь» уходит направо, а «чистая кровь» – налево.

9.Воспитатель просит детей напомнить, какой орган человеческого организма величиной с кулак очищает кровь от вредных веществ и выводит их из организма с мочой. Также этот орган следит за тем, чтобы вещества, необходимые нашему организму, сохранялись в крови. Дети отвечают. Воспитатель напоминает детям, что почки, как и легкие, парный орган. Они похожи на фасолины и располагаются по обе стороны позвоночника.

Воспитатель предлагает прочитать стихотворение о почках с помощью движений рук.

На фасолины похожи, *Дети сжимают пальцы рук в кулачки.*
Только кушать нас нельзя. *Отрицательно качают указательным*
Почками нас называют пальцем.
В организме неспроста. *Соединяют кулачки боковой стороной.*
Мы подружками живем, *Руки поднимают вверх.*
Человеку жизнь даем.
Очищаем дружно кровь *Трут кулачок о кулачок.*
От веществ плохих,
А полезные – храним
Скрещивают пальцы рук.
В кровь пускаем их.

10.В заключение дети вспоминают, в какие органы человеческого организма они превращались, проектируют дальнейшие путешествия в организм человека.

11.В следующих путешествиях дети могут изображать головной мозг (большие полушария) извилистой шеренгой, решают логические задачи; спинной мозг – колонной детей, у которых приподняты руки в стороны (нервные корешки), совершают различные движения, которые контролирует позвоночник; нервную систему – сплетенной из рук сеткой верхним хватом выполняют команды, которые дает воспитатель; сенсорные органы и т. д.

Источник: *Знакомим детей с человеческим организмом. Сказки, рассказы, игры, стихи, загадки для детей 6 − 9лет.©ООО «ТЦ Сфера», оформление, 2015. Алябьева Е.А.,текст,2015.*

«Жизнь в семенах»

Возрастная адресованность: 5 −7лет

Предполагаемое количество участников: 5– 6 человек.

Материал, оборудование: Семена овощных культур, карточки, изображающие этапы развития овощных культур, специальные чашки с крышками и влажный фильтр.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Рассмотреть семечко, выбрать нужный набор карточек, расставить по порядку этапы развития овощной культуры, рассказать о жизни и развитии данного растения.

Правила:

1. Количество играющих зависит от того, сколько заготовлено наборов; количество играющих можно увеличить, если играть по командам.

2. Победителем считается тот, кто рассказал и сделал все хорошо и правильно.

Игровые действия:

1.Педагог рассказывает детям о жизни маленького семени. – Всю долгую зиму у нас в коробочке спали семена. Посмотрите, какие они маленькие, беззащитные, но в каждом из них таится необыкновенная сила жизни. Сейчас в каждом маленьком семечке спит жизнь будущего растения. Мы их разбудим, а потом помечтаем, какими они будут. Педагог вместе с детьми помещает семена различных овощных культур в специальные чашечки на влажный фильтр и закрывает крышечкой. Через некоторое время крышка запотевает. – Это наши семена проснулись, они дышат. Пройдет совсем немного времени, и у каждого из них появится маленький белый хвостик. (Показывает проросшее семечко.)

– Как вы думаете, что это? (Это маленький корешок.)

– Это проросшее семечко нужно посадить в землю, и из него постепенно вырастет взрослое растение, если, конечно, вы не забудете за ним ухаживать.

– А теперь давайте помечтаем, какие вырастут из наших семян (перца, томата, огурцов, бобов, фасоли, гороха) растения.

2.Каждому ребенку выдается семечко, предлагается внимательно его рассмотреть и подобрать для него карточки с изображением этапов развития данной овощной культуры. (На каждой карточке нарисовано семечко, из которого выросло данное растение. Форма, цвет и величина семени, нарисованного на картинках, помогают ориентироваться в подборе карточек.)

3.Дети подбирают нужные карточки, раскладывают в правильной последовательности, рассказывают о своем растении.

4. В конце игры подводится итог.

Источник: *Л. Ю. Павлова. «Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром. Для работы с детьми 4-7 лет»*

II. ИГРОВЫЕ ПРАКТИКИ ПОЗНАНИЯ МИРА (ИГРЫ-ЭКСПЕРИМЕНТИРОВАНИЯ С РАЗЛИЧНЫМИ ПРЕДМЕТАМИ И МАТЕРИАЛАМИ)

Дошкольники – прирожденные исследователи. И тому подтверждение - их любознательность, непрерывное стремление к экспериментам, желание все время находить решение при наличии проблемной ситуации.

Сведения об окружающем мире усваиваются более прочно и надолго тогда, когда ребенок видит, слышит и делает все самостоятельно.

Известно, что познание мира живой и неживой природы, установление причинно-следственных связей происходит успешнее в процессе опытнической деятельности и экспериментирования.

Непосредственный контакт ребёнка с доступными ему предметами, материалами позволяет познать их свойства, качества, возможности. Пробуждает любознательность, желание узнать больше, обогащает полными, яркими, верными образами окружающего мира, оказывает на него положительное влияние.

Таким образом, познавательно-исследовательская деятельность актуальна как никогда

Дети очень любят экспериментировать. Это объясняется тем, что им присуще наглядно-действенное и наглядно-образное мышление, и экспериментирование, как никакой другой метод, соответствует этим возрастным особенностям.

В дошкольном возрасте этот метод является ведущим, а в первые три года – практически единственным способом познания мира. Своими корнями экспериментирование уходит в манипулирование предметами.

Поэтому, необходимо включить детей в осмысленную деятельность, в процессе которой они смогли бы обнаруживать все новые и новые свойства предметов. Для того чтобы экспериментирование стало ведущим видом деятельности, оно должно возникать по инициативе самого ребенка.

Исследовать, открыть, изучить – это предполагает выполнить шаг в то, что неизведанно. В свое время Иван Михайлович Сеченов писал о прирожденной и «крайне драгоценной» характеристике нервно-психической организации детей – безотчетном стремлении к пониманию окружающей жизни.

Организуя игры-экспериментирования, необходимо предусмотреть включение дошкольников в осмысленную деятельность, в процессе которой они бы сами могли обнаруживать все новые и новые свойства предметов, замечать их сходство и различие.

Одним словом, детям предоставляется возможность приобретать знания самостоятельно.

Детское экспериментирование тесно связано с другими видами деятельности: наблюдением, развитием речи, изобразительной деятельностью, трудовой деятельностью, чтением художественной

литературы, физической культурой, музыкой, формированием элементарных математических представлений.
О важности в жизни детей игр экспериментов вы можете познакомиться на слайде.

Ребенок, почувствовавший себя исследователем, овладевший искусством эксперимента, побеждает нерешительность и неуверенность в себе. У него просыпаются инициатива, способность преодолевать трудности, переживать неудачи и достигать успеха, умение оценивать и восхищаться достижением товарища, готовность прийти ему на помощь. Опыт собственных открытий - одна из лучших школ характера. Главное, создать в воображении ребенка целостные живые образы разных уголков Земли и окружающего мира.

Структура игры-экспериментирования:

- постановка проблемы;
- поиск путей решения проблемы;
- проведение наблюдения;
- обсуждение увиденных результатов;
- формулировка выводов.

Цели игры-экспериментирования:

- развитие у детей познавательной активности, любознательности, стремления к самостоятельному познанию;
- развитие словаря;
- ознакомление детей с явлениями и объектами окружающего мира;
- углубление представлений детей дошкольного возраста о живой и неживой природе.

Задачи образовательные:

-познакомить детей со свойствами предмета исследования;
-формировать умение делать открытия и выводы;
-обучать плавному направленному выходу на предмет.

Задачи развивающие:

-развивать экспериментальную деятельность;
-развивать речь детей;
-развивать сенсорные способности, тактильные ощущения, мелкую моторику;
-развивать внимание, мышление, память.

Задачи воспитательные:

-воспитывать самостоятельность и активность;
-воспитывать умение слушать друг друга, чувство взаимопомощи, умение работать в коллективе, доброжелательность и отзывчивость;
-воспитывать аккуратность в работе.

Игры - экспериментирования классифицируются:

-по характеру объектов;
-по месту проведения опытов;
-по количеству детей;
-по причине их проведения;

-по характеру включения в педагогический процесс;
-по продолжительности;
-по количеству наблюдений за одним и тем же объектом;
-по месту в цикле;
-по характеру мыслительных операций;
-по характеру познавательной деятельности детей;
-по способу применения.

Объекты детского экспериментирования: неживая природа, живая природа, другие материалы.

Для того чтобы дети могли заниматься играми-экспериментами самостоятельно должна быть организована специальная предметная среда и пространство для ее развития, в свободном доступе должен быть центр экспериментирования который включают в себя:

- разнообразные сосуды из различных материалов разного объема и формы;
- бросовый материал (ткани, деревянные, пластмассовые и железные предметы и др.);
- разные виды бумаги, пластилин;
- медицинские материалы (пипетки, колбы, мерные ложки и стаканчики и т.д.);
- прочие материалы (различные крупы, мука, соль, сахар, сито);
- детские фартуки;
- полотенца, салфетки, щетка, совок.

В центре экспериментирования должны быть выделены:

- место для постоянной выставки, где размещают различные коллекции, экспонаты, редкие предметы (раковины, камни, кристаллы);
- место для приборов;
- место для хранения материалов (природного, "бросового");
- место для проведения опытов;
- место для неструктурированных материалов (песок, вода, опилки, стружка, пенопласт и др.)

В соответствии с возрастом детей проводится отбор **игр-экспериментов** и оформляется картотека. Используются карточки – схемы проведения игр – экспериментов, что в свою очередь помогает заинтересовать детей процессом экспериментирования.

Игры-эксперименты разработаны (и должны использоваться воспитателем) с учётом следующих факторов:

- возраст, опыт детей, ведущий вид деятельности;
- доступность содержания игр;
- сочетание наглядного материала, словесного комментария воспитателя и действий детей;
- обеспечение «культурной практики» детей в игре;
- сохранение положительного эмоционального настроя детей, активизация любознательности;

- соблюдение темпа и времени проведения игр в педагогическом процессе;

- постепенное усложнение игр;

- цикличность организации игр.

Для детей каждого возрастного периода следует подбирать игры – эксперименты, соответствующие ведущей игровой деятельности. Так, например, в младшем возрасте игры – эксперименты должны быть предметного содержания, поскольку познавательная жизнь ребёнка до трёх лет строится вокруг мира предметов и манипуляций с ними.

В среднем дошкольном возрасте экспериментирование всё больше напоминает сюжетную игру, подразумевающую активную практику ребёнка. В игре 4 – 5 – летнему дошкольнику даётся определённый сюжет, подводящий его к эксперименту или цепочке экспериментальных действий, или предлагается роль, которая позволит ему экспериментировать в заданных условиях.

Для детей старшего дошкольного возраста игры – эксперименты ориентированы на «исследовательскую деятельность», обеспечивающую как можно больше «культурной практики». Такая практика позволяет самостоятельно обобщить имеющиеся у него знания и представления в систему знаний, установить простейшие причинно-следственные связи, сделать правильные выводы. Самое главное, что ребёнок делает их самостоятельно, при косвенном участии взрослого.

В заключение хочется процитировать слова Климента Аркадьевича Тимирязева: «Люди, научившиеся… наблюдениям и опытам, приобретают способность сами ставить вопросы и получать на них фактические ответы на более высоком умственном и нравственном уровне в сравнении с теми, кто такой школы не прошел»

Список используемой литературы:

1.*Бурнышева, М. Г. Развитие познавательной активности детей через экспериментально-исследовательскую деятельность. Проект «Любознайка» / М. Г. Бурнышева // Дошкольная педагогика. – 2011. – № 3. – С. 24–26.*

2. Вахрушева, Л. Н. Воспитание познавательных интересов у детей 5-7 лет / Л. Н. Вахрушева. – М.: ТЦ Сфера, 2012. – 128 с.

3. Волостникова, А. Г. Познавательные интересы и их роль в формировании личности / А. Г. Волостникова. – М.: Просвещение, 2011. – 362 с.

4. Короткова, Н.А. Познавательно-исследовательская деятельность старших дошкольников // Ребенок в детском саду. – 2009. – №3. – С. 4–12.

5. Куликовская, И. Э, Совгир, Н. Н. Детское экспериментирование. Старший дошкольный возраст / И. Э. Куликовская, Н. Н. Совгир. – М.: Педагогическое общество России, 2010. – 79 с.

ПРАКТИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ИЗ ОПЫТА РАБОТЫ ПЕДАГОГОВ

«Радуга на молоке»

Возрастная адресованность: для детей 5-го года жизни.

Предполагаемое количество участников: 10-12 человек.

Материалы, оборудование: Молоко (необезжиренное), плоская емкость, палочка, несколько пищевых красителей, моющее средство.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Добро пожаловать друзья!
Хотим представить смело
Наш уголок познания
Откроем вам суть дела.
Он служит для детишек всех
Источников всех знаний
Ведь нам без опытов нельзя.
Мы эксперименты ставим!
Эксперимент – интересное слово
Это познание – снова и снова
Сначала смотрим, наблюдаем,
Затем с предметами играем
И вот он – истины момент
Проводим мы эксперимент**.**

Ребята, а вы любите узнавать что-то новое и совершать открытия?

Предположим, что, зная о многообразии свойств молока, можно использовать не только как продукт питания, но и в других целях. Как вы думаете, радуга бывает молочной? (ответы детей) А почему? А мы сейчас попробуем сделать самую красивую молочную радугу. Нальём в неглубокую ёмкость молоко, добавим в разных местах по капле разного цвета красители, смочим палочку моющим, опустим её в центр смеси – и наблюдаем за волшебством перемешивания цветов!

(Содержащиеся в молоке «жирные молекулы» и капли моющего средства начинают перемещаться, цвета смешиваются).

Источник:

https://nsportal.ru/detskiy-sad/okruzhayushchiymir/2020/12/06/konspekt-raduga-v-moloke

«Змеи из пузырей»

Возрастная адресованность: для детей 5-го года жизни.

Предполагаемое количество участников: неограниченно.

Материалы, оборудование*:* пластиковые бутылки с обрезанным дном, старые носки, резинка для закрепления носка на бутылке, миски и мелкие тазики, вода и средство для мытья посуды.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

На бутылку с отрезанным дном или стаканчик нужно надеть старый носок и закрепить резинкой. Наливаем в миску немного воды, средство для мытья посуды и дуем в горлышко бутылки. Появляется гирлянда из мыльной пены, напоминающая змею или бороду.

Вывод: большое количество моющего вещества растворимое в воде соединяется с воздухом и образуются мыльные пузыри, которыми можно управлять, направив их путем выдувания в различном направлении и различные по размеру. Значит чем больше выдуваемого воздуха, тем больше по размеру и количеству мыльные пузыри получаются.

Источник:*https://zen.yandex.ru/media/id/5d32e980f8ea6700ad8667f0/radujnaia-zmeia-iz mylnyh-puzyrei-5e38c966feb8b677a6d5022*

«Электричество»

Возрастная адресованность: для детей 7-го года жизни.

Предполагаемое количество участников: 10 человек.

Материал, оборудование: шарики, карандаши, мелкая бумажная стружка, конструктор «Знаток», лимон, картофель, яблоко, проволока, лампочка, шурупы.

Ход игры (правила, игровое действие, руководство):

Взрослый предлагает воздушные шарики превратим в волшебные. Для этого надо шарик потереть о волосы и приложить к стене той стороной, которой натирали. Шарики висят на стене. Это произошло из-за того, что в наших волосах живет электричество, и мы его поймали, когда стали шарик тереть о волосы. Он стал наэлектризованным, поэтому притянулся к стенке. И теперь шары притягивают к себе мелкие кусочки бумаги.

Если правильно соединить цепь в конструкторе «Знаток», то электричество появится в результате использования нескольких батареек. А возможно ли получить ток для небольшой лампочки без использования батарейки? Оказывается, что возможно получить электричество из картофеля, яблока и лимона. Эти фрукты и овощи нужно разрезать, в них нужно вставить шурупы, соединенные проволокой и в конце закрепить небольшую лампочку. Оказалось, что лампочка горит! У нас получилась самая безопасная батарейка.

Источник:

http://my-nevalyashki.ru/index.php/eksperimenty-i-opyty-v-detskom-sadu/2856-eksperimenty-na-temu-elektrichestvo

«Звенящая вода»

Возрастная адресованность: для детей 6-7 лет.

Предполагаемое количество участников: 10-12 человек (обязательно парное количество участников).

Материал, оборудование: поднос, на котором стоят различные бокалы, вода в миске, ковшики, палочки-«удочки» с ниткой, на конце

которой закреплен пластмассовый шарик, пластмассовые палочки для игры на металлофоне.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Дети размещаются за столами по два человека. Перед детьми стоят два бокала, наполненные водой.

Воспитатель ставит проблемный вопрос:

- Как заставить бокалы звучать? *(Проверяются все варианты детей: постучать пальчиком, предметами, которые предложат дети. Дети апробируют свои варианты ответов, слушают звучание бокалов*).

Педагог усложняет задание:

- Как сделать звук звонче?

(Детям предлагается палочка с шариком на конце. Все слушают, как звенят бокалы с водой).

Педагог выясняет:

-Одинаковые ли звуки мы слышим?

-Что влияет на звон? (Воспитатель подводит детей к выводу, что на звон влияет количество воды, звуки получаются разные).

Воспитатель предлагает детям сочинить мелодию *(совместно приходят к выводу, что чем больше бокалов с разным количеством воды, тем красивее мелодия).*

Дети делятся на 2 команды – два «водных оркестра», каждый сочиняет свою мелодию.

Источник:

https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2013/12/15/ eksperimentirovanie - kartoteka-igr

«Сказочный узор»

(игра-эксперимент на основе техники рисования на воде «ЭБРУ»)

Возрастная адресованность: для детей 6-7лет.

Предполагаемое количество участников: 10-12 человек.

Материал, оборудование: специальный раствор с загустителем, молоко высокой жирности, ёмкости-лотки – по 3 штуки на каждого участника, палочки для рисования, листы бумаги А4, краски акриловые жидкие, оборудование для рисования на воде.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

В ёмкости – лотки наливаются: вода обычная, молоко, вода с загустителем. Каждому воспитаннику предлагается брызнуть кисточкой любую краску в лоток с водой. Краска растворилась – дети делают вывод, что рисовать нельзя. Далее брызгают краску в лоток с молоком – рисунок есть, но он не отпечатывается на бумаге. В лоток, где находится вода с загустителем, набрызгивается краска и каждый ребенок рисует узоры при помощи палочек и гребешка. Отпечатывают на бумагу – у каждого получается свой, неповторимый узор. Дети делают вывод: значит, чтобы получился узор, воду нужно загущать.

Источник:
https://shkolabuduschego.ru/doshkolniki/tehnika-risovaniya-ebru-v-detskom-sadu.html

«Вырасти еду сам»

Возрастная адресованность: от 5 лет

Количество участников: от 1 чел.

Материал, оборудование: маленький контейнер, например, стаканчик от йогурта, бумажное полотенце или салфетка, вата, семена салата

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Ребенку дается инструкция:

1. Убери этикетку со стаканчика от йогурта.
2. Наклей на стаканчик наклейку: «Космический эксперимент – не трогать» (можно попросить кого-нибудь из взрослых это написать).
3. Скомкай кусочек бумажного полотенца и намочи его холодной водой. Положи его на дно стаканчика из-под йогурта.
4. Положи мокрую вату на кусочек бумажного полотенца так, чтобы она не вылезала из стакана.
5. Высыпи семена салата на мокрую вату, спрысни водой и прижми.
6. Поставь стаканчик в теплое место, где много света (подоконник подойдет лучше всего), и дай семенам прорасти. Ростки взойдут через несколько дней.

Источник: *Космонавт/Стив Мартин; [перевод с английского В.М.Царева].- Москва:Эксмо, 2021.- 48 с.: ил.- (Детская академия).*

Сенсорная игра с крахмальной массой
«Неньютоновская жидкость»

Возрастная адресованность: 4-8 лет

Предполагаемое количество участников: от 1 до 10 человек (можно задействовать всю группу, тогда крахмала, воды и оборудования нужно взять больше.

Материал, оборудование: емкость (глубокие миски не менее 250 мл. по количеству детей; миска для смешивания общей массы – лучше прозрачная); ложки по количеству детей; стакан с водой (300 мл); крахмал (800гр.); различные пластиковые неразъемные мелкие игрушки, камешки.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Этапы эксперимента:

1.Возьмите крахмал и воду. Насыпьте крахмал в миску и плавно выливайте в нее воду, постепенно перемешивая. Делайте так до тех пор, пока не почувствуете, что при медленном перемешивании имеете дело с жидкостью, а при быстром перемешивании эта жидкость твердеет. Это и будет неньютоновская жидкость.

2.**Испытания (разделить готовую жидкость на участников опыта)**:

- Бросаем камешек в жидкость, он будет ударяться о нее, как о твердую поверхность, а потом будет тонуть, как в жидкости (дети проводят испытания самостоятельно).

- Набираем жидкость в ложку и начинаем медленно выливать обратно в миску. Неньютоновская жидкость будет переливаться как сметана (дети проводят испытания самостоятельно).

- Набираем неньютоновскую жидкость в ложку, пытаемся резко вылить в миску. Жидкость станет твердой и останется в ложке (дети проводят испытания самостоятельно).

- Отщипываем кусок смеси и мнем его. Можно скатать в шарик, колбаску, пирамидку и т.д. Если перестать действовать физически со смесью, она растечется в руках (дети проводят испытания самостоятельно).

- Предлагаем детям поиграть с неньютоновской жидкостью с предметами и без них. Если вылить жидкость на поднос можно рисовать пальчиками, ладошками, кисточками и наблюдать за поведением жидкости. Дать возможность сделать выводы самостоятельно.

3.Выводы:

- Применяя силу – жидкость становится твердой, после прекращения воздействия на неньютоновскую жидкость, она примет снова свойства жидкой фазы. У такого рода жидкостей вязкость зависит от внешнего воздействия, в то время как у других жидкостей не зависит. Из-за свойств таких веществ при сильном воздействии образуются неподвижные слои внутри, которые уменьшают текучесть жидкости.

4.Задаем вопросы:

Для чего может понабиться неньютоновская жидкость?

- Одним из новых решений в области создания бронежилетов может стать броня на основе неньютоновской жидкости.

- Также, были предложения заливать подобную жидкость в выбоины на дорогах.

5.В домашних условиях опыт можно продолжить: взять сабвудер, поставить динамиком вверх, постелить на него пищевую пленку и вылить немного жидкости. Включить музыку, жидкость начнет танцевать.

Примечание: Жидкость можно хранить в холодильнике, также можно дать испариться воде, останется сухой крахмал, если захочется повторить опыт – снова добавить воды. Разукрасить жидкость можно с помощью пищевых красителей, акварели.

ЭТО ИНТЕРЕСНО!

Неньютоновские жидкости бывают природными и производственными. Наверняка ты знаешь и те и другие, просто не задумывался, что они относятся к этим чудо-веществам. К примеру, природные - это зыбучие пески и болотная трясина. А вот с производственными мы встречаемся каждый день - это гели для душа, зубная паста, жидкое мыло, мази, масляные краски и даже майонез, сгущёнка и мёд!

ВНИМАНИЕ: После того, как игра будет закончена выливать крахмал в раковину **НЕЛЬЗЯ!**

Засорятся канализационные стоки.

Нужно дать возможность жидкости высохнуть и тогда выбросить в мусорное ведро или снова добавить воды и поиграть еще.

Источник: *https://www.tavika.ru/2015/05/newton.html*

«Воздух повсюду»

Возрастная адресованность: от 3 лет

Количество участников: от 5 чел.

Материал, оборудование: воздушные шарики, таз с водой, пустая пластмассовая бутылка, листы бумаги

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Галчонок Любознайка загадывает детям загадку о воздухе:

Через нос проходит в грудь –
И обратно держит путь.
Он невидимый, и все же,
Без него мы жить не можем. (Воздух)

Что мы вдыхаем носом? Что такое воздух? Для чего он нужен? Можем ли мы его увидеть? Где находится воздух? Как узнать, есть ли воздух вокруг?

Игровое упражнение «Почувствуй воздух» - дети машут листом бумаги возле своего лица. Что чувствуем? Воздуха мы не видим, но он везде окружает нас.

Как вы думаете, есть ли в пустой бутылке воздух? Как мы можем это проверить? Пустую прозрачную бутылку опускают в таз с водой так, чтобы она начала заполняться. Что происходит? Почему из горлышка выходят пузырьки? Это вода вытесняет воздух из бутылки. Большинство предметов, которые выглядят пустыми, на самом деле заполнены воздухом. Назовите предметы, которые мы заполняем воздухом. Дети надувают воздушные шарики. Чем мы заполняем шарики?

Воздух заполняет любое пространство, поэтому ничто не является пустым.

Источник: *https://www.tavika.ru/2015/05/newton.html*

«Каждому камешку свой домик»

Возрастная адресованность: 5-7 лет

Предполагаемое количество участников: 14 человек

Материал, оборудование: различные камни, четыре коробочки, подносы с песком, модель обследования предмета, картинки-схемы, дорожка из камешков.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Зайчик дарит детям сундучок с разными камешками, которые он собирал в лесу, возле озера.

Дети их рассматривают. Чем похожи эти камни? Действуют в соответствии с моделью: надавливают на камни, стучат. Все камни твердые. Чем камни отличаются друг от друга? Затем обращает внимание детей на цвет, форму камней, предлагает ощупать их. Отмечает, что есть камни гладкие, есть шероховатые. Зайчик просит помочь ему разложить камни по четырем коробочкам по следующим признакам: в первую - гладкие и округлые; во вторую - маленькие и шероховатые; в третью - большие и не круглые; в четвертую - красноватые. Дети работай парами. Затем все вместе рассматривают, как разложен камни, считают количество камешков.

Игра с камешками «Выложи картинку» - зайчик раздает детям картинки-схемы и предлагает их выложить из камешков. Дети берут подносы с песком и в песке выкладывают картинку по схеме, затем выкладывают картинку по своему желанию.

Дети ходят по дорожке из камешков. Что чувствуете? Какие камешки?

Источник: *.Журнал «Мастерилка Издательского Дома «Карапуз»; http://adalin.mospsy.ru*

«Таинственные картинки»

Возрастная адресованность: 5-7 лет

Предполагаемое количество участников: 1-5 детей

Материал, оборудование: цветные стекла, рабочие листы, цветные карандаши.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Предлагается детям посмотреть вокруг себя и назвать, какого цвета предметы они видят. Все вместе подсчитывают, сколько цветов назвали дети.

Верите ли вы, что черепаха все видит только зеленым? Это действительно так. А хотели бы вы посмотреть на все вокруг глазами черепахи? Как это можно сделать? Воспитатель раздает детям зеленые стекла. Что видите? Каким вы еще хотели бы увидеть мир? Дети рассматривают предметы. Как получить цвета, если у нас нет нужных стеклышек? Дети получают новые оттенки путем наложения стекол - одно на другое.

Источник *https://www.maam.ru/detskijsad/yeksperimentirovanie-kartoteka-opytov-i-yeksperimentov-dlja-starshego-doshkolnogo-vozrasta.html*

«Волшебное зелье и слоистый коктейль»

Возрастная адресованность: 5-8 лет

Предполагаемое количество участников: 3-4 человека

Материал, оборудование: прозрачные емкости (лучше всего подойдут стеклянные пробирки, стаканы, на которых отсутствует узор); оборудование для переливания жидкостей (различные пипетки, шприцы,

резиновые груши); красители (можно использовать обычную акварель или пищевые красители); растительное масло; сахар.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Опыт 1. Получение разноцветных жидкостей

Теория

Процесс проникновения молекул одной жидкости между молекулами другой называется *диффузия*. Именно благодаря диффузии возможно смешивание окрашенных в различные цвета жидкостей до однородного состояния. Восприятие цвета получившейся жидкости зависит от особенности зрения человека и от технических способов цветовоспроизведения (т.е. получаем ли мы цвета с помощью полиграфической печати, на экране монитора или смешивая краски). В любой из этих моделей есть несколько основных «чистых» цветов, комбинацией которых получаются все остальные. У художников за основные цвета приняты желтый, синий, красный, белый и черный. Все остальные цвета получаются при смешении основных цветов в различных составах и пропорциях. Зеленый – смешение желтого и синего, фиолетовый – красного и синего и т.п.

Ход эксперимента:

Возьмите емкость и налейте туда чистой воды. После этого добавьте в воду капельку краски. Понаблюдайте с ребенком, как постепенно краска распространяется по всей емкости и равномерно окрашивает воду. Сделайте таким образом несколько сосудов с жидкостями разных цветов (желтого, синего, красного, белого, черного и т.д.). Обратите внимание ребенка, что краска скорее заполнит весь сосуд, если воду в нем перемешивать.

Ингредиенты для волшебного зелья готовы. Теперь пришло время заняться самим приготовлением зелья. Для этого в новом сосуде будем смешивать разноцветные жидкости.

Покажите ребенку несколько разных способов как можно в одну жидкость добавлять другую. Это можно делать простым переливанием, можно воспользоваться ложкой, пипеткой с резиновым наконечником, стеклянной пипеткой, резиновой грушей, шприцем и т.д.

Пусть ребенок поэкспериментирует, используя разные способы и смешивая разные цвета. Не забывайте после каждого опыта тщательно мыть сосуд для зелья, чтобы в смеси не добавлялись посторонние оттенки.

Попросите малыша придумать сказочное применение для каждого получившегося варианта. Может, если дать злой мачехе выпить серо-буро-малиновый напиток, то она превратиться в ежа? А если сбрызнуть полянку голубовато-сиреневой жидкостью, то она зацветет фиалками?

Опыт 2. Несмешиваемые жидкости.

Теория

Разные жидкости имеют разную плотность и, соответственно, разный удельный вес. Тяжелые жидкости (например, сахарный сироп) «тонут» в более легких (таких, как вода). А еще более легкие жидкости

(растительное масло) будут всегда оставаться на поверхности. Кроме того, растительное масло нерастворимо в воде. Поэтому граница между ним и водой всегда будет резкой. Сахарный же сироп в воде растворим, поэтому граница этих двух жидкостей размыта.

Ход эксперимента.

А теперь мы попробуем сделать не смесь жидкостей, а слоистый коктейль из них.

Приготовьте в одном из сосудов сахарный сироп (в 50гр. горячей воды растворите 6-7 чайных ложек сахарного песка). Добавьте в сироп краситель и перемешайте до однородного состояния. Налейте в новый сосуд на треть получившийся сироп, а потом осторожно, стараясь не взбалтывать, добавьте туда столько же подкрашенной воды, приготовленной в предыдущем опыте. Обратите внимание малыша, что жидкости полностью не перемешались. Внизу остался чистый цвет, который был у сиропа, вверху - чистый цвет, который был у воды. А вот на границе этих двух жидкостей получился плавный переход одного цвета в другой. Наше зелье стало выглядеть по-настоящему волшебно.

Возьмите теперь новую чистую емкость и налейте в нее сначала на 1/3 подкрашенной воды. А сверху осторожно долейте столько же растительного масла. Что произошло? Эти жидкости тоже не перемешались, но граница у них не размыта, а видна совершенно четко.

А чтобы получить вот такие красивые пузырьки надо в масло пипеткой капать капельки воды. Попробуйте перемешать масло и воду ложкой, что произойдет?

Поэкспериментируйте вместе с ребенком, что будет происходить с жидкостями, если менять порядок смешивания сиропа, воды и масла?

Вот какое волшебное зелье может получиться после смешивания «таинственных» ингредиентов. Осталось только найти, кого этим зельем будем заколдовывать!

Источник: *https://www.tavika.ru/2013/07/colors.html*

«Ловись, рыбка, и мала, и велика»

Возрастная адресованность: 5–6 лет.

Предполагаемое количество участников: 7-10 человек

Материал, оборудование: игра магнитная «Рыбалка», магниты, мелкие предметы из разных материалов, таз с водой, рабочие листы.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Кот-рыболов предлагает детям игру «Рыбалка». Чем можно ловить рыбу? Пробуют ловить удочкой. Рассказывают, видел ли кто-нибудь из детей настоящие удочки, как они выглядят, на какую приманку ловится рыбка. На что же у нас ловится рыбка? Почему она держится и не падает?

Рассматривают рыбок, удочку и обнаруживают металлические пластины, магниты.

Какие предметы притягивает магнит? Детям предлагаются магниты, различные предметы, две коробочки. Они раскладывают в одну коробочку

предметы, которые притягивает магнит, в другую - которые не притягивает.

Магнит притягивает только металлические предметы.

В каких еще играх вы видели магниты? Для чего человеку нужен магнит? Как он ему помогает?

Детям выдаются рабочие листы, в которых они выполняют задание «Проведи линию к магниту от предмета, который к нему притягивается».

Источник:*https://nsportal.ru/detskiysad/raznoe/2013/12/15/eksperimentirovanie-kartoteka-igr*

«Загадочная луна - образование кратеров»

Возрастная адресованность: старший дошкольный возраст

Предполагаемое количество участников: 6 - 8 человек

Материал, оборудование: проектор, ноутбук, электронная презентация «Увлекательная астрономия» (1 слайд - звездное небо; 2 слайд - солнце; 3 слайд - луна; 4 слайд - лунная поверхность; 5 слайд - метеорит; 6 слайд - метеоритный кратер); мука (пакет), подносы с высокими краями 2-3 см (по количеству детей), контейнер для муки, не большие мерные стаканчики (по количеству детей), ложки (по количеству детей), ровная рейка, совочки (по количеству детей), клеенки (по количеству детей); 3-4 детских стульев разных по высоте.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Воспитатель показывает детям презентацию «Увлекательная астрономия».

Давно, когда люди жили еще в пещерах, они каждую ночь смотрели в небо и удивлялись: над их головами сверкали бесчисленные точки (1 слайд). Они исчезали к утру, чтобы появиться следующей ночью. Днем сверкало Солнце (2 слайд), ночью сияла Луна, (3 слайд), которая меняла свою форму.

Почему это происходит, люди не понимали, и объяснить не могли. Но прошли тысячи лет и на многие вопросы они нашли ответы. Каждый из вас видел луну.

Луна - это спутник Земли. Это холодное небесное тело шарообразной формы. Поверхность Луны усеяна толстым слоем лунной пыли. На каменистой поверхности много впадин и глубоких ям – кратеров (4 слайд), которые образовались в результате падения метеоритов.

Помимо планет и их спутников вокруг Солнца вращается много всевозможных космических обломков. Слышали ли вы что-то о метеорах? Что это такое? Метеорит - это космический обломок. Размеры их разные - от мелких песчинок до увесистых булыжников (5 слайд). Метеорит летит в космосе с огромной скоростью и ударяется о поверхность Луны в целом виде, а также в виде града обломков. На месте падения остаются кратеры.

Что это такое? Можем ли мы увидеть метеоритные кратеры? (6 слайд).

Вам интересно узнать, как они образовались? Дети рассматривают картинки (алгоритм действий).

На столе расставлены: мука (пакет), подносы с высокими краями 2-3 см (по количеству детей), контейнер для муки, не большие мерные стаканчики (по количеству детей), ложки (по количеству детей), ровная рейка, совочки (по количеству детей), клеенки (по количеству детей).

Дети подходят к столам берут клеенку и подносы. Клеенку расстилают на пол.

Воспитатель организует обсуждение, в ходе которого дети выполняют действия по алгоритму, комментируя их:

1. На клеенку, расстеленную на пол ставим поднос.

2. Насыпаем муку.

Для чего она нам нужна? Чем лучше ее насыпать? *(Совочком.)*

Сколько надо насыпать муки? *(Целый поднос.)*

3. Выравниваем слой муки.

С помощью чего можно это сделать? *(Дети могут пробовать выровнять ладошкой, рейкой)*

Каким предметом удобнее выравнивать? *(Рейкой)* Почему? *(Она ровная, не гнется, длиннее ширины поддона).*

4. Набирают муку в ложки и бросают в поднос. *(Стоя на полу).*

Что произошло с мукой в подносе? *(Появились ямки – кратеры, мука ударялась о дно поднос точно так же, как метеорит врезается в поверхность Луны)*

5. Набирают муку в ложки и бросают в поднос

встав на разные по высоте стулья.

6. Сравнивают получившиеся углубления *(ямки).*

Почему ямки получаются разные: одни глубокие, другие - мелкие?

(Чем выше встанешь и бросишь, тем глубже ямка.)

7. Обсуждение проведенного эксперимента.

Что же такое метеоритный кратер?

(Это углубление на месте падения метеорита)

От чего зависит глубина ямки - кратера? *(От высоты падения)*

Какие края у кратера? *(Приподнятые.)*

Воспитатель показывает изображение кратера (6 слайд)

Похож наш метеоритный кратер на настоящий?

Луна таит в себе ещё много таинственного и неизученного. Может быть, кто-нибудь из вас, когда вырастет, совершит космическое научное открытие.

Правила: умение работать в группах, самостоятельно и дисциплинировано, следить за культурой общения.

Источник:

1. Куликовская И.Э. Н.Н. Совгир. Детское экспериментирование. Москва. Педагогическое общество России 2005г.

2. Тугушева Г.П. А.Е. Чистякова Экспериментальная деятельность для детей среднего и старшего дошкольного возраста. Санкт-Петербург Детство-Пресс 2008г.

3. infourok.ru›konspekt…po…razvitiyu…podgotovitelnoy…

4. portal2011.com›konspekt-opytno…deyatelnosti-2/

5. yandex.ru. Яндекс картинки по теме «Космос»

«Ледяные самоцветы»

Возрастная адресованность: 5-8 лет

Предполагаемое количество участников: 6-8 человек

Материал, оборудование: формы для льда или небольшая посуда, поднос, соль, разноцветные краски или пищевые красители, пипетки (можно использовать чайную ложку), алгоритмы.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Для выполнения данного опыта с детьми, необходимо заранее наморозить льда в красивых формочках разных размеров совместно с детьми. Для этого можно использовать посуду с рифлеными краями или силиконовые формы для выпекания.

Когда лед готов, дети рассматривают кусочки льда. Делают выводы: чем лед отличается от воды? Можно ли лед лить, как воду? Дети пробуют это сделать. Какой формы лед? Лед сохраняет форму. Все, что сохраняет свою форму, как лед, называется твердым веществом.

Плавает ли лед? Чтобы проверить это дети проводят эксперимент: помещают кусок льда в миску, и наблюдают. Какая часть льда плавает? В холодных морях плавают огромные глыбы льда. Они называются айсбергами. Над поверхностью видна только верхушка айсберга. И если капитан корабля не заметит и наткнется на подводную часть айсберга, то корабль может утонуть. Педагог обращает внимание детей на лед, который лежал в тарелке. Что произошло? Почему лед растаял? (В комнате тепло.) Во что превратился лед? Из чего состоит лед?

Педагог задает вопрос детям: можно ли лед сделать цветным. И предлагает провести эксперимент по алгоритму. Дети в тарелочки помещают льдинки, рассматривают и наблюдают, что происходит с льдинками, готовят несколько мисочек и в каждой из них делают цветной солевой раствор, добавив в воду много соли и пищевой краситель. Раскладывая льдинки на подносе, и с помощью пипетки наносят краску на их поверхность. Капая таким раствором на лед, соль его расплавляет, оставив в нем дырочки, через которые проникает краска.

Дети, экспериментируя с цветами, получают очень красочные узоры, похожие на ледяные самоцветы.

Источник: *blog.aistbox.ru*

«Вулкан из кинетического песка»

Возрастная адресованность: 7-8 лет

Предполагаемое количество участников: 3-4 человека

Материал, оборудование: поднос, кинетический песок коричневого цвета, слайм (состоит из вязкого желеобразного материала, обладающего свойствами неньютоновской жидкости) синего и красного цвета, авторский видеоролик: создание вулкана из кинетического песка (подготовленный педагогом).

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Предложить воспитанникам сделать «вулкан» из кинетического песка. Дети делают основу для «вулкана» из кинетического песка, видеоролик поможет передать правильную форму. В верхней части «вулкана» делают углубление, это и будет «жерло». У подножья раскладывают синий слайм, имитируя море или океан. В «жерло» аккуратно помещают слайм красного цвета, полностью заполняя края. Если «лав» не извергается, необходимо добавить ещё немного слайма. Свойства кинетического песка позволяют отталкивать желеобразное по составу вещество (слайм), имитируя извержение вулкана.

Дети делают выводы о свойствах кинетического песка.

Кинетический песок - материал для лепки, который позволяет создавать ребёнку удивительные поделки: замки, крепости, кулинарные шедевры и другие. Основной компонент материала - натуральный песок, дополнительные элементы - безопасные полимеры, которые придают песку пластичность.

«Хрупкие мыльные пузыри»

Возрастная адресованность: 5-8 лет

Предполагаемое количество участников: 12 человек

Материал, оборудование: мыльные пузыри**,** мороз на улице.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

На прогулке в морозную безветренную погоду с детьми можно провести опыт с мыльными пузырями. Когда дети начнут выдувать пузырь, необходимо обратить их внимание на его поверхность, где будут появляться маленькие кристаллики, а через несколько секунд он полностью замерзнет. Кристаллизация распространяется снизу вверх. Менее охлажденная и более тонкая (из-за отекания раствора) верхняя часть оболочки пузыря под действием атмосферного давления прогибается. Чем сильнее охлаждается воздух внутри пузыря, тем больше становится вмятина.

Если погода не очень морозная, необходимо выдуть мыльный пузырь и аккуратно стряхнуть на него с руки снежинку. Когда она соприкоснется с поверхностью, шар начнет кристаллизоваться и постепенно замерзать. Дети могут сделать вывод о том, что пузыри на слабом морозе охлаждаются медленно и при этом переохлаждаются. Снежинка является центром кристаллизации. На снегу происходит то же самое явление.

Источник: *ignant.com*

«Торнадо в бутылке»

Возрастная адресованность: 6-8 лет

Предполагаемое количество участников: 8-10 человек

Материал, оборудование: вода, жидкое мыло, пластиковые бутылки объёмом 0,5 литра по количеству детей, блестки.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Чтобы получилось «торнадо» в бутылке необходимо налить воду, но не доливая до края. Туда необходимо капнуть жидкое мыло и высыпать блёстки. Затем быстро перемешать по кругу. Готово! Торнадо появился!

Дети делают выводы о том, что, когда быстро перемешивать воду, появляется центробежная сила. Именно она создаёт вихрь из воды. Торнадо поднимает песок и кружит его с жидкостью. В нашем эксперименте торнадо маленький. В нём вместо песка плавают блёстки. Они быстро кружатся в бутылке. Теперь воспитанники знают ещё одно природное явление.

Источник:*https://academy-of-curiosity.ru/eksperimenty-i-opyty/tornado-v-banke-prostoj-opyt-dlya-detej/*

«Электрогенератор»

Возрастная адресованность: 8 лет

Предполагаемое количество участников: 2-3 человека

Материал, оборудование: спиннер, катушка, диод, микроэлектродвигатель, неодимовые магниты.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Можно запитать электродвигатель, если подключить к нему через диод катушку и воздействовать на нее вращающимися неодимовыми магнитами. Достаточно прикрепить постоянные магниты на лопастях спиннера и поставить его на стойку. Вращающиеся на нем магниты, поднесенные к катушке, вместе повторяют схему генератора электричества.

Если подключить к такой катушке светодиод напрямую, то тот загорится. При этом свет будет мерцающим, что вызвано низкими оборотами постоянных магнитов.

Если к вырабатывающей электричество катушке подсоединить еще одну подвесную катушку, в оси которой будут находиться магниты, то она начнет колебаться под воздействием силы Ампера. Конечно, только если запустить генератор со спиннера.

Таким образом дети знакомятся со свойствами неодимового магнита, и опытным путем доказывают, что с помощью него вырабатывается электричество.

Источник: *https://sdelaysam-svoimirukami.ru/5296-6-potrjasajuschih-jeksperimentov-jelektrichestvo-magnetizm-i-dr.html*

«Живая медуза»

Возрастная адресованность: 5-6 лет.

Предполагаемое количество участников: 10-12 человек.

Материал, оборудование: 2 стола, пластиковые бутылки, небольшого размера прозрачные полиэтиленовые пакеты, ножницы, разноцветные резинки, гуашевые краски, картинка с изображением морского пейзажа, иллюстрации с изображением медуз.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Сбор детей на игру.

Воспитатель приглашает принять участие детей в игре.

«Мы ребята озорные!
Мы ребята удалые!
Если с нами ты пойдешь,
Круто время проведешь!»

Создание игровой проблемы.

- Чтоб природе другом стать,
Тайны все её узнать,
Все загадки разгадать,
Научитесь наблюдать,
Будем вместе развивать у себя внимательность,
А поможет всё узнать наша любознательность.

- Ребята, вы любите путешествовать? Предлагаю совершить путешествие к берегу моря. Закройте глаза и представьте, что вы идете по берегу теплого моря, подходите к воде – надеваете ласты и маску и постепенно погружаетесь в ласковую, теплую воду.

И вот, перед вами открывается волшебный и сказочный подводный мир! Мы видим морское дно, множество разноцветных ракушек и камешков, которые покрывают дно, но самое главное, мы видим подводных обитателей. Здесь все необычно, ярко, красочно, волшебно, пестро!

- Открываем глаза.

Каких именно морских обитателей вы увидели? *(ответы детей).*

Воспитатель:

-Ребята, с многими морскими обитателями вы знакомы.

А кто из вас видел настоящую медузу? *(Рассказы детей)*

Медуза – это морское животное с прозрачным студенистым телом и щупальцами. Медуза обычно имеет форму зонтика, по краям которого располагаются щупальца и органы чувств. Тело медузы практически состоит из воды. Медузы великолепно ориентируются в окружающем их мире. Чтобы ее увидеть надо искусственно вырастить!

Вы готовы с ней встретиться? Тогда, за дело. Предлагаю вам принять участие в опыте.

Распределение ролей.

Сотрудники научной лаборатории.

Игровые действия.

Демонстрационный эксперимент.

Воспитатель предлагает сделать «живую» медузу. Берёт небольшой полиэтиленовый пакет, в его уголок наливаем немного воды, добавляя в нее чуть-чуть гуашевой краски и не туго перевязывает цветной резиночкой.

Далее делает «щупальца»: полиэтилен под шариком разрезает на тонкие полоски, разные по длине. Затем «медузу» помещает в пластиковую бутылку и наполняет ее водой. Закрывает крышкой пластиковую бутылочку и переворачивает ее вверх дном.

- Что происходит? *(Ответ детей: медуза медленно всплывает наверх).*

Когда она достигнет поверхности, воспитатель переворачивает бутылку вверх горлышком – «медуза» переворачивается и снова начинает всплывать.

- Как вы думаете, почему это происходит?

(Пузырьки воздуха сделали «медузу» легче воды и поэтому она всплывает).

Фронтальный эксперимент.

Дети работают самостоятельно.

Руководство игрой.

Воспитатель оказывает помощь, поощряет детей, ищущих собственные способы решения задачи, варьирующих ход эксперимента и экспериментальные действия.

Окончание игры подведение итогов.

Дети, наша игра-экспериментирование закончилась.

-Как она называлась? Мы блестяще справились с изготовлением «медузы», поместили ее в бутылку с водой.

-Как вела себя медуза в воде? *(ответы детей).*

Почему? Что это доказывает? *(Пузырьки воздуха сделали «медузу» легче воды, и поэтому она всплывает).*

Источник: *Салвина Е.Е. Опыты и игры экспериментирования с детьми. Рабочая тетрадь по опытно-экспериментальной деятельности №1 (старший дошкольный возраст) ФГОС.*

«Письмо с секретом»

Возрастная адресованность: для детей 7-8 лет.

Предполагаемое количество участников: 10-12 человек.

Материал, оборудование: белые халаты, вода, перчатки, листы белой бумаги, кисточки, пипетки, йод, лимонная кислота (лимон, лимонный сок), контейнеры пластиковые, пинцеты, конверт с зашифрованным письмом.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Сбор детей на игру.

Звук «азбука Морзе» (аудиозапись) привлекает внимание детей.

Создание игровой проблемы.

Воспитатель:

-Что означает такой звук? *(зашифрованное сообщение на Морзянке)*

-Что такое азбука Морзе?

(Азбука Морзе - это способ кодирования символов, позволяющий операторам отправлять сообщения, используя серию длинных и коротких электрические сигналы (используя точки и тире).

- Как вы думаете, кто использует такую азбуку? *(разведчики).*

- Кто такие разведчики? *(ответы детей)*

Разведчики – это очень внимательные, осторожные, умные, а также надежные, специально обученные люди. Они знают не только азбуку Морзе, но и многое другое. Вы хотите узнать один из секретов разведчиков? Для этого мы должны пройти в лабораторию и попробовать расшифровать письмо, которые удалось перехватить от недоброжелателей.

Игровые действия.

Дети – ученики в школе разведчиков. Они получают секретное письмо и пытаются его расшифровать в военной лаборатории, под руководством воспитателя (начальника военной лаборатории).

Руководство игрой.

Воспитатель и дети проходят в военную лабораторию. Раскрывают конверты и обнаруживают чистые листы бумаги.

Воспитатель:

К нам заброшен, засекречен,

Нам наносит он урон –

Это вражеский разведчик.

А как мы его зовём, узнаем, когда расшифруем это письмо при помощи специальных средств. Оно написано невидимыми чернилами, но у нас в лаборатории есть все необходимое, чтобы их прочесть. Мы не только расшифруем письмо, но и научимся писать невидимыми чернилами!

Ход эксперимента.

Демонстрационный эксперимент.

Воспитатель надевает перчатки. Берет 1ч. ложку лимонной кислоты насыпает в контейнер и заливает 200 гр. воды, размешивает до полного растворения кристаллов.

Затем предлагает детям взять кисточку, обмокнуть её в полученный раствор и написать (нарисовать) любое послание на белом листе бумаги. Дети рисуют и дают воде высохнуть.

Воспитатель:

-Что происходит с рисунком, виден ли он на листе бумаги? *(Высыхает и исчезает).*

А как же можно расшифровать такие послания? Этому мы научимся в школе разведчиков. Для этого надо сделать следующее.

Воспитатель в другой контейнер наливает 200г воды и с помощью пипетки добавляет 3 капельки йода, размешивает. В слабый йодовый раствор погружает при помощи пинцета послание (письмо из секретного конверта), затем достаёт из раствора и все наблюдают, как происходит

реакция. Все, что было написано, проявилось и окрасилось в синий цвет. Все вместе прочитали слово «шпион».

Воспитатель:

-Вот мы и расшифровали слово, повторяет загадку:

К нам заброшен, засекречен,

Нам наносит он урон –

Это вражеский разведчик.

Мы его зовём *шпион.*

Фронтальный эксперимент.

Дети работают самостоятельно. Каждый ребёнок, соблюдая технику безопасности, используя перчатки и пинцет опускают свой листик с рисунком во второй контейнер с раствором и наблюдают за процессом проявления рисунка.

Воспитатель:

-Теперь вы настоящие разведчики!

Окончание игры, подведение итогов.

Воспитатель оказывает помощь, поощряет детей за проделанную работу. Вместе подводят итоги в форме экзамена в школе разведчиков, отвечая на вопросы начальника военной лаборатории по содержанию проведения экспериментов.

Источник:

1.Мультфильм «Фиксики» сезон 1- серия 105 «Невидимые чернила».

2.Нищева Н.В. «Познавательно - исследовательская деятельность как направление развития личности дошкольника. Опыты, эксперименты, игры / Н.В. Нищева. - СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2013. – 240с.

«Шумящие коробочки»

Возрастная адресованность: для детей 5-6 лет.

Предполагаемое количество участников: 6-12 человек.

Материал, оборудование: небольшие пластиковые стаканчики с крышечками, обклеенные самоклейкой или контейнеры из-под киндер-сюрпризов, горох, косточки, семена, камушки, песок, гайки и так далее.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Сбор детей на игру.

Для игры воспитатель собирает детей на игровой площадке, в беседке или в группе. Звуковой сигнал для сбора на игру - бубен или дудку. Собирать детей надо быстро (1-2 мин.), потому что всякая задержка снижает интерес к игре.

Создание игровой проблемы.

Ко дню именинника нужно устроить шумовой оркестр. Но для этого нужно отобрать инструменты, которые издают одинаковые звуки.

Руководство игрой.

Воспитатель руководит игрой, наблюдая за ее ходом со стороны, в доброжелательной форме вносит замечания, советует, поддерживает положительный настрой детей и игры в целом.

Игровые действия.

В стаканчики (контейнеры из-под киндер-сюрпризов) насыпаны разные предметы (горох, косточки, семена льна, песок и так далее). Воспитатель предлагает детям послушать, как по-разному они звучат, и составить парные стаканчики (контейнеры) с одинаковым «шумом».

Игра может длиться до 15 минут.

После того, как дети объединяться в пары, воспитатель предлагает устроить репетицию шумового оркестра и выбрать для именинника музыку или песенку.

Окончание игры, подведение итогов.

Дети делают вывод о том, что наш слух воспринимает «разные» и «одинаковые» звуки.

Источник:

1.https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2013/11/25/igry-eksperimenty-s-detmi-starshego-doshkolnogo-vozrasta

2.https://kopilkaurokov.ru/doshkolnoeObrazovanie/presentacii/ighry_eksperimientirovaniia_v_dietskom_sadu

«Как получаются лужи»

Возрастная адресованность: дети 6-7 лет.

Предполагаемое количество участников: 8-12 человек.

Материал, оборудование: столы, клеёнки, фартуки по количеству детей, лейки с водой, ножницы, пакетики с песком, мелкого гравия, образцы земли разного состава (глинистая, хороший чернозем), несколько прозрачных емкостей, кулинарная фольга, пластиковые бутылка 0,5 литров и вода, блокноты, фломастеры, цветные карандаши.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Создание игровой проблемы.

На прогулке после дождя, дети обратили внимание на лужи, вспомнили про них загадки, например:

По городу дождик весёлый гулял,
Зеркальце дождик своё потерял.
Зеркальце то на асфальте лежит,
Ветер подует - оно задрожит. *(Лужа)*

Воспитатель предложила понаблюдать, где лужи обычно образуются. Где их больше - в ямках или на возвышенностях? На земле, в песочнице или на асфальте? На рыхлой земле или на утоптанных дорожках? *(Ответы детей).*

Сбор детей на игру.

Воспитатель:

Нам нужно доказать эти предположения. Для этого предлагаю пройти в лабораторию «Почвовед» и провести некоторые опыты, для них нам необходимо взять пробы грунта (на прогулке).

Распределение ролей.

Воспитатель - главный научный сотрудник лаборатории «Почвовед».

Дети – научные сотрудники лаборатории «Почвовед».

Игровые действия.

Фронтальный эксперимент №1.

Проверяем, как зависит образование луж от рельефа местности.

Из листа фольги дети устраиваем ландшафт с бугорками и ямками. После этого каждый ребёнок должен полить все это водой, как поливает землю тучка во время дождя. Дети посмотрят, куда течет вода и где она скапливается.

Руководство игрой.

Воспитатель побуждает дошкольников сделать вывод о том, что - вода стекает с вершин в ямки. Значит, лужи - это вода, стекшая вниз, в углубления на местности.

Воспитатель:

Но на фольге проверять просто - она не впитывает воду. Что-то похожее происходит, когда вода течет на асфальт - на нем лужи образуются быстрее, чем на земле.

-Как вы думаете, почему? *(Ответы детей)*

-А земля воду впитывает?

-Давайте посмотрим, как это происходит.

Фронтальный эксперимент №2.

Водопроницаемость почвы.

Воспитатель:

Возьмем стакан с сухой землей, нальем в него немного воды. Через прозрачные стенки будет видно, как вода просачивается вглубь по трещинкам и проходам в почве. Через некоторое время вся вода с поверхности уйдет вглубь (впитается). Затем каждый ребёнок ещё добавляет воды до тех пор, пока она не перестанет впитываться. В какой-то момент на поверхности земли (в прозрачном стакане) появится лужа и сбоку видно, что все полости и трещинки заполнены водой.

Воспитатель побуждает дошкольников сделать вывод о том, что - лужа появляется тогда, когда воды столько, что земля ее уже впитывать не может.

Дети задумываются и высказывают свою точку зрения, отвечая на вопрос:

Но почему же тогда не во всех ямах стоят лужи? Почему в одних местах вода сразу впитывается в землю, а в других стоит днями и неделями?

Воспитатель:

Чтобы ответить на этот вопрос, проведем еще один опыт.

Фронтальный эксперимент №3.

Как зависит количество впитываемой воды от состава почвы?

Воспитатель:

Отрезаем от пластиковой бутылки верхнюю часть (там, где горлышко), чтобы получилось что-то типа прозрачной воронки.

Возьмем три ёмкости:

1) с песком, 2) с хорошей рыхлой землей, 3) и с землей с большим содержанием глины.

Вставим в емкость с песком нашу воронку - горлышко бутылки воткнем в грунт, затем нужно вылить в нее воду, примерно 50гр. (Воду надо будет лить точно столько же и в другие емкости, поэтому берём мерный стаканчик и льем одинаковое количество воды).

Для чистоты эксперимента, воспитатель предлагает детям считать хором, чтобы понять за сколько примерно секунд вода полностью впитается из воронки в грунт (1 стакан с песком).

Точно так же лаборанты поступают с емкостями с другими образцами земли: 2) стакан с хорошей рыхлой землей, 3) стакан с землей с большим содержанием глины).

Воспитатель:

Погружайте воронку все время на одну и ту же глубину и наливайте одно и тоже количество воды, продолжайте считать, а потом сравните - где процесс впитывания воды в почву был быстрее, где медленнее.

Воспитатель побуждает дошкольников сделать вывод о том, что - скорость впитывания воды зависит от состава почвы. Если вода впитывается плохо и долго, а тем более если внизу под почвой есть слой глины, то на этом месте образуется лужа.

Окончание игры, подведение итогов.

Научные сотрудники лаборатории «Почвовед» готовят отчёты о проделанной работе с фиксацией данных в журнале (описывают проведенные эксперименты в блокнотах) при помощи иллюстраций, схематично и в рисунках изображая опыты о том, как получаются лужи и готовят интервью для научного экологического журнала «Секреты природы».

Источник: *Дженнифер Уорд. Маленький исследователь: 52 увлекательных занятия на свежем воздухе, Москва, 2017 (перевод с английского)*

«Окрашивание соли мелом»

Возрастная адресованность: *5-7 лет*

Предполагаемое количество участников: *6-8 человек*

Материал, оборудование: *соль, цветные мелки, баночка, листы бумаги.*

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Необходимо насыпать на чистый лист бумаги 2-3 ложки соли. Взять мел любого цвета и раскатать его по соли, немного нажимая на мелок, чтобы он отдал свой цвет соли. Цвет должен получиться насыщенным.

Детям доставляет большое удовольствие выполнять такие действия, в процессе такой деятельности, у ребенка развивается мелкая моторика.

У кого получилось окрасить соль в нужный цвет, аккуратно пересыпать ее в стеклянную баночку. Чтобы поделка смотрелась интересней, необходимо пересыпать соль в емкость под углом, поворачивая банку. Только делать это нужно очень аккуратно, чтобы слои соли не перемешать.

Далее, опять насыпать соль и повторить эту процедуру с мелом другого цвета. Поочередность цветов выбирайте сами.

Работа очень увлекательная и интересная, детей этот процесс увлекает настолько, что очень сложно с ними разговаривать, так они увлечены этой работой.

Также, такой способ окрашивания соли, помогает снять внутреннее напряжение, как у ребенка, так и у взрослого человека.

Правила

При работе с солью надо соблюдать:

- соблюдать тишину;
- не трогать руками глаза;
- не толкать соседа во время работы;
- сначала посмотри, а потом повтори;
- выполнил и положи на место.

Игровые действия

1 этап: берем соль.

2 этап: на лист бумаги тонким слоем, насыпаем 2 столовые ложки соли и разравниваем.

3 этап: берем мелок.

4 этап: катаем мелок по соли, чуть прижимая ладошкой.

А теперь, ребята, берем воронку и аккуратно пересыпаем нашу окрашенную соль (показ).

Теперь, я предлагаю вам взять соль, мелок другого цвета и окрасить соль - самостоятельно.

Руководство:

Заполнить полностью слоями соли разного цвета.

Немного постучите об стол. Самое главное не трясите банку во время работы.

Источник:

1.Дыбина О. В. «Занятия по ознакомлению с окружающим миром во второй младшей группе детского сада» М.: Мозаика - Синтез, 2007 (методическое пособие).

2.Организация экспериментальной деятельности дошкольников: Методические рекомендации / под редакцией Л. Н. Прохоровой – 3–е изд., испр. и доп. – М.: АРКТИ, 2005. – 64с.

«Веселые кораблики»

Возрастная адресованность: 5-7 лет.

Предполагаемое количество участников: 6 и более воспитанников.

Материал, оборудование: тазик с водой, тряпочка для вытирания воды, деревянные брусочки, палочки, металлические пластины, бумажные кораблики.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Дети опускают в тазик с водой предметы из разных материалов дерева, металла и бумаги. Играя ребенок наблюдает, какие предметы тонут, а какие остаются на поверхности. Понимая, что предметы из дерева и бумаги легче, чем из металла.

Правила:

Опуская в воду предметы, ребенок должен понять, почему предметы из бумаги и дерева, остаются на поверхности воды, а из металла тонут.

Игровые действия: пальчиковая игра «Кораблик»

Руководство: игру проводит взрослый, наблюдая за тем, как дети по очереди опускают предметы в тазик с водой и что с ними происходит.

Источник: *nsportal.ry*

«Свет повсюду»

Возрастная адресованность: 5-7 лет.

Предполагаемое количество участников: 8 воспитанников.

Материал, оборудование: иллюстрации событий, происходящих в разное время суток; картинки с изображениями источников света; несколько предметов, которые не дают света; фонарик, свеча, настольная лампа, сундучок с прорезью.

Ход игры:

Дед Знай предлагает детям определить, темно сейчас или светло, объяснить свой ответ. Что сейчас светит? *(Солнце).* Что еще может осветить предметы, когда в природе темно? *(Луна, костер).* Предлагает детям узнать, что находится и «волшебном сундучке» *(внутри фонарик).*

Дети смотрят сквозь прорезь и отмечают, что темно, ничего не видно. Как сделать, чтобы в коробке стало светлее? *(Открыть сундучок, тогда попадет свет и осветит все внутри нее).*

Открывает сундук, попал свет, и все видят фонарик.

А если мы не будем открывать сундучок, как сделать, чтобы в нем было светло? Зажигает фонарик, опускает его в сундучок. Дети сквозь прорезь рассматривают свет.

Игра «Свет бывает разный» - дед Знай предлагает детям разложить картинки на две группы: свет в природе, искусственный свет - изготовленный людьми. Что светит ярче - свеча, фонарик, настольная лампа?

Продемонстрировать действие этих предметов, сравнить, разложить в такой же последовательности картинки с изображением этих предметов.

Что светит ярче - солнце, луна, костер? Сравнить по картинкам и разложить их по степени яркости света (от самого яркого).

Источник: *Тугушева Г.П., Чистякова А.Е. Экспериментальная деятельность детей среднего и старшего дошкольного возраста: Методическое пособие. - СПб.: ДЕТСТВО - ПРЕСС, 2014. - 128с.*

«Почему птицы могут летать?»

Возрастная адресованность: 5-6 лет

Предполагаемое количество участников: 5-6 детей

Материал, оборудование: перо птицы, вата, пуговица, пластмассовые палочки - цельная и полая.

Ход эксперимента:

Создание интереса: играя на детской площадке, мы нашли необычное перо и решили собрать коллекцию. Собрав коллекцию перьев, у нас возникли вопросы:

- для чего птицам перья?
- почему птицы летают?

Проблемный вопрос: что помогает птицам летать? Каким образом?

Ребята, скажите, что будет быстрее падать - кусочек ваты или пуговица. Почему? *(пуговица тяжелее ваты).*

Птица тоже тяжелее пуговицы, но может летать. Ей помогают крылья. Крыло обладает подъемной силой. Это связано с тем, что давление воздуха под крылом больше, чем над крылом. Но, кроме этого, у птицы есть еще приспособления для полета. Из чего состоят крылья? *(кости, перья).*

Давайте рассмотрим перья (дети подбрасывают перышко и наблюдают, как оно падает). Дети дают характеристику перьям: они легкие. Почему? Для выяснения этого вопроса проводится следующий опыт: дети рассматривают две пластмассовые палочки: одна цельная, другая полая сравнивают их, объясняют, почему одна из них легче другой? (потому что пустая внутри).

Так почему перо легкое? *(Оно пустое).* Давайте проверим эту гипотезу: разрежем стержень пера в районе чина. *(Да, оно пустое).*

Ребята, а кости у птицы тоже легкие, потому что они тоже пустые.

Гипотеза: Птицам помогают летать крылья

Руководство: Дети делают вывод: Птице помогают летать крылья, перья и кости.

Подведение итогов исследования. Самоанализ деятельности каждого ребенка:

Что ты делал во время опыта?

О чем ты догадался?

Источник:

1.Л. М. Граб. Творческое рассказывание: обучение детей 5 – 7 лет. – Волгоград: Учитель, 2010. – 136с.

2. Сборник опытов и экспериментов с детьми дошкольного возраста по образовательной области «Познавательное развитие» / Лукина Т. Н. МБДОУ № 19, Армавир, 2019.

«Разноцветные шарики»

Возрастная адресованность: 5-6 лет

Предполагаемое количество участников: 6-8 человек

Материал, оборудование: палитра, гуашевые краски: синяя, красная, желтая; тряпочки, вода в стаканах, листы бумаги с контурным изображением (по 4-5 шариков на каждого ребенка), фланелеграф, модели - цветные крути и половинки кругов (соответствуют цветам красок), рабочие листы

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Зайчик приносит детям листы с изображениями шариков и просит помочь ему их раскрасить. Узнаем у него, шарики какого цвета ему больше всего нравятся. Как же быть, если у нас нет голубой, оранжевой, зеленой и фиолетовой красок? Как мы их можем изготовить?

Дети вместе с зайчиком смешивают по две краски. Если получился нужный цвет, способ смешивания фиксируется с помощью моделей (круги). Потом полученной краской дети раскрашивают шарик. Так дети экспериментируют до получения всех необходимых цветов.

Вывод: смешав красную и желтую краску, можно получить оранжевый цвет; синюю с желтой - зеленый, красную с синей - фиолетовый, синюю с белой - голубой. Результаты опыта фиксируются в рабочем листе.

Источник: *https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/*

«Живая рыбка»

Возрастная адресованность: 6 лет

Предполагаемое количество участников:5 человек

Материал, оборудование: бумага цветная, ножницы, клей, трубочка, вода, поднос, швейное или машинное масло

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Вырежьте из плотной бумаги рыбку. В середине у рыбки круглое отверстие, которое соединено с хвостом узким каналом. Вы также можете воспользоваться нашей заготовкой. Распечатайте рыбку на принтере, наклейте на картон и вырежьте ножницами.

Налейте в таз воды и положите рыбку на воду так, чтобы нижняя сторона ее вся была смочена, а верхняя осталась совершенно сухой. Это удобно сделать с помощью вилки: положив рыбку на вилку, осторожно опустите ее на воду, а вилку утопите поглубже и вытащите.

Теперь нужно капнуть в отверстие большую каплю масла. Лучше всего воспользоваться для этого масленкой от велосипеда или швейной машины. Если масленки нет, можно набрать машинного или растительного масла в пипетку или трубочку от коктейля: опустите трубочку одним

концом в масло на 2-3мм. Потом верхний конец прикройте пальцем и перенесите соломинку к рыбке. Держа нижний конец точно над отверстием, отпустите палец. Масло вытечет прямо в отверстие.

Стремясь разлиться по поверхности воды, масло потечет по каналу. Растекаться в другие стороны ему не даст рыбка. Как вы думаете, что сделает рыбка под действием масла, вытекающего назад? Ясно: она поплывет вперед!

Источник: *https://dskazka292mid.tvoysadik.ru/?section_id=110*

«Как вода поступает к листьям?»

Возрастная адресованность: 5-6 лет.

Предполагаемое количество участников: 10 человек.

Материал, оборудование: вода, краски или чернила, ромашка.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Срезанную ромашку помещают в воду, подкрашенную чернилами или краской. Через несколько дней разрезают стебель и видят, что он окрасился. Расщепляют стебель вдоль и проверяют, на какую высоту поднялась подкрашенная вода за время эксперимента. Чем дольше простоит растение в красителе, тем выше окрашенная вода поднимется.

Источник: *Дыбина О. В., Рахманова Н. П., Щетинина В. В. Неизведанное рядом. Занимательные опыты и эксперименты для дошкольников. – М., ТЦ Сфера, 2015.*

«Веревочный телефон»

Возрастная адресованность: 5-6 лет

Предполагаемое количество участников: 2 человека

Материал, оборудование: 2 пластиковых стаканчика, веревка (10м), шило.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Дно обоих пластиковых стаканчиков проколи (с помощью взрослых) шилом. Протяни веревку, завяжи узелки так, чтобы веревка не выскакивала из дна стаканчика. Один аппарат должен быть у тебя, второй у твоего товарища. Вы должны разойтись на расстояние, которое позволяет веревка. А теперь разговаривайте, и вы услышите друг друга.

Источник:

https://www.maam.ru/detskijsad/yeksperimentalnaja-dejatelnost-v-grupe-starshego-doshkolnogo-vozrasta-6-7-let.html

«Куда пропали цвета?»

Возрастная адресованность: 5-6 лет

Предполагаемое количество участников: 1 человек

Материал, оборудование: Белый картон, светлые карандаши, плоская тарелка, ножницы, линейка, 2 резинки.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Сделай из картона большой круг. С помощью линейки раздели картон на 7 частей - секторов. Раскрась части как цвета радуги. Проткни ножницами (с помощью взрослых) дырочку. Вставь карандаш. Над и под кругом закрепи резинки так, чтобы круг не скользил. Зажми карандаш между ладошками и начинай быстро крутить его вперед-назад. Смотри, что происходит с цветами радуги: они сливаются в один белый свет.

Источник: *250 лучших опытов и экспериментов / Л.Д. Вайткене, К.С. Аниашвили. – Москва: Издательство АСТ, 2019. – 159с.: ил.*

«Как влияет солнце на растение»

Возрастная адресованность: 6 – 7 лет

Предполагаемое количество участников: 5 и более участников.

Материал, оборудование: емкость, земля, лук, колпак.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Установить необходимость солнечного освещения для роста растений. Как влияет солнце на растение.

1) Посадить лук в емкости. Поставить на солнце, под колпак и в тень. Что произойдет с растениями?

2) Убрать колпак с растения. Какой лук? Почему светлый? Поставить на солнце, лук через несколько дней позеленеет.

3) Лук в тени тянется к солнцу, он вытягивается в ту сторону, где солнце. Почему?

Вывод: Растениям нужен солнечный свет для роста, сохранения зеленой окраски, так как солнечный свет накапливает хлорофитум, который дает зеленую окраску растениям и для образования питания.

Источник: *https://www.tavika.ru/2015/03/experiment2.html*

«Мы – фокусники»

Возрастная адресованность- 5-7 лет.

Предполагаемое количество участников-2-3 ребенка

Игровой материал: Деревянный шарик со вставленной внутрь металлической пластиной, обычный деревянный шарик, емкость с водой, «волшебная» рукавичка с магнитом внутри, иголка, растительное масло, кусочек ткани.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Дети рассматривают иголку, определяют материал, которого она сделана. Взрослый уточняет у детей, что произойдет, если положить ее в стакан с водой (утонет, так как она металлическая). Предположения детей проверяют: предварительно проводят иголкой по ткани, смоченной растительным маслом, опускают в воду (иголка плавает), проводят рукавичкой по стакану - она тонет.

Взрослый предлагает назвать варианты, как достать предмет, не замочив руки (вылить воду, поднять с помощью другого предмета: сачка, магнита, поднося его к стакану). Дети рассматривают деревянный шарик, определяют материал, выясняют, что произойдет, если положить

деревянный парик в стакан с водой (будет плавать). Предположения детей проверяют, опуская в воду два шарика.

Выясняют, почему один из деревянных шариков утонул (вероятно, он тяжелый, не деревянный внутри). Взрослый предлагает его достать, не замочив рук. Дети подносят «волшебную» рукавичку, достают шарик, рассматривают его и делают вывод: магнит притянул шарик, потому что в нем находится металлическая пластина.

Источник: *https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2017/11/12/kartoteka-opytov-i-eksperimentov-podgotovitelnoy-gruppy*

«Почему все падает на землю?»

Возрастная адресованность- 5-7 лет.

Предполагаемое количество участников - небольшими подгруппами с учётом уровня развития и познавательных интересов детей.

Материал, оборудование: Предметы из разных материалов (дерево, металл, пластмасса, бумага, пух). Емкость с водой, песком, металлические шарики.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Дети подбрасывают предметы вверх. Проверяют, что с ними происходит, какие быстрее падают на землю, какие дольше держатся в воздухе, какие они по весу (предметы легкие по весу, имеющие большую поверхность в воздухе, держатся дольше).

Рассматривают предметы, выясняют материал, из которого они сделаны. Отпускают все предметы с одинаковой высоты на пол. По звуку определяют, какой предмет ударился сильнее, почему (тяжелые предметы ударяются сильнее). Одинаковые шарики опускает с разной высоты над емкостью с песком. Выясняют, когда удар был сильнее, как догадались (удар сильнее, если предмет падает с большей высоты, и тогда в песке увеличивается углубление).

Отпускают предметы с разной высоты над емкостью с водой. Выясняют, когда удар был сильнее, как догадались (удар сильнее, если предмет падает с большей высоты; при падении предмета с большей высоты в воду больше брызг). Объясняют, почему опасно прыгать с высоких предметов (удар о землю будет сильнее).

Источник:*https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2017/11/12/kartoteka-opytov-i-eksperimentov-podgotovitelnoy-gruppy*

«Могут ли животные жить в земле?»

Возрастная адресованность- 5-7 лет.

Предполагаемое количество участников - 6 детей

Материал, оборудование: Почва, спиртовка, металлическая тарелка, стекло или зеркало; емкость с водой.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Дети выясняют, что нужно животным для жизни воздух для дыхания, влага), есть ли в почве воздух, влага, питание. Дошкольники

выполняют следующие действия: погружают почву в воду (наблюдают выделение пузырьков воздуха); нагревают почву в тарелке над спиртовкой, держа над почвой охлажденное стекло (на нем появляются капельки воды); нагревают почву (по запаху выясняют наличие органических остатков).

Дети делают вывод, что животные могут жить в земле, потому что в ней есть воздух для дыхания, питание, влага.

Источник:*https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2017/11/12/kartoteka-opytov-i-eksperimentov-podgotovitelnoy-gruppy*

«Почему не слышно?»

Возрастная адресованность- 5-7 лет.

Предполагаемое количество участников-4 ребенка

Материал, оборудование: Большая емкость с водой, маленькие бумажные или пробковые кораблики.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Взрослый предлагает выяснить, почему не слышно того, что происходит, например, в другой группе, в другом городе, на другом конце большой полянки. Дети проводят следующие опыты. В большой емкости у одного края помещают легкие кораблики из бумаги или пробки. У противоположного края бросают камешки.

Выясняют, что происходит с водой, корабликами (по воде пошли волны, кораблики у противоположного края неподвижны). Распределяют кораблики по всей поверхности емкости. Бросая камешки, обращают внимание на силу волны, заставляющей кораблики двигаться (чем ближе кораблик, тем сильнее он качается; то же происходит с невидимыми звуковыми волнами: чем источник звука дальше, тем звук тише). Дети закрепляют в емкости преграды - «волнорезы», расположив их в любом направлении. С одной стороны емкости имитируют рукой «волны», наблюдают за их распространением.

Выясняют, есть ли волны за преградой (нет, дойдя до преграды, волны «гаснут», утихают). То же самое происходит со звуками в городе, помещении.

Источник:

1.https://blog.dohcolonoc.ru/entry/zanyatiya/kartoteka-opyty-i-eksperimenty-starshij-doshkolnyj-vozrast.html

2.http://kolokolchik86.ucoz.net/INNOVAC_DEYATEL/RIP/prilozhenie_2_kejs_kartoteka_igr-ehksperimentov.pdf

«Вулкан»

Возрастная адресованность: 5-6 лет.

Материал, оборудование: баночка, пластилин, украшения (камушки, бусинки, ниточки..., что поможет визуально создать тропический остров), уксус, сода, средство для мытья посуды, краска, иллюстрации вулканов, макет вулкана, смесь для извержения.

Ход игры (правила, игровые действии, руководство):

В вулкан воспитатель насыпала полную чайную ложку соды и капнула туда же пару капель красной краски и чайную ложку средства для мытья посуды. Чтобы все было равномерно, мы перемешали смесь палочкой и, затаив дыхание, влили в наш вулкан немного уксуса! Тут же всё зашипело, зафырчало, и из жерла вулкана потекла густая красная лава! Наглядно стало понятно, что наш макет вулкана работает и выглядит эффектно! Процесс засыпания соды и поливания ее уксусом длился несколько раз. Восторг юных химиков не утихал. «Вулкан» лучше сразу делать на глубоком подносе.

Опыт показывает взаимодействие щелочи с кислотой. Окружающие нас вещества, ведут себя по-разному в разных состояниях.

Источник:

1.Тугушова Г. П., Чистякова А. Е., Экспериментальная деятельность для детей среднего и старшего дошкольного возраста. Методическое пособие. – СПб: ДЕТСТВО-ПРЕСС, 2010.

2.Павлова Л.Ю. Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром / Л.Ю. Павлова. – М.: Мозаика – Синтез, 2006г.

«Камень и глина»

Возрастная адресованность:5-7 лет

Предполагаемое количество участников:2-10

Материал, оборудование: дощечки для лепки, глина, камень речной, модель обследования предмета.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

По модели обследования предмета детям предлагается выяснить, можно ли изменить форму предложенных природных материалов. Для этого нужно детям нажать пальцем на глину, камень.

Где осталась ямка от пальца? Какой камень? (Сухой, твердый.)

Какая глина? (Влажная, мягкая, остаются ямки.)

Дети по очереди берут камень в руки: мнут его, катают в ладонях, тянут в разные стороны.

Изменил ли форму камень? Почему нельзя отломить от него кусочек? (Камень твердый, из него ничего нельзя слепить руками, его нельзя разделить на части.)

Дети по очереди мнут глину, тянут в разные стороны, делят на части. Чем отличается глина от камня? (Глина не такая, как камень, она мягкая, ее можно разделить на части, глина меняет форму, из нее можно лепить.)

Дети лепят различные фигурки из глины. Почему фигурки не разваливаются? (Глина вязкая, сохраняет форму.)

Какой еще материал похож на глину?

Источник:*https://ds316krsk.ru/images/19-20/str-ped/pisareva/met-kop/didakticheskie_igry_po_eksperimentirovaniyu__dlya_doshkolnikov.pdf*

«Как вода гулять отправилась»

Возрастная адресованность: 3-5 лет

Предполагаемое количество участников: 4 чел.

Материал, оборудование: поролоновая губка, пластмассовый шприц без иглы, резиновая груша, ванночка с водой.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Вступительное слово воспитателя:

Налили воду в тазик и забыли про неё. Через некоторое время вода заскучала: «Вот сижу я тут и ничего не вижу, а вокруг, наверное, столько интересного!» Хотела она из тазика вылезти, да не получилось - рук и ног у воды нет. Хотела кого-нибудь позвать, но голос у воды в тазике тихий - никто её не услышал. А потом пришла мама и подумала: «Зачем это здесь вода стоит?» взяла и вылила её в раковину.

Полилась вода по трубам и попала в большую реку, в которой было много другой воды. И потекла наша вода вместе с большой рекой по городу, мимо красивых домов и зелёных садов. «Как красиво, как чудесно! - думала водичка. - А сидела бы я в своём тазике и этой красоты не увидела бы!»

Далее воспитатель предлагает детям «попутешествовать» вместе с водой. Возьмите поролоновую или другую впитывающую губку, резиновую грушу и пластмассовый шприц (без иглы). Налейте воду в небольшой тазик, приготовьте несколько пустых ёмкостей (чашек, мисок и т. п.). Попросите ребёнка опустить губку в воду и покажите, как нужно отжать её в чашку. Потом наберите воду резиновой грушей и перелейте её в другую ёмкость. То же самое проделайте и со шприцом.

Источник: *https://nsportal.ru/*

«Тихие и громкие звуки»

Возрастная адресованность: для детей среднего и старшего дошкольного возраста.

Предполагаемое количество участников: 5-7 человек

Материал, оборудование: пластмассовая расческа, рупор из картона

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Педагог предлагает детям выяснить, может ли расческа издавать звуки. Дети проводят пальцем по концам зубьев, получают звук. Объясняют, почему возникает звук от прикосновения к зубьям расчески (зубья расчески дрожат от прикосновения пальцев и издают звуки; дрожание по воздуху доходит до слуха и слышится звук). Звук очень тихий и слабый.

Ставят один конец расчески на стул. Повторяют опыт. Выясняют, почему звук стал громче (в случае затруднения предлагают одному ребенку проводить пальцем по зубьям, а другому в это время – легонько пальцами коснуться стула), что чувствуют пальцы.

Делают вывод: дрожит не только расческа, но и стул. Стул больше, и звук получается громче. Взрослый предлагает проверить этот вывод

прикладывая конец расчески к разнообразным предметам: к столу, кубику, книге, цветочному горшку и т.д. (звук усиливается, так как колеблется большой по размеру предмет).

Дети представляют, что заблудились в лесу, пытаются позвать кого-нибудь издалека, приложив руки рупором ко рту, выясняют, что ощущают руки (колебания), стал ли звук громче (звук усилился), какой прибор часто используют капитаны на кораблях, командиры, когда отдают команды (рупор).

Дети берут рупор, уходят в самый дальний конец помещения, подают команды сначала без использования рупора, а затем через рупор.

Делают вывод: команды через рупор громче, так как от голоса начинает дрожать рупор и звук получается более сильным.

Источник:

1. «Музыкальные игры для детей 5-7лет» Никитина Е. А. Издательство: Сфера, 2018г.

2. «Музыкально-дидактические игры для детей дошкольного возраста» З. Я. Роот, Издательство: Айрис-Пресс, 2004.

«Путешествие по земному шару»

Возрастная адресованность: 5-7 лет

Предполагаемое количество участников: 6-8 человек

Материал, оборудование: глобус, лампа, фигурки человека из пластилина.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Дети мы с вами живём на планете Земля. Земля имеет форму шара. Попробуйте отгадать загадку:

На ноге стоит одной,
Крутит, вертит головой,
Нам показывает страны,
Реки, горы, океаны. (Глобус)

Молодцы ребята.

Дети, а Вы знаете, что существует макет нашей Земли - это глобус. Глобус - маленькая модель земного шара. *(Дети с воспитателем рассматривают глобус)*

Ребята, представим, что электрическая лампа-это Солнце, а глобус это наша Земля.

Если у нас с вами сейчас день, то на другой части земного шара ночь. Все знают, что днём светло, а ночью темно. Ребята, задумывались вы над тем, почему день сменяется ночью, а потом снова приходит день? *(Выслушиваются предположения детей)*

Правильно, когда светит солнышко у нас день, а когда его нет, у нас ночь.

Давайте с Вами проведём эксперимент. Перед нами глобус – макет нашей земли, найдём на нём место, где мы живём.

На нашей Земле проживает много народов. Мы с Вами живём в России. Давайте отметим на глобусе место, где мы с вами проживаем *(воспитатель с детьми отмечает фигуркой человека (белого цвета) на глобусе, который проживает в России)*. На другой части земного шара отметим фигуркой человека (коричневого цвета) место, где проживают люди других национальностей, оно светит на землю. Там, где светло, наступил день. Там куда лучи солнца не доходят, у нас ночь. Вы знаете, что планета Земля имеет форму шара. Она постоянно вращается вокруг своей оси. Воспитатель с детьми вращают глобус, и определяет, на какой части земного шара день, на какой ночь.

В результате экспериментирования с лампой и глобусом, дети узнали, почему день сменяется ночью, а потом снова приходит день.

Источник: *Тугушева Г.П., Чистякова А.Е. Экспериментальная деятельность для детей среднего и старшего дошкольного возраста. Методическое пособие. – СПб: ДЕТСТВО-ПРЕСС, 2015. – 128с.*

«Цветы на воде»

Возрастная адресованность: 5-8 лет.

Предполагаемое количество участников: 1-20 человек.

Материал, оборудование: пару листов обычной бумаги (можно взять цветную), ножницы, цветные карандаши, ёмкость с водой.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Из бумаги вырезаем небольшие цветы с шестью лепестками. Чем больше цветом мы вырежем, тем красивее будет наш бумажный сад. Раскрашиваем лепестки цветными карандашами. Складываем цветы лепестками внутрь. Наполняем емкость водой. Выкладываем цветы на поверхность воды лепестками вверх. Наблюдаем. Цветы постепенно раскрываются.

Вывод: Сгибая бумагу, мы создаем излом и уменьшаем в этом месте ее толщину. Поэтому на суше цветы остаются сложенными. А при соприкосновении с водой бутоны начинают раскрываться. Это потому, что вода проникает в самые маленькие пустые пространства между волокнами бумаги и заполняет их. Бумага набухает, изломы на ней распрямляются от центра к лепесткам и цветы раскрываются.

Источник**:** *https://www.youtube.com/watch?v=53pPhip1cDg*

«Вода течет вверх»

Возрастная адресованность: 5-8 лет.

Предполагаемое количество участников: 1-20 человек.

Материал, оборудование: Бумажная салфетка**,** два больших пластиковых прозрачных стаканчика**,** вода**,** обрезанная бутылка**,** бечевка**,** фломастеры**,** ножницы.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Вырезаем из бумажной салфетки полоску. Наносим по ее ширине разноцветными фломастерами точки в один ряд. На бечевке также наносим

несколько отметок фломастерами разных цветов, но не в ряд, а вдоль и на равном расстоянии друг от друга. Для опыта лучше брать прозрачные стаканы, в прозрачной посуде ребенку интересней будет наблюдать за происходящим.

Наливаем в стаканы воду. В первый стакан опускаем полоску из бумажной салфетки так, чтобы она немного касалась поверхности воды. Во второй стакан помещаем бечевку таким же образом, как и салфетку. При этом обрезанная бутылка поможет вам закрепить верхний конец бечевки. Всё. Наблюдаем с ребенком, как вода сама поднимается вверх.

Вывод: опыт иллюстрирует, как происходит процесс впитывания жидкости твердым телом. Растекание происходит до тех пор, пока жидкость не покроет всю поверхность, так как воде не составляет труда для движения вверх.

Источник: *https://www.youtube.com/watch?v=0lac2_8ufNY*

«Подводная лодка из яйца»

Возрастная адресованность: 5-8 лет.

Предполагаемое количество участников: 1-20 человек.

Материал, оборудование: две пол-литровые и одна литровая банки, 3 сырых яйца, чистая вода, поваренная соль.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Пол-литровую банку наполняем водой, опускаем в нее яйцо. Оно утонет. Во вторую пол-литровую банку наливаем крепкий раствор соли (2 столовой ложки на 0,5литров воды). Опускаем туда второе яйцо – оно будет плавать. Положим на дно литровой банки третье яйцо. Подливая по очереди воду из обеих маленьких банок, можно получить такой раствор, в котором яйцо не будет ни всплывать, ни тонуть. Оно будет держаться, как подвешенное, посреди раствора.

Вывод: в соленой воде предметы легче, в пресной тяжелее. Соленая вода тяжелее, поэтому и плавать в море легче, чем в реке.

Источник: *https://pandia.ru/text/80/360/77417.php*

«Радуга из воды»

Возрастная адресованность: 5-8 лет.

Предполагаемое количество участников: 1-20 человек.

Материал, оборудование: емкость, наполненная водой (ванна, тазик), фонарик, зеркало, лист белой бумаги.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

На дно емкости кладем зеркало, свет фонарика направляем на зеркало. Свет от него необходимо поймать на бумагу. Рассматриваем отражение на бумаге.

Вывод: на бумаге будет видна радуга. Свет является источником цвета. Получился спектр цветов. Назови цвета, которые ты видишь.

Можно выучить фразу для запоминания цветов спектра:

Каждый Охотник Желает Знать Где Сидит Фазан (К – красный, О – оранжевый, Ж – желтый, Г – голубой, С – синий, Ф – фиолетовый = последовательность цветов спектра).

Источник: *https://pandia.ru/text/80/360/77417.php*

«Воздух помогает рыбам плавать»

Возрастная адресованность: 5-8 лет.

Предполагаемое количество участников: 1-20 человек.

Материал, оборудование: бутылка газированной воды, стакан, несколько некрупных виноградин, иллюстрации рыб.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Нальем в стакан газированную воду. Почему она так называется? В ней много маленьких воздушных пузырьков. Воздух – газообразное вещество, поэтому вода – газированная. Пузырьки воздуха быстро поднимаются вверх, они легче воды. Бросим в воду виноградинку. Она чуть тяжелее воды и опустится на дно.

Наблюдаем. На нее сразу начнут садиться пузырьки, похожие на маленькие воздушные шарики. Вскоре их станет так много, что виноградинка всплывет. На поверхности воды пузырьки лопнут, и воздух улетит. Отяжелевшая виноградинка вновь опустится на дно. Здесь она снова покроется пузырьками воздуха и снова всплывет.

Так будет продолжаться несколько раз, пока воздух из воды не «выдохнется». По такому же принципу плавают рыбы при помощи плавательного пузыря. Когда рыбам надо погрузиться, мускулы сжимаются, сдавливают пузырь. Его объем уменьшается, рыба идет вниз. А надо подняться – мускулы расслабляются, распускают пузырь. Он увеличивается, рыба всплывает.

Вывод: Пузырьки воздуха могут поднимать в воде предметы. Рыбы плавают в воде при помощи плавательного пузыря, заполненного воздухом.

Источник: *https://pandia.ru/text/80/360/77417.php*

«Очищение воды»

Возрастная адресованность: 5-7 лет

Предполагаемое количество участников: 6-9 человек

Материал, оборудование: лаборатория (фильтры из ткани, сито, ватные диски, один большой стакан с грязной водой, три маленьких стакана, воронки)

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Взрослый предлагает отгадать загадку:

Если бы не было её, знайте, дети,
Погибло бы всё живое на свете,
Люди, животные и цветы,
О чем идёт речь, знаешь ты? (Вода)

Краткая беседа: зачем нужна вода, какими свойствами она обладает. Рассматривание стакана с грязной водой (пригодна ли она? Что нужно сделать, чтобы улучшить качество этой воды?). Педагог предлагает стать лаборантами и попробовать с помощью различных материалов очистить воду от загрязнения.

Игровые действия:

Дети делятся на три команды и подходят к столам, на которых стоит оборудование. Первая команда очищает через сито. Вторая – через ткань, а третья команда через ватный диск. Дети аккуратно с помощью воронки переливают грязную воду в стакан. После того как каждая команда справится с заданием, смотрят на результат и делают выводы.

Руководство:

Помочь сделать вывод: самая чистая вода получилась, когда фильтровали через ватный диск, потому что ватный фильтр самый плотный и не пропускает самые мелкие соринки и хорошо очищает воду.

Источник: *https://nsportal.ru/detskiy*

«Нюхаем, пробуем, трогаем, слушаем»

Возрастная адресованность: старшая группа, 6 лет.

Предполагаемое количество участников: 10-22

Материал, оборудование: ширма с тремя круглыми прорезями (для рук и носа, газета, колокольчик, молоток, два камня, погремушка, свисток, говорящая кукла, футляры от киндер-сюрпризов с дырочками; в футлярах: чеснок, кусочек апельсина; поролон с духами, лимон, сахар).

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

На столе разложены газеты, колокольчик, молоток, два камня, погремушка, свисток, говорящая кукла. Предлагаем детям поиграть с ними. Предоставляется возможность самостоятельно изучить предметы. В ходе этого знакомства беседуем с детьми, задавая вопросы, например: «Как звучат эти предметы?», «С помощью чего вы смогли услышать эти звуки?» и т. д.

Игра «Угадай, что звучит» - ребенок за ширмой выбирает предмет, которым затем издает звук, другие дети отгадывают. Они называют предмет, с помощью которого издан звук, и говорят, что услышали его ушами.

Игра «Отгадай по запаху» - дети подставляют нос к окошку ширмы, а воспитатель предлагает отгадать по запаху, что у него в руках. Что это? Как узнали? *(Нам помог нос)*

Игра «Отгадай на вкус» - воспитатель предлагает детям отгадать по вкусу лимон, сахар.

Игра «Отгадай на ощупь» - дети опускают руку в отверстие ширмы, отгадывают предмет и затем достают его.

Назовите наших помощников, которые помогают узнать нам предмет по звуку, по запаху, по вкусу. Что было бы, если бы их у нас не было?

(На фланелеграфе с помощью картинок фиксируется назначение органов чувств.)

Источник: *https://www.maam.ru/detskijsad/isledovatelskaja-dejatelnost-detei-srednego-doshkolnogo-vozrasta-igraem-v-uchenyh-tema-nyuhaem-probuem-trogaem-slushaem.html*

«Прозрачная вода»

Возрастная адресованность: Для детей 5-6 лет

Предполагаемое количество участников: 10 человек

Материал, оборудование: две непрозрачные банки (одна заполнена водой), стеклянная банка с широким горлышком, ложки, маленькие ковшики, таз с водой, поднос, предметные картинки.

Ход игры (правила, игровые действия):

На столе две прозрачные банки закрыты крышками, одна из них наполнена водой. Детям предлагается отгадать, что в этих банках, не открывая их. Одинаковы ли они по весу? Какая легче? Какая тяжелее? Почему она тяжелее?

Открываем банки: одна пустая – поэтому легкая, другая наполнена водой. Как вы догадались что это вода? Какого она цвета? Чем пахнет вода?

Взрослый предлагает детям заполнить стеклянную банку водой. Для этого им предлагаются на выбор различные емкости. Чем удобнее наливать? Как сделать, чтобы вода не проливалась на стол? Что мы делаем? *(Переливаем, наливаем воду.)* Что делает водичка? *(Льется.)* Послушаем, как она льется. Какой слышим звук?

Источник:*https://nsportal.ru/sites/default/files/2013/12/15/eksperimentirovanie._kartoteka_igr.docx*

«Секрет неваляшки»

Возрастная адресованность: 5-7 лет.

Количество участников: 10-15 детей.

Материал, оборудование: пластилин, картон, клей.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Из картона склеить кольцо и на внутреннюю его сторону прикрепить пластилиновый шарик, это будет центр тяжести. Если центр тяжести находится внизу, то кольцо не будет двигаться – это устойчивое равновесие. А если пластилиновый шарик находится вверху. Что получится? Колечко покатится, потому что тяжелый шарик из-за земного притяжения устремляется вниз и потянет за собой приклеенное к нему колечко. А когда шарик окажется внизу колечко остановится. И опять будет в устойчивом положении.

Чем ниже центр тяжести, тем устойчивее равновесии. В этом секрет куклы неваляшки, ее центр тяжести находится внизу.

Источник: *Громова Л., «Физика в играх и опытах». Издательство «Качели» 2020г.*

«Делаем мыльные пузыри»

Возрастная адресованность: 6-7 лет

Предполагаемое количество участников: 5-7 человек

Материалы, оборудование: жидкое мыло, кусочки мыла, петля с ручкой из проволоки, стаканчики, вода, ложки, подносы.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Медвежонок Миша приносит картинку «Девочка играет с мыльными пузырями». Дети рассматривают картинку. Что делает девочка? Как получаются мыльные пузыри? Можем ли мы их изготовить? Что для этого нужно?

Дети пробуют изготовить мыльные пузыри из куска мыла и воды путем смешивания. Наблюдают, что происходит: опускают петлю в жидкость, вынимают ее, дуют в петлю.

Берут другой стакан, смешивают жидкое мыло с водой (1 ложка воды и 3 ложки жидкого мыла). Опускают петлю в смесь. Что видим, когда вынимаем петлю? Потихоньку дуем в петлю. Что происходит? Как получился мыльный пузырь? Почему мыльный пузырь получился только из жидкого мыла? Жидкое мыло может растягиваться в очень тонкую пленку. Она остается в петле. Мы выдуваем воздух, пленка его обволакивает, и получается пузырь.

Игра «Какой формы пузыри, какой летит дальше, выше?»

Дети пускают пузыри и рассказывают, на что похож получившийся пузырь, какой он формы, какие цвета можно увидеть на его поверхности.

Источник: *https://infourok.ru/kartoteka-igrieksperimenti-v-dou-2584255.html*

«Что растворяется в воде?»

Возрастная адресованность: 6-7 лет

Предполагаемое количество участников: 5-7 человек

Материалы, оборудование: мука, сахарный песок, речной песок, пищевой краситель, стиральный порошок, стаканы с чистой водой, ложки или палочки, подносы, картинки с изображением представленных веществ.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Перед детьми на подносах стаканы с водой, палочки, ложки и вещества в различных емкостях. Дети рассматривают воду, вспоминают ее свойства.

Воспитатель:

- Как вы думаете, что произойдет, если в воду добавить сахарный песок?

Воспитатель добавляет сахар, перемешивает, и все вместе наблюдают, что изменилось.

- Что произойдет, если мы добавим в воду речной песок?

Добавляет к воде речной песок, перемешивает.

- Изменилась ли вода?

- Стала ли она мутной или осталась прозрачной?
- Растворился ли речной песок?
- Что произойдет с водой, если мы добавим в нее пищевую краску?

Добавляет краску, перемешивает.

- Что изменилось? *(Вода изменила цвет.)*
- Растворилась ли краска? *(Краска растворилась и изменила цвет воды, вода стала непрозрачной.)*
- Растворится ли в воде мука?

Дети добавляют в воду муку, перемешивают.

- Какой стала вода?
- Мутной или прозрачной?
- Растворилась ли мука в воде?
- Растворится ли в воде стиральный порошок?

Добавляется стиральный порошок, перемешивается.

- Растворился ли порошок в воде?
- Что вы заметили необычного?
- Окуните в смесь пальцы и проверьте, осталась ли она на ощупь такой же, как чистая вода? *(Вода стала мыльной.)*
- Какие вещества у нас растворились в воде?
- Какие вещества не растворились в воде?

(Результаты фиксируются на фланелеграфе)

Источник: *https://infourok.ru/kartoteka-igrieksperimenti-v-dou-2584255.html*

«Волшебное сито»

Возрастная адресованность: 6-7 лет

Предполагаемое количество участников: 5 - 7 человек

Материалы, оборудование: совки, различные сита, ведерки, миски, крупа манная и рис, песок, мелкие камешки.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

К детям приходит Красная Шапочка и сообщает, что собирается в гости к бабушке, чтобы отнести ей горшочек манной каши. Но у нее случилось несчастье. Она нечаянно уронила банки с крупой, и крупа вся перемешалась. *(Показывает миску с крупой.)*

- Как отделить рис от манки?

Дети пробуют отделить пальчиками. Отмечают, что получается медленно.

- Как можно это сделать быстрее?
- Посмотрите, нет ли в лаборатории каких-то предметов, которые могут помочь нам?

Замечаем, что лежат сита.

- Что это? Для чего необходимо?
- Как этим пользоваться?
- Что остается в сите? Что из сита сыпется в миску?

Красная Шапочка рассматривает очищенную манку, благодарит за помощь, спрашивает:

- Как еще можно использовать это волшебное сито?

- Найдем вещества у нас в лаборатории, которые можно просеять.

Обнаруживаем, что в песке много камешков.

- Как отделить песок от камешков?

Дети самостоятельно просеивают песок.

- Что у нас в миске? Что осталось в сите?

- Почему крупные вещества остаются в сите, а мелкие сразу попадают в миску?

- Для чего необходимо сито? Есть ли сито дома? Как его используют мамы, бабушки?

Дети дарят волшебное сито Красной Шапочке.

Источник:

https://infourok.ru/kartoteka-igrieksperimenti-v-dou-2584255.html

«Да здравствует мыло душистое!»

Возрастная адресованность: 5-6 лет.

Предполагаемое количество участников: 2 и более.

Материал, оборудование*: кусочки туалетного мыла; мыло туалетное разных форм; емкости с водой , стружки мыла, трубочки для коктейля.*

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

1.Исследование на ощупь, какое мыло? *(твердое)*

2.Если его погладить рукой, то, что можно про него сказать? *(Оно гладкое).*

3. Мыло понюхаем, оно пахнет? *(Да)*

4.Что можно сказать, какое оно? *(душистое, ароматное)*

5.Какое оно по цвету? *(розовое, белое, синее).*

6.По форме мыло бывает *(показ круглого, квадратного, овального).*

Опыты с мылом:

1.В сосуд с чистой водой насыпать стружки мыла, понаблюдать, как постепенно мыло растворяется в воде, а при взбалтывании пенится.

2.С помощью трубочки для коктейля выдувать воздух в воду с растворенным мылом для образования пены.

Игра «У кого пена выше и пышнее?»

Вывод: Мыло растворяется в воде, пенится, образует много пузырьков.

Источник:

https://www.maam.ru/detskijsad/igry-yeksperimenty-s-mylom-dlja-detei-v-detskom-sadu.html

«Волшебница вода»

Возрастная адресованность: 5-6 лет.

Предполагаемое количество участников: 2 и более.

Материал, оборудование: краски, кисти, ёмкости с водой, марля не каждого ребёнка.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Подготовительный.

Бумагу для акварели смачиваем с обеих сторон мокрым тампоном или опускаем на некоторое время в тазик с водой. Лист должен хорошо пропитаться, чтобы оставаться достаточно влажным во время всего процесса рисования.

Мокрый лист укладываем на гладкую поверхность стола. Делается это для того, чтобы влага всё время оставалась в бумаге.

Кусок марли размером чуть больше листа бумаги хорошо смачиваем водой, слегка отжимаем и раскладываем по поверхности листа. Ладонями необходимо хорошо разгладить марлю по листу, чтобы она прилипла к бумаге без складок и морщинок.

Благодаря эффекту прилипания марля будет оставаться неподвижной на бумаге во время рисования.

Основной.

Теперь можно взять в руки акварельную кисть больших размеров, хорошо смочить её, набрать нужный цвет и, не мешкая ни минуты, начать рисовать широкими мазками небо, море, зелёный луг, т.е. то, что требует широкой заливки.

Густые мазки на мокрой марле хорошо размывают водой, чтобы они могли пропитать марлю и отпечататься на бумаге. Краски смешиваются на мокрой поверхности, образуя новые цветовые сочетания, но при этом не растекаются, удерживаемые структурой ткани.

Взяв кисть меньших размеров, причём она должна быть достаточно упругой, рисуют деревья, кусты, и т.д. краску при этом набирают погуще. Местами, где это необходимо, кончиком кисти слегка размывают контуры рисунка, вносят новые цвета (кроны деревьев, лёгкие облака, разноцветная осенняя листва).

Заключительный

С бумаги снимается марля. Для этого необходимо дать рисунку слегка подсохнуть, и осторожно снять марлю. На бумаге остаётся отпечаток фактуры марлевой ткани с пропитавшим её рисунком.

Обратным концом кисти (важно, чтобы он был заострён) прорисовывают детали: подчёркивается кое –где ствол дерева, веточки, если они плохо отпечатались; рисуются тонкие новые веточки или травинки, узор на крупных листьях, крыльях бабочек и т.д. на сыром слое бумаги от надавливаний концом кисти остаются канавки, быстро заполняющимися сырыми красками.

Теперь пришло время самой маленькой тонкой кисточки. Ею наносятся небольшие завершающие мазочки – штрихи: листва на кустиках,

цветы в траве, мотыльки, птички высоко в небе. Эти мазочки тоже наносятся на сырой лист. Они включают в общую картину и завершают её. Если на раскрашенный лист бумаги, не дожидаясь высыхания , насыпать соль или манную крупу, создаётся эффект «зернистости».

Вывод: при помощи марли и воды можно создать очень интересный и необыкновенно красивый рисунок.

Источник:*https://nsportal.ru*

«Камешки».

Возрастная адресованность: *5-6 лет.*

Предполагаемое количество участников: *2 и более.*

Материал, оборудование: коллекции камней, лупа, микроскоп, вода, дощечки, географическая карта гор.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Воспитатель рассказывает детям о разнообразии камней. Рассказывает о том, что камни бывают разные, например, цитрин, топаз, нефрит, кошачий глаз, аметист и многие другие приносят удачу, успех, здоровье, придают силы. Каждому человеку - свой камень, и это зависит от того, в каком месяце он родился. Рассказывает о принадлежности камней к детям по гороскопу.

1. Упражнение в кругу.

Дети передают по кругу камешек и называют предмет, который бы они подарили друг другу.

2.Беседа о камнях.

Воспитатель идёт по кругу с мешочком, в котором лежат камешки, и предлагает каждому ребёнку на ощупь взять камень и определить его свойства *(холодный, гладкий, шершавый, скользкий, тяжёлый, острый, и т.д.).*

Экспериментальная деятельность.

Работа за столами. Дети разбиваются парами, и каждая пара выбирает вид исследования по табличкам.

- подумать самостоятельно *(сравнивать два камня, найти их сходство и различия);*

- рассказ о том, какую пользу приносят камни *(из камней строят дома, известью белят, углём топят печи т.д.)*

- рассмотреть в энциклопедии, что такое горы, где они есть в нашей стране *(из камней состоят горы, они могут разрушаться постепенно под воздействием воды, солнца и ветра);*

- наблюдать в лупу и микроскоп *(на камнях есть трещинки, царапинки, ямки);*

- поэкспериментировать *(камень твёрдый, а пластилин мягкий, камень тонет, а дощечка не тонет).*

Воспитатель ставит песочные часы, даёт 5 минут на исследование. Затем каждая пара рассказывает о своих исследованиях, отстаивает свою точку зрения.

Источник:
https://www.maam.ru/detskijsad/kartoteka-opyty-s-kamnjami.html

«Хлеб – всему голова!»

Возрастная адресованность: 5-6 лет.

Предполагаемое количество участников: 2 и более.

Материал, оборудование: мука, ёмкость для муки, сосуд с водой, ложка, сито, клеёнка, дощечки для лепки, влажные салфетки, лупа.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Воспитатель загадывает загадку:

Из неё пекут ватрушки,
И оладьи, и блины,
Если делается тесто,
Положить его должны. (мука)

Беседа с презентацией на тему «Из чего делают муку?», «Кто выращивает».

Экспериментальная деятельность:

1. «Мука безвкусная» (в ложку набрать муки и попробовать на вкус)
2. Цвет (посмотреть через лупу, из чего состоит)
3. На ощупь – мягкая, пушистая.
4. Запах (имеет запах, но он особенный).
5. Просеять муку, какая она? (рассыпчатая)
6. На муке можно рисовать (на столе расстелить клеёнчатые салфетки и попробовать нарисовать пальчиком, ватной палочкой кисточкой)
7. Замесить тесто (смешать с водой, рассмотреть, что происходит с мукой, если добавить воду, молоко).
8. Сделать солёное тесто для лепки.
9. Лепка из солёного теста.

Вывод: мука получается из зерна, а из муки пекут вкусный хлеб, булочки и сдобу. К хлебу надо относится бережно и с уважением, так как огромное количество людей трудятся, прежде чем он попадёт в магазин и на наш стол.

Свойства муки: безвкусная, белая, мягкая, пушистая, имеет специфический запах, рассыпчатая, если смешать с водой или мукой, получится тесто.

«Удивительная бумага»

Возрастная адресованность: 5-6 лет.

Предполагаемое количество участников: 2 и более.

Материал, оборудование: бумага на каждого ребёнка, газета, ножницы, клеё, кисточки, ёмкости с водой, карандаши, салфетки.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Воспитатель загадывает загадку:

На чём мы пишем что – нибудь,

На чём мы любим рисовать,
Что можно скомкать и согнуть
И даже трубочкой свернуть?
А ну, попробуй, угадай!

Экспериментальная деятельность:

1. Рассмотреть бумагу и назвать её признаки (тонкая, лёгкая, белая, гладкая, цветная)

2.Сложить бумагу в несколько раз и вернуть в исходное положение.

Вывод: бумагу можно сложить, на месте сгиба остаётся след

3. Разрезать бумагу по линии сгиба.

Вывод: бумагу можно резать.

4. Одну половину разрезанного листа разорвать.

Вывод: бумага рвётся, значит – непрочная.

5.Приклеить оторванную часть.

Вывод: бумагу можно склеить.

6. Кусочки бумаги опускаем в воду.

Вывод: бумага тонет, впитывает воду.

В завершении: аппликация или рисование по выбору детей.

Источник:

1.*Дыбина О.В. Неизведанное рядом: Опыты и эксперименты для дошкольников [текст]/ О.В.Дыбина, Н.П.Рахманова, В.В.Щетинина.- М.:Сфера,2016. – 192с.*

2. Дыбина О.В.Из чего сделаны предметы. Игры – занятия для дошкольников.- М.:Сфера, 2018г.

3. Дыбина О.В. Неизведанное рядом: Опыты и эксперименты для дошкольников М.:Сфера,2018г.

4. Королёва Л.А. Познавательно – исследовательская деятельность в ДОУ. Тематические дни/ Л.А.Королёва.- СПб: Детство – Пресс, 2017.- 64с.

5. Организация опытно – экспериментальной работы в ДОУ. Тематическое и перспективное планирование работы в разных возрастныз группах. Выпуск 2/ сост. Н.В.Нищева. – СПб: Детство – Пресс, 2015 -240с.

«Лаборатория «ЛогикУМ»

Возрастная адресованность: 3-7 лет

Предполагаемое количество участников: 10-15 человек.

Материал, оборудование: вода, соль, сахар, песок, гуашь, кисти, палочки для размешивания, пластиковые ложки и одноразовые стаканчики, тарелки, емкости разной величины и формы, весы, предметы из разных материалов (тонет – не тонет), жидкое мыло, соломинки, сито с крупными ячейками, приспособление для эксперимента «уровень жидкости» (два стаканчика, соединенные прозрачной трубочкой из полимерного материала) и т.д.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Дети распределяются по желанию на малые подгруппы в зависимости от предпочтительной деятельности. Дети могут перемещаться по лаборатории, меняя виды деятельности.

Содержание деятельности детей: эксперименты «растворяется – не растворяется», «тонет – не тонет», «сравни по весу», «как получить тот или иной цвет», «форма и объем жидкости», «мыльные пузыри», «уровень жидкости».

Содержание деятельности педагога: следит за соблюдением правил техники безопасности, оказывает помощь тем, кто испытывает затруднения при выборе деятельности, следит за наличием и распределением материалов и инструментов, регулирует взаимоотношения во избежание конфликтов.

Источник:

1. Гришечкина Н. В., 365 лучших развивающих игр для детей 5-7 лет на каждый день

2. Гришечкина Н.В, Рымчук Н.С., - М.: Академия развития, 2010. - 320с.

3. Гришечкина Н.В., 150 лучших развивающих игр для детей 5-7 лет. Развитие познавательных способностей, мелкой моторики, чувства ритма, координации движений

4. Гришечкина Н.В., Козюлина В.А., Матюшкина О.П., - М.: Ярославль: Академия развития, 2009. - 192 с.

«Песочные фантазии».

Возрастная адресованность: дети 5 – 7 лет

Предполагаемое количество участников: от 2 до 12.

Материал, оборудование: настольные песочницы (по одной песочнице на двоих детей) в количестве от 1 до 6; игрушки и предметы малого размера (фигурки животных, людей, сказочных героев, растений, цветные камешки, бусины); листы бумаги размером с песочницу по количеству песочниц;

- фломастеры, цветные карандаши; наборы геометрических фигур (по количеству игроков).

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Предлагаемая серия игр направлена на развитие пространственных представлений у детей старшего дошкольного возраста.

На первых этапах играми руководит взрослый, на последующих этапах, когда дети усвоят правила и ход игр, взрослый лишь задает игру и направляет детей.

Дети играют в парах – одна песочница на двоих игроков, общее количество игроков – от 2 до 12.

Каждая серия игр начинается с приветствия:

«Здравствуй, песок!»: дети различными способами дотрагиваются до песка.

Игра на развитие умения различать правую и левую стороны «Право – лево»:

Взрослый предлагает поиграть: кто быстрее и правильнее выполнит команды:

- поставить отпечаток на песке правой рукой;
- поставить отпечаток на песке левой рукой;
- поставить два отпечатка левой рукой;
- поставить одновременно отпечатки правой и левой рукой;
- разровнять песок.

Игра на развитие умения различать правую и левую руки и углы ***«Рука – угол»:***

Взрослый предлагает поиграть: кто быстрее и правильнее выполнит команды:

- поставить отпечаток правой рукой в правом верхнем углу;
- поставить отпечаток правой рукой в правом нижнем углу;
- поставить отпечаток левой рукой в левом нижнем углу;
- поставить отпечаток левой рукой в левом верхнем углу;
- поставить отпечаток правой рукой в левом верхнем углу;
- поставить отпечаток правой рукой в левом нижнем углу;
- поставить отпечаток левой рукой в правом нижнем углу;
- поставить отпечаток левой рукой в правом верхнем углу.

Игра на развитие умения определять местоположение по словесному описанию «Кладоискатель»:

Взрослый просит детей отвернуться или закрыть глаза. В песочнице прячутся геометрическая фигура или буква из магнитной азбуки, детям сообщается ее «координата», например: «Клад спрятан в верхнем левом углу». Дети должны найти клад и на ощупь определить, что они нашли.

Игра на определение углов «Садовник»:

Дети «сажают» растения (используя фигурки из киндер-сюрприза) по инструкции взрослого:

- цветы посадить в нижний левый угол;
- деревья посадить в правый верхний угол;
- пальму посадить в нижний правый угол;
- кактус посадить в левый верхний угол.

Игра на определение пространственного расположения предметов относительно друг друга **«Рисуем фигуры»:**

Взрослый предлагает поиграть: кто быстрее и правильнее выполнит команды:

- нарисовать треугольник в центре песочницы;
- нарисовать справа от треугольника круг;
- нарисовать над кругом квадрат;
- нарисовать под треугольником овал;
- нарисовать слева от треугольника прямоугольник;
- нарисовать слева от квадрата точку;
- стереть все нарисованное, разровнять песок;

- нарисовать в центре большой треугольник;
- слева от большого треугольника нарисовать маленький квадрат;
- справа от большого треугольника нарисовать большой круг;
- над маленьким квадратом нарисовать маленький овал;
- под большим треугольником нарисовать маленький треугольник;
- в левом верхнем углу нарисовать маленький круг;
- в правом верхнем углу нарисовать маленький квадрат;
- в левом нижнем углу нарисовать одну длинную линию;
- в правом нижнем углу нарисовать две коротких линии;
- поверх всех нарисованных фигур надо оставить отпечатки ладоней.

Игра на развитие умения ориентироваться на плоскости

«Выложи фигуры»:

Взрослый дает каждому ребенку набор геометрических фигур и предлагает играть сначала одному игроку из пары, потом – второму, выполняя быстро команды:

- положить квадрат в центре песочницы;
- положить синий треугольник справа от квадрата;
- положить круг над квадратом;
- положить прямоугольник под треугольником;
- положить фиолетовый треугольник в левом верхнем углу;
- положить три круга в правом верхнем углу.

После взрослый предлагает детям играть в паре: один задает фигуру, ее цвет и место, куда ее надо положить, другой ребенок выполняет задания, после дети меняются местами.

Игра на развитие умения использовать в речи слова, отражающие пространственные представления **«Скажи, где?»:**

Взрослый просит детей быть внимательными. Он кладет в песочницу предмет и просит назвать его месторасположение, например: «Бусина в центре. Камешек в правом верхнем углу. Игрушка справа от бусины».

После взрослый предлагает детям играть в паре: один ребенок размещает в песочнице предмет, другой называет его месторасположение. После дети меняются.

Игра на закрепление умения определять пространственное расположение предметов **«Карта сокровищ»:**

Взрослый раскладывает перед каждой парой игроков лист размерами с песочницу и предлагает нарисовать карту сокровищ. Он помогает им нарисовать карту-схему, где условно обозначены дома, деревья, реки, дороги и т.д.

В процессе рисования он задает детям вопросы типа: какая это дорога – широкая или узкая? Куда она ведет? Что расположено за домом? Что расположено перед домом? Где по отношению к реке располагается лес? Что справа от дороги? И т.д. Это способствует развитию пространственных представлений.

После того, как карта нарисована, взрослый предлагает детям самостоятельно построить песочный город в соответствии с картой. Затем

взрослый просит детей отвернуться или закрыть глаза и прячет игрушки в различных местах песочного город и на карте отмечает крестиками места с «сокровищами». Дети ищут предметы в песке, используя карту.

Потом дети играют в паре: по очереди каждый на карте своим условным знаком отмечает место сокровища и прячет его, а другой ребенок находит сокровище.

Игра повторяется два раза, пока каждый не побудет в роли того, кто прячет клад.

Игра на закрепление умения определять пространственное расположение предметов **«Волшебные сюрпризы»:**

Взрослый предлагает детям найти все сюрпризы и точно описать то место в песочнице, где будут найдены все сюрпризы. Дети отворачиваются или закрывают глаза, взрослый прячет в песочнице сюрприз (игрушку, камешек), один ребенок из пары находит его и называет расположение (в центре, в левом нижнем углу и т.д.), потом игра повторяется для другого ребенка из пары.

Потом взрослый предлагает детям играть в паре: один отворачивается, другой прячет сюрприз, отвернувшийся ребенок поворачивается, находит сюрприз, называет его расположение, далее дети меняются местами.

Источник:

1. *Башаева Т.В. Развитие восприятия у детей. – Ярославль, 1997Грабенко*

2. Т.М., Зинкевич-Евстигнеева Т.Д. Чудеса на песке. Песочная игротерапия. – СПб.: Институт специальной педагогики и психологии, 1998.

3. Воронина Ю.Г., Градова Г.Н. Возможности использования арттерапевтических приемов по формированию представлений о пространстве у детей с ОНР // Логопед в детском саду. – 2006. – №5. – С. 46 – 49.

4. Кузуб Н.В., Осипук Э.И. В гостях у Песочной Феи. Организация «педагогической песочницы» и игр с песком для детей дошкольного возраста // Вестник практической психологии образования. 2006. – № 1. – С. 66 – 74.

5. *Шорыгина Т.А. Учимся ориентироваться в пространстве: Материалы для развития пространственного восприятия у дошкольников. – М.: ТЦ Сфера, 2004.*

«Археолог» (или «Ледяные раскопки»)

Возрастная адресованность: 5 лет

Предполагаемое количество участников: от 1 человека и более

Материал, оборудование: миска, вода, мелкие предметы (игрушки, пуговицы, мячики).

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Положить все предметы в миску. Заполнить миску водой. Поставить в морозильник. Когда вода застынет, достать миску. Взять тёплую воду и постепенно выливать её на лёд. Обращаем внимание, что все предметы находятся на разном уровне.

Почему так происходит? Вес у всех предметов разный. Тяжёлые падают на дно, а легкие остаются наверху.

Источник: *Михайлова З.А., Бабаева Т.И., Кларина Л.М., Серова З.А. Развитие познавательно-исследовательских умений у старших дошкольников. – СПб.: ДЕТСТВО-ПРЕСС, 2012.*

«Испарение воды»

Возрастная адресованность: 5 лет

Предполагаемое количество участников: от 1 человека и более

Материал, оборудование: растение, вода, целлофановый пакет, нитки.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Надеть на листок целлофановый пакет и закрепить его нитками. Полить растение и поставить в теплое светлое место. Обращаем внимание, что пакетик запотел. Через несколько часов снимаем пакет и обнаруживает там капли воды.

Почему так происходит? Вода, которая поступает, движется из почвы от корней по стеблям к листочкам. На листьях мы её не видим, потому что она испаряется в окружающий воздух.

Источник: *Михайлова З.А., Бабаева Т.И., Кларина Л.М., Серова З.А. Развитие познавательно-исследовательских умений у старших дошкольников. – СПб.: ДЕТСТВО-ПРЕСС, 2012.*

«Соль и перец» (или «Золушка»)

Возрастная адресованность: 6 лет

Предполагаемое количество участников: от 1 человека и более

Материал, оборудование: соль, перец, надутый воздушный шарик, шерстяная ткань.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Перемешиваем соль и перец. Воздушный шарик трем о шерстяную ткань. Затем подносим к рассыпанным соли и перцу. Перец оказывается на шарике, а соль остается на столе.

Почему так происходит? От трения о шерсть шарик получил отрицательный заряд. Перчинки заряжены положительно, поэтому они притягиваются к шарику. А крупинки соли имеют нейтральный заряд, поэтому они никуда не притягиваются.

Источник: *Михайлова З.А., Бабаева Т.И., Кларина Л.М., Серова З.А. Развитие познавательно-исследовательских умений у старших дошкольников. – СПб.: ДЕТСТВО-ПРЕСС, 2012.*

Эксперименты со звуком в лаборатории «Наураша»

Возрастная адресованность: 5-6 лет.

Предполагаемое количество участников: 8-10.

Материал, оборудование: цифровая лаборатория «Наураша», модуль «Звук», ноутбук, музыкальные инструменты (ксилофон, флейта, барабан, бубен, гармонь, погремушка, деревянные ложки, колокольчик).

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Дети играют на различных инструментах, у каждого получается определенный звук. Ребята задаются вопросом: «Почему мы не можем увидеть звук?»

Воспитатель предлагает отправиться в лабораторию Наураши, мальчика, который любит заниматься наукой.

Наураша: звук – это колебания мельчайших частиц воздуха, эти колебания похожи на волны, но мы их увидеть не можем. Для этого в моей лаборатории есть специальный экран.

Воспитатель: с помощью датчика «божья коровка», который улавливает звуки и передает их на экран, мы можем увидеть линию звука. Если датчик не улавливает никаких шумов и звуков, то на экране мы видим тонкую полоску, похожую на ниточку. Если датчик улавливает звуки – ровная полоска превращается в кривую линию разной высоты и толщины, в зависимости от характера улавливаемых звуков. Сейчас мы с вами это проверим.

Опыт 1. «Создайте тишину»

В тихой обстановке, не произнося ни одного звука, дети наблюдают за спокойствием линии на экране.

Опыт 2. «Кто громче хлопнет»

Ребята в парах хлопают в ладоши, по изображению полоски определяется победитель.

Опыт 3. «Какой инструмент звучит тише - громче»

Воспитанники играют на музыкальных инструментах.

Инструмент, граница волны которого у́же - самый тихий. Самый громкий инструмент – граница волны шире.

Опыт 4. «Нарисуй свой голос»

Детям по очереди предлагается пропеть определенный звук в течение 5 секунд в датчик и нарисовать на бумаге (заранее с шаблонным рисунком прямой линии) какая диаграмма получилась.

В конце игры воспитанники делятся впечатлениями о проведённых опытах, какой из них оказался наиболее интересным, а какой опыт они бы ещё провели. Для следующего раза у ребят появилось много идей и задач, которые они хотели бы реализовать в лаборатории «Наураша».

Источник:

1. *Марченко П.М., Поваляев О.А., Рыженков А.В., Цуцких А.Ю., Кравченко Л.В. Рассказы Наураши про звук. Рабочая тетрадь для детей 5-8 лет/ П. Марченко, О. Поваляев, А. Рыженков, А. Цуцких, Л. Кравченко. – М.: Де΄Либри 2019/ - 100с.: ил.*

2. Шутяева Е.А. Наураша в стране Наурандии. Цифровая лаборатория для дошкольников и младших школьников. Методическое руководство для педагогов/ Е.А.Шуктяева. – М.: издательство «Ювента», 2016

«Движение планет вокруг Солнца», «Дневные звезды», «Затмение солнца», «День и ночь», «Голубое небо»

Возрастная адресованность: 5-7 лет

Предполагаемое количество участников: 5-7 участников

Материалы, оборудование: желтая деревянная палочка, нитки, 9 шариков; дырокол, картонка размером с открытку, белый конверт, фонарик; фонарик, глобус; стакан, молоко, ложка, пипетка, фонарик.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Воспитатель ведет диалог с ребенком, который рассматривает книгу о космосе:

Какая у тебя интересная книга. Можно посмотреть?

Как она называется? О чем она? Почему тебя заинтересовала эта книга?

Остальные дети обязательно заинтересуются диалогом воспитателя и своего товарища и поддержат его.

Воспитатель:

- А не хотите ли вы отправиться в путешествие на другие планеты, стать исследователями космического пространства?

Дети: здорово! Хотим!

Воспитатель, листая страницы книги, дает детям краткие сведения о Солнечной системе:

- Солнечная система представляет собой группу планет, вращающихся по определенным орбитам вокруг яркой звезды - Солнца. Это светило является главным источником тепла и света в Солнечной системе. Вокруг Солнца по своим орбитам двигаются восемь планет: Меркурий, Венера, Земля, Марс, Юпитер, Сатурн, Уран, Нептун.

Воспитатель:

- Ребята, давайте представим, что мы с вами в космической лаборатории, проводим опыт.

1. «Движение планет вокруг Солнца»

Воспитатель берет желтую палочку и 9 шариков на ниточках и предлагает детям представить, что желтая палочка – Солнце, а 9 шариков на ниточках – планеты. Воспитатель начинает вращать палочку-Солнце, и все шарики-планеты летят по кругу.

Воспитатель:

- Что будет, если остановить палочку-Солнце?

Дети:

- Планеты остановятся.

Воспитатель:

- Что же помогает Солнцу удерживать всю Солнечную систему?

Дети:

- Солнцу помогает вечное движение.

Воспитатель предлагает провести опыт желающим детям.

Воспитатель:

- Что ж, мои мудрые ученые, предлагаю вам новый эксперимент

2. «Дневные звезды».

(Для проведения эксперимента необходимо пробить дыроколом в картонке несколько отверстий. Вложить картонку в конверт. Эксперимент проводится в хорошо освещенной комнате).

Воспитатель дает ребенку в одну руку конверт с картонкой, а в другую - фонарик. Включает фонарик и на расстоянии 5 см светит им на обращенную к вам сторону конверта, а потом на другую сторону.

Воспитатель:

- Что вы видите?

Дети:

- Дырки в картонке не видны через конверт, когда светим фонариком на обращенную к вам сторону конверта, но становятся хорошо заметными, когда свет от фонаря направлен с другой стороны конверта прямо на вас.

Воспитатель предлагает детям сделать вывод:

- В освещенной комнате свет проходит через дырочки в картонке независимо от того, где находится зажженный фонарик, но видно их становится только тогда, когда дырка, благодаря проходящему через нее свету, начинает выделяться на более темном фоне.

Воспитатель подводит итог эксперимента:

- Со звездами происходит то же самое. Днем они светят тоже, но небо становится настолько ярким из-за солнечного света, что свет звезд затмевается. Лучше всего смотреть на звезды в безлунные ночи и подальше от городских огней.

Воспитатель:

- Предлагаю вам, уважаемые исследователи, еще один эксперимент

3. «Затмение солнца».

Солнечные затмения в наших широтах - большая редкость, но это не значит, что мы должны обойти такое явление стороной!

Самое интересное, что не Солнце делается черного цвета, как думают некоторые. Наблюдая через закопченное стекло затмение, мы смотрим все на ту же Луну, которая как раз расположилась напротив Солнца. Да... звучит непонятно. Нас выручат простые подручные средства.

Воспитатель предлагает одному из детей взять большой мяч (это, естественно, будет Луна). А Солнцем на этот раз станет наш фонарик. Весь опыт состоит в том, чтобы держать мяч напротив источника света - вот вам и черное Солнце... Как все просто, оказывается.

Воспитатель:

- Предлагаю вам, уважаемые исследователи, еще один эксперимент

4. «День и ночь»

Для проведения данной игры необходимо создать модель вращения Земли вокруг своей оси и Солнца. Воспитатель рассказывает детям, что во Вселенной ничто не стоит на месте, что планеты и звезды движутся по-своему, строго определенному пути. Наша Земля вращается вокруг своей оси и при помощи глобуса - это легко продемонстрировать.

Воспитатель показывает детям глобус и поясняет, что на той стороне земного шара, которая обращена к солнцу (в нашем случае – к лампе) – день, на противоположной – ночь. Земная ось расположена не прямо, а наклонена под углом (это тоже хорошо видно на глобусе). Именно поэтому существует полярный день и полярная ночь.

Обратите, ребята, внимание на то, что как бы он не вращал глобус, один из полюсов все время будет освещен, а другой, напротив, затемнен. Рассказываем детям про особенности полярного дня и ночи и о том, как живут люди за полярным кругом. Воспитатель предлагает игру-эксперимент

5. «Голубое небо»

Воспитатель просит кого-либо из детей наполнить стакан водой, добавить в воду каплю молока и размешать. Воспитатель затемняет комнату и устанавливает фонарик так, чтобы луч света от него проходил сквозь центральную часть стакана с водой. Возвращает фонарик в прежнее положение.

Дети подводят итоги: луч света проходит только через чистую воду, а вода, разбавленная молоком, имеет голубовато-серый оттенок. Почему?

Воспитатель поясняет, что волны, составляющие белый свет, имеют различную длину в зависимости от цвета. Частицы молока выделяют и рассеивают короткие голубые волны, из-за чего вода кажется голубоватой. Находящиеся в земной атмосфере молекулы азота и кислорода, как и частицы молока, достаточно малы, чтобы также выделять из солнечного света голубые волны и рассеивать их по всей атмосфере. От этого с Земли небо кажется голубым, а Земля кажется голубой из космоса. Цвет воды в стакане бледный и не чисто голубой, потому что крупные частицы молока отражают и рассеивают не только голубой цвет. То же случается и с атмосферой, когда там скапливаются большие количества пыли или водяного пара. Чем чище и суше воздух, тем голубее небо, так как голубые волны рассеиваются больше всего.

Источник: *О.В. Дыбина, Н.П. Рахманова, В.В. Щетинина Неизведанное рядом:Занимательные опыты и эксперименты для дошкольников /Под редакцией.2-е изд., испр, - М.; ТЦ Сфера, 2017. -192с.*

«Волшебное сито»

Возрастная адресованность: для детей 3- 5 лет.

Предполагаемое количество участников: 8 человек.

Материал, оборудование: контейнеры под крупы, ложечки, различные сита, тарелки, крупа манная, горох, песок, мелкие камешки.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

К детям приходит в гости Лисичка из мультфильма Мимимишки, и рассказывает, что она очень любит готовить. Она хотела своим друзьям сварить манную кашу, но у нее случилось несчастье. В банках стояли манная крупа и горох, она нечаянно их уронила, и все перемешалось. (Показывает тарелку.)

Спрашивает, как отделить горох от манки? Просит детей помочь. Дети пробуют отделить руками в разные тарелки. Отмечают, что получается медленно. Лисичка, интересуется, нет ли у детей каких-то предметов, которые могут помочь? Замечает, на столе лежит сито. Задает детям вопросы:

Для чего оно необходимо? Как ним пользоваться? У кого дома есть сито? Что мама дома просеивает через сито? Предлагает с помощью сито просеять манку и горох.

Лисичка рассматривает очищенную манку, благодарит за помощь. Говорит, что теперь она сможет накормить своих друзей.

Обращает внимание детей, что у нее есть волшебный песок, перемешанный с камушками, его нужно отделить, чтобы друг Цыпа смог играться с песком.

Спрашивает, почему крупные вещества остаются в сите, а мелкие сразу попадают в миску?

Правила.

С помощью сито отделяют сыпучие предметы - мелкие и крупные (крупа, песок и другие).

Игровые действия:

Вначале дети отделяют манку и горох руками, затем берут сито и просеивают, приходят к выводу, что манка мелкая, сеется легко, а горох – крупный остается в сите. Аналогично просеивается, например, природный материал: песок и камни, и сравнивается.

Источник: *Бурнышева, М. Г. Развитие познавательной активности детей через экспериментально-исследовательскую деятельность, Дыбина, О. В. Неизведанное рядом. Опыты и эксперименты для дошкольников / О. В. Дыбина, Н. П. Рахманова, В. В. Щетинина. – М.: Наука, 2010.*

«Кораблик для Мышонка»

Возрастная адресованность: для детей 5-6 лет.

Предполагаемое количество участников: 12 человек.

Материал, оборудование: Большой таз с водой, пробка, металлическая ложка, шарик пластмассовый, бумажный кораблик, кубик деревянный, расческа, картинки с изображением предметов. Маленькие пластмассовые емкости для воды для детей. Игрушка Мышонок.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

По реке плывет кораблик,

Он плывет издалека.

На кораблике четыре
Очень храбрых моряка.
У них ушки на макушке,
У них длинные хвосты,
И страшны им только кошки,
Только кошки да коты. (Д. Хармс)

Появляется Мышонок Пик в группе и просит детей о помощи.

- Ребята, я очень боюсь котов и кошек. Мой дом находится на другом берегу реки. Мне нужно вернуться домой, но я не знаю, как мне переплыть реку, я ведь очень боюсь воды и совсем не умею плавать.

Воспитатель: Дети, на чем можно переплыть реку?

Дети: на лодке, кораблике. (ответы детей)

Воспитатель: Ребята, а из чего можно сделать кораблик?

(ответы детей – из конструктора, из бумаги, из дерева и др.)

Воспитатель: Я предлагаю вам сделать кораблик. Но для начала мы должны вспомнить, какие предметы тонут, а какие плавают. Для того чтобы наш кораблик не утонул.

Дети находят у себя на столах различные предметы и поочереди называют их. Пробка.

Воспитатель: Как вы думаете, пробка тонет или плавает?

Дети: плавает.

Воспитатель: как вы думаете, почему пробка не утонула?

Дети: потому что она легкая.

Воспитатель: Ложка. А теперь, скажите, ложка тонет или плавает?

Давайте проверим *(проверяем).* Вы правы ложка утонула, а почему?

Дети: потому что она тяжелая, сделана из металла.

Кубик деревянный. Тонет кубик или плавает? Почему кубик не утонул?

Дети: он легкий, деревянный.

Расческа. Расческа тонет или плавает. Правильно, тонет. А бумажный кораблик плавает или тонет?

Бумага. Почему бумага не тонет? Давайте проверим. Она легкая, легче воды. Шарик. А утонет ли шарик? Шарик не утонул.

Воспитатель: Итак, мы провели несколько опытов.

Чем отличаются предметы те, которые плавают, от тех, которые тонут? На дне лежат расческа и ложка. Это тяжелые предметы.

Пробка, бумажный кораблик, кубик, шарик плавают, потому что они легкие.

Воспитатель: Ребята, на каком же кораблике мы отправим Мышонка домой плыть через реку?

Дети: на бумажном, деревянном или пластмассовом кораблике.

Воспитатель: а теперь давайте отправим кораблики в плаванье. Подуть, сравнить, отмечаем. Какой из корабликов тонет первым, что стало с остальными от воды. Из какой бумаги лучше сделать кораблик для нашего мышонка, чтоб он плыл и не тонул.

Матросская шапка,
Веревка в руке,
Тяну я кораблик
По быстрой реке
И скачут лягушки
За мной по пятам,
И просят меня:
- Прокати, капитан!

Правила

Дети поочереди называют предмет на картинке. Перебивать друг друга нельзя. Поочереди проводят опыты: опускают в воду предмет и делают вывод: тонет или плавает. В конце игры подводят итог: на каком корабле можно переплыть Мышонку.

Игровые действия.

Дети выбирают на картинке предмет для опыта. Поочереди проводят опыт с предметом, который выбрали на картинке и определяют, тонет предмет или плавает. Делают вывод, из каких предметов можно сделать кораблик для Мышонка.

Руководство.

Педагог поощряет детей, вовлекает в игровую деятельность малоактивных детей.

Источник:

*1.Короткова, Н.А. Познавательно-исследовательская деятельность старших дошкольников // Ребенок в детском саду.– 2009. –№3.–12 с.**;***

2.Дыбина, О. В. Неизведанное рядом. Опыты и эксперименты для дошкольников / О. В. Дыбина, Н. П. Рахманова, В. В. Щетинина. – М.: Наука, 2010. – 362с.

«Прозрачная вода»

Возрастная адресованность: для детей 5-7 лет

Предполагаемое количество участников: 1 - 10 человек.

Материал, оборудование: две непрозрачные банки (одна заполнена водой), стеклянная банка с широким горлышком, ложки, маленькие ковшики, таз с водой, поднос, предметные картинки.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

В гости пришла Капелька. Кто такая Капелька? С чем она любит играть? На столе две непрозрачные банки закрыты крышками, одна из них наполнена водой. Детям предлагается отгадать, что в этих банках, не открывая их. Одинаковы ли они по весу? Какая легче? Какая тяжелее? Почему она тяжелее?

Открываем банки: одна пустая - поэтому легкая, другая наполнена водой. Как вы догадались, что это вода? Какого она цвета? Чем пахнет вода?

Взрослый предлагает детям заполнить стеклянную банку водой. Для этого им предлагаются на выбор различные емкости. Чем удобнее

наливать? Как сделать, чтобы вода не проливалась на стол? Что мы делаем? *(Переливаем, наливаем воду.)* Что делает водичка? *(Льется.)*

Послушаем, как она льется. Какой слышим звук? Когда банка заполнена водой, детям предлагается поиграть в игру «Узнай и назови» *(рассматривание картинок через банку).* Что увидели? Почему так хорошо видно картинку? Какая вода? *(Прозрачная.)*

Что мы узнали о воде? *(Вода принимает форму).*

Источник:

1. Дыбина О. В., Рахманова Н. П., Щетинина В.В. «Неизведанное рядом»: Опыты и эксперименты для дошкольников / Под ред. О. В. Дыбиной. – 2-е изд., испр. – М.: ТЦ Сфера, 2011;

2. Дыбина О.В., Поддъяков Н. Н., Рахманова Н. П., «Ребенок в мире поиска»6 Программа по организации поисковой деятельности детей дошкольного возраста / Под ред. О, В. Дыбиной. – М.: ТЦ Сфера, 2009;

3. Иванова А. И. «Методика организации экологических наблюдений и экспериментов в детском саду»: Пособие для работников дошкольных учреждений. – М.: ТЦ Сфера, 2003;

4. Коломина Н. В. «Воспитание основ экологической культуры в детском саду: Сценарии занятий. – М.: ТЦ Сфера, 2004.

«Волшебная вода»

Возрастная адресованность: для детей 5-6 лет.

Предполагаемое количество участников: 6 человек.

Материал, оборудование: пакет; вода; цветные карандаши (заточить поострее).

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Игру - экспериментирование «Волшебная вода» желательно проводить на улице, в летний период. Для создания интереса у детей воспитатель загадывает загадку.

Мы с ней очень-очень дружим,
Часто моемся под душем. (Вода).

Детям предлагается ответить на вопросы:

Если в пакете с водой появится отверстие, что случится с водой?

Можно ли сразу заделать образовавшуюся дыру?

А если проткнуть пакет с водой, что произойдет?

Затем воспитатель предлагает детям провести экспериментальные действия и проверить свойства воды. Наполняет наполовину пакет водой, завязывает его сверху. Затем осторожно предлагает проткнуть быстро насквозь цветными карандашами. Пакет становится похож на цветной колючий ёжик, вода не вытекает.

Затем, вытаскивают карандаши по - очереди, наблюдают, как вытекает вода из отверстий.

Вывод.

Пакет удерживает воду, хотя его проткнули цветными карандашами несколько раз, вода не успевает вытечь. Это связано с тем, что при разрыве полиэтилена его молекулы притягиваются ближе друг к другу.

Правила.

Пустой пакет наполняют до половины водой, завязывают его, потом в нем делается отверстие острым карандашом. Затем, вытаскивают карандаши, вода вытекает из отверстий.

Игровые действия.

Наливают в пакет воду, прокалывают его острыми цветными карандашами, рассматривают. Затем высовывают карандаши из пакета, и наблюдают, что происходит.

Источник:

1.https://nsportal.ru/sites/default/files/2017/12/12/kartoteka_zagadok_o_vode.docx

«Капиллярность бумаги»

Возрастная адресованность: для детей 5-7 лет.

Предполагаемое количество участников: 4-6 человек.

Материал, оборудование: стакан, салфетка, вода, ножницы, фломастеры.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Дети рассматривают разные виды бумаги. Воспитатель предлагает им обратить внимание на салфетку и узнать еще одно ее характерное свойство. Для этого, она предлагает детям отрезать полоску от салфетки. Ее ширина должна составлять три или четыре сантиметра. По всей ширине полоски в один ряд дети рисуют квадратики или кружочки (по желанию) разного цвета.

Далее воспитатель заполняет стаканы до половины водой. Ребята с воспитателем зацепляют полоски одним концом за края стаканов, а второй конец опускают в воду. Затем дети просто наблюдают. Вода поднимается по полоске вверх и «рисует картину».

Это иллюстрация капиллярного эффекта. Из-за пористой структуры салфетки (она изготовлена из целлюлозы), жидкость без затруднений поднимается вверх и размывает рисунок.

Правила при работе с бумагой для изучения ее свойств нужно:

- Соблюдаем тишину.
- С салфетками обращаемся очень аккуратно, так как бумага имеет свойство мяться и рваться**.**
- При рисовании на салфетке не нажимать сильно на фломастер, так как салфетка тонкий материал.
- Не толкать соседа во время работы
- Сначала посмотри внимательно, а потом повтори
- Выполни, сделай вывод и положи на место.

Игровые действия:

1 этап: берем салфетку,

2 этап: отрезаем полоску от салфетки (шириной 3-4 см.),

3 этап: рисуем по всей ширине квадратики или кружочки разного цвета,

4 этап: заполняем до половины стаканы водой,

5 этап: зацепляем полоски одним концом за края стаканов, а второй конец опускаем в воду,

6 этап: наблюдаем,

7 этап: делаем вывод.

Руководство: При проведении игры – эксперимента не нужно торопиться, всё делать поэтапно. При рисовании на салфетке не нажимать сильно на фломастер, так как салфетка тонкий материал. Стакан не заполнять больше, чем наполовину.

Источник:

1.365 научных опытов на каждый день/Сергей Болушевский, Мария Яковлева. – Москва: Издательство «Э», 2016г.,

2.https://koliot.ru/nauchnye-proekty/fizika/opyty-s-bumagoj

Игры-экспериментирования с различными предметами и материалами.

Возрастная адресованность: для детей 5-7 лет.

Предполагаемое количество участников: 4-6 человек.

Материал, оборудование: соль, цветные мелки, баночка, листы бумаги.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Вам нужно взять чистый лист бумаги и насыпать на него 2-3 ложки соли. А теперь возьмите мел любого цвета и раскатайте его по соли. Немного нажимайте на мелок, чтобы он отдал свой цвет соли. Цвет должен получиться насыщенным.

Детям доставляет большое удовольствие выполнять такие действия, в процессе такой деятельности, у ребенка развивается мелкая моторка. У кого получилось окрасить соль в нужный цвет, аккуратно пересыпьте ее в стеклянную баночку. Чтобы поделка смотрелась интересней, пересыпайте соль в емкость под углом, поворачивая банку. Только делайте это очень аккуратно, чтобы слои соли не перемешать.

Далее, опять насыпаем соль и повторяем эту процедуру с мелом другого цвета. Поочередность цветов выбирайте сами.

Работа очень увлекательная и интересная, детей этот процесс увлекает настолько, что очень сложно с ними разговаривать, так они увлечены этой работой.

Также, такой способ окрашивания соли, помогает снять внутреннее напряжение, как у ребенка, так и у взрослого человека.

Правила.

При работе с солью надо соблюдать:

1- соблюдать тишину,

2- не трогать руками глаза,

3- не толкать соседа во время работы,

4- сначала посмотри, а потом повтори,

5- выполнил и положи на место.

Игровые действия.

1этап: берем соль

2этап: на лист бумаги тонким слоем, насыпаем 2 столовые ложки соли и разравниваем

3этап: берем мелок

4этап: катаем мелок по соли, чуть прижимая ладошкой.

А теперь, ребята, берем воронку и аккуратно пересыпаем нашу окрашенную соль.

Теперь, я предлагаю вам взять соль, мелок другого цвета и окрасить соль - самостоятельно.

Руководство.

Заполнили полностью слоями соли разного цвета. Немного постучите об стол. Самое главное не трясите банку во время работы.

Источник: *http://www.maam.ru/users/1475508*

«Золотой ключик»

Возрастная адресованность: 5-7 лет

Предполагаемое количество участников: 3-10

Материал, оборудование: коробка с крышкой, пластиковые стаканы, емкость с водой, магниты, ключи, замки, предметы из дерева и пластмассы, схемы-таблицы, игрушка Буратино.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Вместе с детьми вспомнить сказку «Буратино». Спросить, что хранила на дне пруда черепаха Тортилла. Предложить достать ключ для Буратино, не касаясь рукой. Какой из предметов (магнит, дерево или пластмасса) поможет достать ключ?

Педагог опускает ключ в стаканчик с водой и предлагает достать его сначала деревянным предметом, затем пластмассовым предметом и магнитом. Дети ведут выбранными предметами по стенке стакана и выясняют, какой из предметов может достать ключ. Полученный результат отмечают в таблице-схеме.

В конце игры дети делают вывод, что только магнит способен достать ключ, так как магнитные силы проникают через пластиковый стакан и воду.

Источник: *Веракса Н.Е., Галимов О.Р. Познавательно-исследовательская деятельность дошкольников. Для занятий с детьми 4-7 лет.*

«Тайна соленой воды»

Возрастная адресованность: 5-7 лет

Предполагаемое количество участников: 3-10

Материал, оборудование: коробка с крышкой, пластмассовые стаканчики, пластмассовые ложечки, 2 емкости с водой, наклейки на емкости, морская соль, перепелиные яйца, куклы Белогор и Белогорочка, подставки под стаканчики (красные и синие), схемы-таблицы.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

В гости к детям приходят друзья Белогор и Белогорочка. Они вернулись из путешествия по России и привезли в подарок воду из Озера Байкал и воду из Черного моря.

Белогор: - Ребята, какая вода в озере?

Дети: прозрачная, пресная, теплая.

Белогорочка: - А какая вода в море?

Дети: теплая, прозрачная, соленая.

Белогор: К сожалению, мы не помним, где пресная вода, а где соленая. Помогите нам определить, где какая вода, используя для этого перепелиные яйца. Вместе с детьми вспомнить, что в пресной воде яйцо тонет, а в соленой будет плавать.

Дети ставят один стакан на красную подставку, а второй – на синюю. Белогорочка разливает воду в стаканчики с красными подставками, а Белогор в стаканчики с синими поставками.

Дети опускают ложкой яйцо в стаканчики. Результаты эксперимента фиксируют в схеме-таблице. В конце игры определяют, в какой емкости вода из Озера Байкал, а в какой – из Черного моря и наклеивают красную и синюю наклейки на емкости с водой.

Источник: *Веракса Н.Е., Галимов О.Р. Познавательно-исследовательская деятельность докшеольников. Для занятий с детьми 4-7 лет.*

«Чудесная кладовая»

Возрастная адресованность: 5-7 лет

Предполагаемое количество участников: 2-10

Материал, оборудование: тарелочки с почвой, лупы, деревянные палочки, стаканчики с водой, ложки.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Ведущий: Есть на свете чудесная кладовая. Положишь в неё весной мешок зерна, а осенью, смотришь, вместо одного мешка в кладовой уже двадцать. Ведро картошки в чудесной кладовой превращается в двадцать вёдер. Горсточка семян делается большой грудой огурцов, редисок, помидоров, морковок».

Сказка это или не сказка? Это не сказка. Чудесная кладовая есть на самом деле. Вы уже, должно быть, догадались, как она называется? Это земля, или почва.

Рассмотрите почву на тарелочках. Какого она цвета? Что можно увидеть в почве? Разровняйте слой почвы на тарелочке. Рассмотрите почву под лупой. Сделай вывод.

Дети: Почва тёмного цвета. В почве есть песок, камешки, маленькие палочки, веточки, остатки старых сухих листьев.

Ведущий: Наберите в ложку небольшое количество почвы и положите ее в стаканчик с водой. Наблюдайте, что происходит. Что вы увидели?

Дети: Из почвы выходят пузырьки воздуха.

Ведущий: Какой вывод можно сделать?

Дети: В почве есть воздух.

Источник:

1. *Веракса Н.Е., Галимов О.Р. Познавательно-исследовательская деятельность докшеольников. Для занятий с детьми 4-7 лет.*

2. *https://infourok.ru/kartoteka-opytov-i-eksperimentov-s-pochvoj-dlya-starshego-doshkolnogo-vozrasta-5012125.html*

3. *https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2018/08/23/sovmestnaya-opytno-eksperimentalnaya-deyatelnost-dlya-detey-starshey*

«Ловцы ветра»

Возраст: старший дошкольный возраст (6-7 лет)

Количество участников: 2-10

Материал, оборудование: вертушка, материал для её изготовления на каждого ребенка – бумага, ножницы, палочка, клей.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Ведущий: Ветер - это воздух, который движется. Воздухом мы дышим, нет места, где бы не было воздуха. Воздухом дышат все животные – насекомые, кошки, собаки, а также все растениям. Подуйте на ладошки, подвигайте воздух. Что вы чувствуйте?

Дети: Как дует ветерок.

Ведущий: Ветер можно встретить дома, когда работает вентилятор или фен. Ветер мы встречаем на улице – он качает траву, деревья, цветы, поднимает пыль летом, зимой кружит снег. С помощью вертушки можно определить, есть ли ветер на улице. Она начинает крутиться, когда ветер ударяет в лопасти, которые повернуты к нему под углом, и этим вызывает движение вертушки.

Предлагаю сделать вертушку из бумаги и проверить, как она работает.

Дети изготавливают вертушку по алгоритму, с помощью педагога прикрепляют к палочке, и проверяют действие своих вертушек

Организуются игры с вертушкой на улице, в ходе которых дети наблюдают, при каких условиях она вертится быстрее.

Источник:

1.Веракса Н.Е., Галимов О.Р. Познавательно-исследовательская деятельность дошкольников. Для занятий с детьми 4-7 лет.

2.*https://infourok.ru/konspekt-zanyatiya-po-eksperimentirovaniyu-v-podgotovitelnou-gruppe-chto-takoe-veter-2539967.html*

«Почему исчезают опавшие листья»

Возрастая адресованность: старший дошкольный возраст (6-7 лет)

Предполагаемое количество участников: 2-10

Материал, оборудование: детское ведерко на каждого ребенка, осенние листья.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Педагог предлагает детям собрать в свое ведерко листья на участке: от темных, совсем старых, поверхность которых уже превратилась в паутинку, до совсем свежих, зеленых. Собранные листья нужно будет детям рассортировать по цвету и по степени «старости», разложив в определенном порядке: сначала – зеленый, потом – желтый или красный, за ним коричневый и так далее заканчивается это ряд наиболее сгнившими, темно-коричневыми ажурными листьями.

Спросить детей: «Почему листья такие разные? Что с ними происходит?» Обратить внимание, что если разложить листья по кругу, то получится своеобразный «круговорот листьев» в природе: все начинается зеленым листом, им же и заканчивается. Попросить детей рассказать, кто помогает листьям в волшебном превращении? *(Дождевые черви, грибы, даже поганки.)*

В конце игры дети делают вывод, что листья растут на деревьях, кустарниках, которые берут «еду» из земли. Осенью листья опадают, снова возвращаются в почву и сами «кормят» ее, дают ей новую «пищу». Земля – почва становится богаче. В этом ей помогают многие подземные жители, например, дождевые черви.

Источник: *Н.А. Рыжова «Почва – живая земля», страница 83*

«Выращиваем чудо кристаллы»

Возрастная адресованность: 5 – 7 лет

Предполагаемое количество участников: неограниченное количество участников.

Материал, оборудование: Пол-литровая банка на две трети наполненная горячей водой. Соль. Скрепка или иголка, нитка, карандаш.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Готовим перенасыщенный солевой раствор, растворяя соль до тех пор, пока она уже больше не сможет растворяться. Теперь соорудим основу для нашего будущего кристалла. Берем скрепку или иголку привязываем ниткой. Другой конец нитки прикрепите к карандашу, уложите его на горлышко банки, а нитку с крупинкой опустите в раствор. Поставьте банку в такое место, чтобы ребенок мог легко за ней наблюдать, и объясните ему, что тревожить раствор нельзя, можно лишь смотреть. Иначе ничего не выйдет.

Можно попробовать вырастить кристаллы сахара. Вся процедура подготовки абсолютно такая же, только теперь на скрепке и нитке появятся сладкие кристаллы, которые можно будет даже попробовать.

Источник:*https://nsportal.ru*

«Как взять в руки мыльный пузырь?»

Возрастная адресованность: 5 – 7 лет

Предполагаемое количество участников: неограниченное количество участников.

Материал, оборудование: мыльные пузыри, шерстяная варежка, перчатка резиновая, хлопковая варежка, бумага.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Надуваем мыльные пузыри. По очереди даем возможность опуститься пузырькам на разные поверхности. Мыльный пузырь «поймала» только шерстяная варежка. Он не лопнул. На шерстяной варежке есть много ворсинок. Мыльный пузырь от них немного отталкивается и словно «зависает» в воздухе.

Источник: *https://nsportal.ru*

«Откуда берется голос?»

Возрастная адресованность: 5 – 7 лет

Предполагаемое количество участников: неограниченное количество участников.

Материал, оборудование: Линейка с натянутой тонкой нитью, схема строения органов речи.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Воспитатель предлагает детям «пошептаться» - сказать друг другу «по секрету» разные слова шепотом. Повторить эти слова так, чтобы услышали все. Выяснить, что для этого сделали (сказали громким голосом); откуда выходили громкие звуки (из горлышка).

Подносят руку к горлышку, произносят разные слова то шепотом, то очень громко, то тише и выясняют, что почувствовали рукой, когда говорили громко (в горлышке что-то дрожит); когда говорили шепотом (дрожания нет). Педагог рассказывает о голосовых связках, об охране органов речи (голосовые связки сравниваются с натянутыми ниточками: для того, чтобы сказать слово, надо, чтобы «ниточки» тихонько задрожали).

Далее проводят опыт с натянутой на линейку тонкой нитью: извлекают из нее тихий звук, подергивая за нить. Выясняют, что надо сделать, чтобы звук был громче (дернуть посильнее - звук усилится). Взрослый объясняет также, что при громком разговоре, крике наши голосовые связки дрожат очень сильно, устают, их можно повредить (если дернуть сильно за нить, она порвется). Дети уточняют, что, разговаривая спокойно, без крика, человек бережет голосовые связки.

Источник:*https://www.maam.ru/detskijsad/kartoteka-opytov-dlja-detei-starshego-doshkolnogo-vozrasta.html*

«Самонадувающийся шарик»

Возрастная адресованность: 6-7 лет

Предполагаемое количество участников: 3-5 человек

Материал, оборудование: воздушные шарики; пластиковая бутылка; бумажная воронка; уксус -100 грамм; пищевая сода – пять столовых ложек.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Напоминаем детям о правилах безопасности во время экспериментальной деятельности.

Предложить детям ответить на вопрос:

-Ребята, скажите, как можно надуть воздушный шарик?

(ответы детей)

Предложить понаблюдать за еще одним способом надувания воздушного шарика.

Дети рассматривают необходимый для эксперимента материал, высказывая предположения о том, что бы это могло быть.

- Предлагаем с помощью бумажной воронки засыпать пять столовых ложек пищевой соды в воздушный шарик.

Теперь надеваем воздушный шарик, наполненный пищевой содой на горлышко бутылки, в которой находится уксус.

Придерживаем пластиковую бутылку и поднимаем воздушный шарик, чтобы пищевая сода высыпалась в бутылку с уксусом. Сода высыпается из воздушного шарика в бутылку с уксусом и шарик начинает надуваться.

Объяснение: При добавлении пищевой соды в уксус происходит химическая реакция: выделяется углекислый газ. Углекислый газ под давлением, которое создалось во время химической реакции, надувает воздушный шарик.

Источник: *[электронный ресурс]/Режим доступа: hetaqrqire.com*

«Выращиваем чудо кристаллы»

Возрастная адресованность: 5-7 лет

Предполагаемое количество участников: 6-8 человек

Материал, оборудование: пол-литровая банка на две трети наполненная горячей водой, соль, скрепка или иголка, нитка, карандаш.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Готовим перенасыщенный солевой раствор, растворяя соль до тех пор, пока она уже больше не сможет растворяться.

Теперь соорудим основу для нашего будущего кристалла. Берем скрепку или иголку привязываем ниткой. Другой конец нитки прикрепите к карандашу, уложите его на горлышко банки, а нитку с крупинкой опустите в раствор. Поставьте банку в такое место, чтобы ребенок мог легко за ней наблюдать, и объясните ему, что тревожить раствор нельзя, можно лишь смотреть. Иначе ничего не выйдет.

Рост кристалла - дело не быстрое. А можно попробовать вырастить кристаллы сахара. Вся процедура подготовки абсолютно такая же, только теперь на скрепке и нитке появятся сладкие кристаллы, которые можно будет даже попробовать.

Объяснение: Из перенасыщенного раствора, соль, которая была растворена в воде, опять выкристаллизовывается.

Источник: *[электронный ресурс]/Режим доступа: https://uchitelya.com/pedagogika/194787-kartoteka-opytov-ieksperimentov-dlya-detey-starshego-doshkolnogo-vozrasta.*

«Радужная вода»

Возрастная адресованность: 5-6 лет

Предполагаемое количество участников: 6-8 человек

Материал, оборудование: емкость с водой, 3 прозрачных пластиковых стакана, краски, кисточки, сахар, ложка, одноразовый шприц, халаты.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Пронумеруем стаканы. 1,2,3. Дети наливают в стаканы небольшое количество воды, и окрашивают воду в разные цвета. Первый стакан голубым цветом, второй - красным, третий - зеленым. Во второй стакан добавляем 1 ложку сахара, в третий стакан 2 ложки сахара и перемешиваем до растворения. Первый стакан оставляем без сахара. Далее набираем шприцом красную воду и погружаем шприц до дна стакана с голубой водой.

Медленно выливаем и видим, как красная вода переместилась вверх. Далее набираем зеленую воду и так же выливаем в первый стакан. Зеленая вода переместилась, не смешиваясь с другими цветами и оказалась, первым слоем сверху. Вот такая «Радужная вода» получилась.

Объяснение: Слои воды не смешались по причине плотности, чем больше сахара - больше плотность.

Источник: [*электронный ресурс]/Режим доступа: https://uchitelya.com/pedagogika/194787-kartoteka-opytov-i-eksperimentov-dlya-detey-starshego-doshkolnogo-vozrasta.html*

«Пузырьки-спасатели»

Возрастная адресованность: 5-6 лет

Предполагаемое количество участников: 10-12 человек

Материал, оборудование: стаканы с минеральной водой, мелкие кусочки пластилина.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Взрослый наливает в стакан минеральную воду, сразу бросает в нее несколько кусочков пластилина величиной с рисовые зернышки. Дети наблюдают, обсуждают: почему падает на дно пластилин (он тяжелее воды, поэтому тонет); что происходит на дне; почему пластилин всплывает и снова падает; что тяжелее и почему (в воде есть пузырьки воздуха, они

поднимаются наверх и выталкивают кусочки пластилина; потом пузырьки воздуха выходят из воды, а тяжелый пластилин снова опускается на дно). Вместе с детьми взрослый определяет в виде сериационного ряда, что легче, что тяжелее, и предлагает детям сделать опыт самим.

Источник: *[электронный ресурс]/Режим доступа: http://t274300.dou.obrazovanie33.ru/upload/site_files/00/kartoteka_opyty_mnogo*

«Плавающее яйцо»

Возрастная адресованность: 5-7 лет

Предполагаемое количество участников: от 2 до 15 чел

Материал, оборудование: 2 яйца, 2 стакана с водой, соль.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Аккуратно поместите яйцо в стакан с простой чистой водой. Как и ожидалось, оно опустится на дно (если нет, возможно, яйцо протухло и не стоит возвращать его в холодильник).

Во второй стакан налейте теплой воды и размешайте в ней 4-5 столовых ложек соли. Для чистоты эксперимента можно подождать, пока вода остынет. Потом опустите в воду второе яйцо. Оно будет плавать у поверхности.

Объяснение: Тут все дело в плотности. Средняя плотность яйца гораздо больше, чем у простой воды, поэтому яйцо опускается вниз. А плотность соляного раствора выше, и поэтому яйцо поднимается вверх.

Источник: *http://utinye-uroki.ru/index.php/opyty-i-eksperimenty-dlya-mladshikh-shkolnikov/pervye-opyty-dlya-shkolnikov/1293-opyt-plavayushchee-yajtso*

«Передача солнечного зайчика»

Возрастная адресованность: 5-7 лет

Предполагаемое количество участников: от 1 и более

Материал: зеркала.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

В солнечный день дети рассматривают «солнечный зайчик». Как он получается? *(Свет отражается от зеркала).*

Что произойдет, если в том месте на стене, куда попал «солнечный зайчик», поставить еще одно зеркало? *(Он отразится еще раз)*

Источник: *https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2014/08/17/kartoteka-opyty-v-starshey-gruppe*

«Подводная лодка из винограда»

Возрастная адресованность: 5−7лет

Предполагаемое количество участников: 8-10 человек.

Материал, оборудование: стакан со свежей газированной водой или лимонадом, ягоды винограда по количеству детей.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Возьмите стакан со свежей газированной водой или лимонадом и бросьте в нее виноградинку. Она чуть тяжелее воды и опустится на дно. Но

на нее тут же начнут садиться пузырьки газа, похожие на маленькие воздушные шарики. Вскоре их станет так много, что виноградинка всплывет.

Но на поверхности пузырьки лопнут, и газ улетит. Отяжелевшая виноградинка вновь опустится на дно. Здесь она снова покроется пузырьками газа и снова всплывет. Так будет продолжаться несколько раз, пока вода не «выдохнется».

По этому принципу всплывает и поднимается настоящая лодка. А у рыбы есть плавательный пузырь. Когда ей надо погрузиться, мускулы сжимаются, сдавливают пузырь. Его объем уменьшается, рыба идет вниз. А надо подняться - мускулы расслабляются, распускают пузырь. Он увеличивается, и рыба всплывает.

Источник: [*электронный ресурс]/ Режим доступа: https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2021/05/16/podvodnaya-lodka-iz-vinograda*

«Взаимодействие молока и колы»

Возрастная адресованность: 6−7лет

Предполагаемое количество участников: 8-10 человек.

Материал, оборудование: молоко, кола.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Налить немного молока в бутылку с кока-колой. Соотношение должно было не больше 1 к 10.

Перевернуть бутылку пару раз аккуратно, не взбалтывая.

Оставить бутылку и наблюдать.

Что должно получиться:

Через 15 минут в бутылке появятся бурые хлопья, потом смесь начнет расслаиваться на прозрачную жидкость и темную взвесь. Через час хлопья осядут на дно, а жидкость станет практически прозрачной. Ортофосфорная кислота, которой очень много в коле, вступает во взаимодействие с молочным белком, в итоге образуются водород и соль *трикальций фосфат*.

Это соединение активно используют для подкормки скота, как удобрение, в производстве стекла и керамики.

Спросите детей, будут ли они еще когда-нибудь пить колу вместе с молоком.

Источник: [*электронный ресурс]/ Режим доступа: https://www.maam.ru/detskijsad/isledovatelskaja-rabota-koka-kola-pit-ili-ne-pit-vot-v-chem-vopros.html*

«Сыщики. Наши отпечатки»

Возрастная адресованность: 6−7лет.

Предполагаемое количество участников: 8-10 человек.

Материал, оборудование: измельченный карандашный грифель, скотч, листы бумаги.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Предложить детям поиграть в сыщиков и сделать отпечатки пальцев. Измельчить карандашный грифель. Дети натирают готовым порошком себе пальцы.

Затем палец нужно прижать к кусочку скотча (к липкой стороне), после скотч приклеить на белый лист бумаги. На листе будет виден отпечаток узора пальца. Предложить детям внимательно рассмотреть отпечатки и сделать вывод, что у всех узоры разные.

Источник: *[электронный ресурс] Режим доступа: https://infourok.ru/kartoteka-igr-po-detskomu-eksperimentirovaniyu-3790840.html*

«Секрет сосновой шишки»

Возрастная адресованность: 6−7лет.

Предполагаемое количество участников: 8-10 человек.

Материал, оборудование: Две сосновые шишки, тазик с тёплой водой, салфетка из ткани.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Белка шишку сорвала –
А орешки не нашла.
Лежит шишка под сосной,
Очень скучно ей одной.

Возьми её и потрогай. Какая она? С какого дерева? Почему чешуйки раскрылись? *(созрела шишка).*

Хотите увидеть, какой она была раньше?

Дети рассматривают шишку, нюхают её, катают между ладоней, пробуют согнуть чешую. Почему они не сгибаются? *(они высохли и стали твёрдыми).*

Опустить шишку в тёплую воду. Что происходит? (она плавает на поверхности, потому что лёгкая). Оставить шишку в воде на сутки.

Дети снова рассматривают шишку. Она изменила форму. Почему? *(пропиталась водой).* А ещё она опустилась на дно. Почему? *(стала тяжёлой).* Воды в ванночке стало меньше.

Вывод: Сухая шишка – лёгкая и не тонет в воде; шишка, погружённая в воду поглощает её, становится тяжёлой – опускается на дно.

Источник: *[электронный ресурс]/ Режим доступа: https://ped-kopilka.ru/blogs/blog75257/opyty-i-yeksperimenty-dlja-starshego-doshkolnogo-vozrasta.html*

III. ПРАКТИКИ ИГРОВОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ (ДВОРОВЫЕ ИГРЫ, НАРОДНЫЕ ИГРЫ)

Игровые практики, или как их еще обозначают практики игрового взаимодействия, представляют собой организацию образовательного процесса в формате различных игровых заданий, игровой среды, игрового взаимодействия. Они представляют собой особую деятельность, которая расцветает в детские годы и сопровождает человека на протяжении всей его жизни – игру.

Игровое взаимодействие – это организованный процесс игровой коммуникации или общения, по крайней мере, двух субъектов или общности, в которых систематически осуществляется воздействие на объект совместной творческой деятельности (игры), имеющее целью вызвать определенные изменения в существующей действительности. Игровое взаимодействие в детских объединениях обычно проводит к становлению новых норм отношений, принципов поведения, ценностных ориентации участников игры, побуждает к самоанализу и рефлексии.

Практики игрового взаимодействия – это организованный процесс игровой коммуникации или общения, по крайней мере, двух субъектов или общности, в которых систематически осуществляется воздействие на объект совместной творческой деятельности (игры), имеющее целью вызвать определенные изменения в существующей действительности.

Создание системы использования игрового взаимодействия для успешной социализации личности детей дошкольного возраста в образовательном процессе ДОУ – это последовательная деятельность педагога по отбору, разработке, подготовке игр; включению детей в игровую деятельность; осуществлению самой игры; подведению итогов, результатов игровой деятельности.

Результативность игрового взаимодействия, как, впрочем, и любого взаимодействия вообще, обеспечивается совокупностью четырех основных принципов.

- Первый принцип — это принцип ситуативности игрового взаимодействия.
- Второй принцип — это принцип вариативности игрового взаимодействия.
- Третий принцип— это принцип личностной адаптивности игрового взаимодействия.
- Четвертый принцип — это принцип целесообразности игрового взаимодействия.

На протяжении дошкольного возраста можно проследить динамику игрового взаимодействия: от первичных непосредственно эмоциональных контактов с близкими взрослыми и активных ориентировочно-исследовательских действий при появлении сверстника через освоение предметных, сюжетных действий, выполняемых индивидуально и совместно со сверстниками. И проявление отношений, выражаемых в

симпатиях (антипатиях) к формированию игрового общения на уровне ролевого взаимодействия и познанию партнера как субъекта деятельности и к проявлению социально-направленного игрового взаимодействия, опосредованного ролью и способами взаимоотношений и общения со сверстниками.

Игровое взаимодействие дают ребёнку: возможность «примерить» на себя важнейшие социальные роли; быть лично причастным к изучаемому явлению (мотивация ориентирована на удовлетворение познавательных интересов и радость творчества); прожить некоторое время в «реальных жизненных условиях». Оно представляет собой культурную и событийную среду жизнестроения личности ребенка, социума, культуры коммуникаций и взаимоотношений. Это пространство приобретения ребенком дошкольного возраста опыта коммуникативной культуры через игровое взаимодействие

Игровое взаимодействие детей позволяет не только развивать совместные действия, но и обратить внимания ребенка на партнера, как субъекта совместной деятельности, на определенный тип поведения ребенка в игре, раскрывающий новые социальные роли и способы воздействия на партнера по деятельности и отношением ребенка к сверстникам. Игровое взаимодействие способствует обмену определенным игровым опытом со стороны каждого участника, позволяет проявлять разнообразные эмоции в ходе игрового общения. Другими словами, вступив в совместную игру, дети познают друг друга, обмениваются индивидуальным игровым опытом и проявляют как личностные, так и ролевые отношения друг к другу. При организации игрового взаимодействия важно содержание игры.

Структура игрового взаимодействия в детских объединениях тесно связана с характером игр, обеспечивающим позитивные изменения ребенка в результате разнообразных, постепенно усложняющихся, эмоционально насыщенных испытаний, задач, упражнений.

Рассмотрим практики игрового взаимодействия дошкольников на примере дворовых и народных игр.

Дворовые игры – это игры, возникающие по инициативе детей, самостоятельные игры, не требующие участия взрослого. Дети старшего возраста являются хранителями и носителями знаний о дворовых играх. Они учат младших играм и контролируют выполнение правил. При этом младшие играют наравне со старшими.

Дворовая игра - это своеобразный результат освоения и присвоения ребенком социокультурного опыта. В детском игровом сообществе это причастность к миру взрослых, соотнесение себя с группой сверстников, проявление дисциплины и адекватности поведения в соответствии с взятой ролью. Именно в дворовой игре возникают основные психологические новообразования и развиваются волевые и физические качества ребенка. Ведь в совместных играх дети развивали не только двигательные моторные навыки, но и внимательность, ловкость, умение договариваться

друг с другом, сотрудничать. Культура дворовых игр воспитывала в детях социальные навыки.

Дворовые игры имеют большое значение для развития детей дошкольного возраста – это интеллектуальное развитие, испытание себя и своих возможностей, понимание другого человека, сострадание и сопереживание ему. Игры способствуют развитию навыков общения, дети учатся договариваться (ведь необходимо вспомнить правила, установить очередность и т.д.), разрешать конфликтные ситуации. Игры учат достойно проигрывать, развивают физические качества: ловкость, силу, быстроту реакции.

Значение дворовых игр в развитии личности:

1. Игра как развлечение - одно из самых полезных занятий, поскольку обеспечивает здоровье, долголетие; помогает устанавливать хорошие взаимоотношения между людьми; снимает психические перегрузки; учит отдыхать и веселиться; обеспечивает радостное самочувствие.

2. Воспроизводство игровых традиций - своеобразное возвращение к некоторым играм на более поздних этапах жизненного пути, связанное с воспитанием собственных детей и внуков, передача игровых традиций «по наследству».

3. Развитие двигательных способностей: быстроты, силы, ловкости, выносливости.

4. Воспитывают чуткость к людям, учат детей общаться, помогают усвоить нормы и ценности культуры, расширяется процесс взаимодействия подрастающего поколения с окружающими людьми, дети учатся отстаивать свои интересы и своё место в социальной группе.

5. Помогают находить неожиданные, правильные, неправильные и потому часто особенно интересные решения.

Дворовые игры можно условно разделить **на 3 группы:** подвижные, словесные, сюжетные.

Словесные дворовые игры:

- «Я ЗНАЮ ПЯТЬ ИМЕН»
- «Я САДОВНИКОМ РОДИЛСЯ»
- «КИС-МЯУ»
- «МУЗЫКАЛЬНЫЙ КОРОЛЬ»
- «ЗЕМЛЯ, ВОДА, ОГОНЬ, ВОЗДУХ»
- «ЧЕРВИЧКИ-СТОП!»
- «ЗАЙЧИК, ЗАЙЧИК, СКОЛЬКО ВРЕМЯ?»
- «КАМЕНЬ-НОЖНИЦЫ-БУМАГА»
- «СЪЕДОБНОЕ-НЕСЪЕДОБНОЕ»

Малоподвижные и Подвижные дворовые игры:

- «РЕЗИНКИ»
- «КЛАССИКИ»
- «ТИШЕ ЕДЕШЬ – ДАЛЬШЕ БУДЕШЬ – СТОП!»
- «ВЫШИБАЛЫ»

- «КАРТОШКА»".
- «СИМОН ГОВОРИТ…».
- ПРЯТКИ
- САЛОЧКИ
- ЛАПТА
- ЖМУРКИ
- ШТАНДЕР-СТОП (ХАЛИ-ХОЛО)
- РЫБАК И РЫБКИ
- «ПУТАНИЦА»
- «ВОДЯНОЙ»

Сюжетные дворовые игры:

- «КАЗАКИ-РАЗБОЙНИКИ».
- САДЖО
- МОРЕ ВОЛНУЕТСЯ, РАЗ …»
- «СЕКРЕТИКИ»
- «ЗОЛУШКА»
- «АЛИ–БАБА И РАЗРЫВНЫЕ ЦЕПИ»

Народная игра – исторически сложившееся общественное явление, самостоятельный вид деятельности, которая является ещё и средством обучения и воспитания, сохраняющая свою исходную и наиболее ценную функцию, обеспечивающую самообразование через рефлексию ребёнка.

Народная игра – это одно из средств сохранения и передачи общечеловеческих ценностей и традиций народа. Посредством народной игры ребенок входит в социум, осваивает нравственный, трудовой и эстетический опыт предыдущих поколений. Она связана с песней, плясками, потешками, загадками, сказками

Народные игры являются традиционным средством педагогики. В них отражается образ жизни народа, его быт, труд, обычаи. Участие в них формирует у участников представления о чести, смелости, мужестве, желание стать сильными, ловкими, выносливыми; способность проявлять смекалку, выдержку, выдумку, находчивость, волю, стремление к победе. Игры являются не только развлечением и забавой, но и приучают к труду, дисциплине, соблюдению правил, формируют умение контролировать свои действия, правильно и объективно оценивать поступки других, развивают чувство справедливости

Народные игры вызывают активную работу мысли, способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире, совершенствованию всех психических и физических процессов, стимулируют переход детского организма к более высокой ступени развития. Игровая ситуация увлекает и воспитывает ребенка, а встречающиеся в некоторых играх зачины, диалоги непосредственно характеризуют персонажи и их действия, которые надо умело подчеркнуть в образе, что требует от детей активной умственной деятельности. В народных играх много познавательного материала, содействующего

расширению сенсорной сферы ребенка, развитию его мышления и самостоятельности действий. В народных играх много юмора, шуток, соревновательного задора; движения точны и образны, часто сопровождаются неожиданными веселыми моментами, заманчивыми и любимыми детьми считалками, жеребьевками, потешками. Они сохраняют свою художественную прелесть, эстетическое значение и составляют ценнейший, неоспоримый игровой фольклор.

На основе исследований О. И. Капицы, Г. М. Науменко игры условно можно разделить на виды:

а) подвижные (спортивные) игры;

б) обрядовые (календарные);

в) по отношению к природе (природные);

г) трудовые (бытовые)

д) с ведущим (водящим);

ж) драматические (с элементами театрализованных действий)

В народных играх ребенок получает уникальную возможность максимально проявить собственную активность и творчество, ликвидировать дефицит движений, реализоваться и утвердить себя, получить массу радостных эмоций и переживаний.

Таким образом, дворовые и народные игры в комплексе с другими воспитательными средствами представляют собой основу начального этапа формирования гармонически развитой, активной личности, сочетающей в себе духовное богатство, моральную чистоту и физическое совершенство.

Народные и дворовые детские игры – это неотъемлемая часть культуры, они обогащают ребенка духовно, так как они образовывают, воспитывают, совершенствуют человека. Чтобы возродить любимые игры, дать им вторую жизнь, нужно всего лишь научить детей в них играть, нужно обязательно восстановить ту «ниточку», когда правила передавались от старших ребят младшим, из поколения в поколение.

ПРАКТИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ИЗ ОПЫТА РАБОТЫ ПЕДАГОГОВ

«Колышки»

Возрастная адресованность: для детей 5-8 лет.

Предполагаемое количество участников: 8-10 человек.

Материалы, оборудование: колышки или палочки по количеству играющих.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Перед началом игры все игроки должны запастись деревянными колышками или палочками, веточками и воткнуть их в землю вокруг водящего так, чтобы образовался круг радиусом 3-5м. Водящий должен сначала попросить у каждого ребенка колышек, но дети могут не отдавать

свой колышек потому, что в этом случае им придется становиться на место водящего.

Если все дети водящему отказали, то он начинает сердиться и пытается захватить любой колышек. Для этого он должен положить руку на выбранный колышек и громко посчитать до трех. На счет «три» водящий выбегает из круга и бежит вокруг. А ребёнок, стоящий в кругу с колышком одновременно бросается в противоположную сторону, стараясь обогнать водящего и добежать до своего колышка первым.

Тот, кто первым добежит до колышка, становится его хозяином, а проигравший становится в круг и должен водить снова.

Правила:

Нельзя бежать раньше слова «три», иначе старт будет повторен.

Нельзя сокращать круг, срезая его наискосок.

«Город» (дворовая игра)

Возрастная адресованность: для детей 5-8 лет.

Предполагаемое количество участников: 8-10 человек.

Материалы, оборудование: мелок

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Играющие строятся в шеренгу. На другом конце площадки мелком отмечается участок – город. Водящий хлопает по ладони любого игрока и бежит в сторону города. Игрок старается обогнать водящего. Кто прибегает первым – остается в городе, последний становится водящим.

«Волшебный колпачок»

Возрастная адресованность: для детей 5-7 лет.

Предполагаемое количество участников: 10-15 человек.

Материал, оборудование: колпак, шляпа.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Дети идут по кругу, взявшись за руки. В центре круга большой колпак. Выбирается водящий «дедушка» и ребенок, который прячется под колпак. После слов:

Ух, ты, Дедушка седой,
Что сидишь ты под горой.
Выглянь на минуточку,
Посмотри, хоть чуточку,
Мы пришли к тебе на час,
Ты узнай, попробуй нас!

«Дедушка» поворачивается, осматривает круг и определяет, кто спрятался под «волшебным колпаком».

«Свободное место»

Возрастная адресованность: для детей 5-7 лет.

Предполагаемое количество участников: 15-20 человек.

Материал, оборудование: на выбор – стульчики (обручи).

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Педагог обращается к детям: «Давайте проверим, кто из вас умеет быстро бегать!» Он предлагает всем взяться за руки и построиться в красивый ровный круг. Дети опускают руки и садятся на пол (если игра проводится в помещении) лицом внутрь круга. Воспитатель, находясь за кругом, обходит его, приговаривая:

Огонь горит, вода кипит,
Тебя сегодня будут мыть,
Не буду я тебя ловить!

Дети повторяют за ним слова. На последнем слове взрослый дотрагивается до кого-нибудь из ребят, просит его встать, повернуться к нему лицом, а затем говорит: «Раз, два, три - беги!» Педагог показывает, в каком направлении нужно бежать за кругом, чтобы первым занять освободившееся место. Воспитатель и ребенок с разных сторон обегают круг. Взрослый дает малышу возможность первому занять свободное место и снова становится водящим. Он еще раз обходит круг и повторяет слова, предоставляя детям возможность запомнить их и освоиться с правилами новой игры. Выбрав другого ребенка, взрослый на этот раз старается первым занять место в кругу. Теперь ребенок становится водящим и сам выбирает себе партнера по соревнованию. Победителя награждают аплодисментами. Так по очереди дети соревнуются друг с другом.

Правила игры.

Выбирать в партнеры того, кто еще ни разу не бегал.

Бежать по кругу в противоположные стороны.

Тот, кто не успел занять место в кругу, становится водящим.

Советы воспитателю:

Игра очень проста по своей организации. Она не требует большого пространства и может проводиться как на улице, так и в помещении. Следует учитывать, что малышам трудно стоять долго на месте, ни утомляются, становятся невнимательными и беспокойными. Поэтому вначале проведите игру в помещении, где есть возможность посадить детей или на ковер, или на приготовленные стульчики (на улице можно использовать обручи). Игра должна проходить быстро, живо. Важно удовлетворить желание каждого ребенка участвовать в соревновании. Вместе с тем, не менее важно приучать детей считаться не только с собой, но и с другими и выполнять роль активных болельщиков в соревновании. Если ребенок не может быстро выбрать себе партнера в соревновании, помогите ему, шепнув на ушко имя достойного соперника.

Источник: *https://infourok.ru/konspekti-igr-i-prakticheskih-zanyatiy-dlya-detey-starshey-gruppi-1250655.html*

«Барашеньки-крутороженьки»

Возрастная адресованность: воспитанники 5-7 лет.

Предполагаемое количество участников: 18-20 человек.

Материал, оборудование: шапочки «барашеньков», картуз для Вани, платочек – для Мани.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

С помощью считалки выбирают водящего Ваню (если девочка, то Маня):

Шел баран, по крутым горам
Рвал травку, клал ее на лавку
Кто ее возьмет, тот водить пойдет.

Остальные дети – барашеньки. Дети-барашеньки встают в круг, берутся за руки. В центре находится Ваня. Дети идут по кругу, и говорят нараспев слова:

Барашеньки-крутороженьки
По горам ходили, по долам бродили
На скрипочке играли,
Ваню потешали.
Ваня, Ваня – простота,
Купил лошадь без хвоста,
Сел задом наперед
И поехал в огород.

Водящий Ваня идет в противоположную сторону, держа руки за спиной. Произносятся слова «на скрипочке играли» дети – барашеньки, останавливаются, показывая игру на скрипке. Далее, когда произносятся слова: «Ваня, Ваня простота, купил лошадь без хвоста», дети – барашеньки подпрыгивают, рукой показывают на Ваню. На слова «Сел задом наперед», дети – барашеньки прыгают на 180 градусов, произнося слова «И поехал в огород». Водящий Ваня делает хлопок руками, дети – барашеньки, услышав хлопок, разбегаются в разные стороны. Водящий Ваня догоняет их и ловит. Пойманный ребенок – барашек становится Ваней или Маней. Игра возобновляется.

Источник: *https://nsportal.ru/detskiysad/raznoe/2019/03/28/russkaya-narodnaya-igra-barashenkikrutorozhenki-httpsyoutu*

«Рыба-кит»

Возрастная адресованность: 5-8 лет

Предполагаемое количество участников: от 5-6 человек и более

Материал, оборудование: обручи или стульчики, на улице нарисованные мелом круги.

Ход игры/правила/игровые действия/руководство:

Правила: Водящий должен обязательно занимать освободившееся место. Участники с помощью считалки выбирают кита. Остальные участники выбирают себе название рыб (морских, речных). Озвучивают их. Кит должен запомнить название рыб.

Кружок из стульчиков, обручи на полу, нарисованные на асфальте круги – это море.

Плавает «кит» между рыбок и начинает звать одну за одной «рыбок». Через время все «рыбки» плавают вместе с «китом». Потом «кит» выкрикивает: - На море буря!

Все «рыбки» и «кит» стараются занять место. Кто остается без места становится «китом». Игра повторяется.

Авторское примечание: Игру можно изменить, дать ей другое название, например: «Цирк». Тогда вместо «кита» водящим будет «дрессировщик», дети выбирают себе названия животных. Когда «Дрессировщик» называет животных они выходят и показывают какие-то движения, свойственные выбранной роли. «Дрессировщик» говорит: «По местам!», все спешат занять место и «дрессировщик» тоже. Игра повторяется.

Детям можно дать возможность самим придумать тему игры на основе игры «Рыба-кит».

Источник:

1. Детские игры и развлечения. Игорь Сечевик. Сборник для педагогов, детей и родителей. – К: Изд. Просвещение.

2. *http://www.doshkolniki.com/igry/i_ryba-kit.html*

«Переправа через болото»

Возрастная адресованность: 5-7 лет

Предполагаемое количество участников: 20 и более человек

Материал, оборудование: 4 дощечки

Ход игры/правила/игровые действия/руководство:

В игре принимают участие две команды с парным количеством участников. Проводятся две линии старта на расстоянии 10-15 метров.

Каждая команда разбивается на четные и нечетные номера. Становятся по разные стороны старта. Первым номерам обоих команд раздается по две дощечки. По сигналу ведущего - игроки кладут одну дощечку на землю, становятся на нее одной ногой. Вторую дощечку бросают вперед перед собой и становятся другой ногой. При этом, они должны забрать первую дощечку и бросить ее снова перед собой. Таким образом, игрок должен добраться до своих игроков на противоположной стороне и передать им свои дощечки.

Выигрывает та команда, которая быстрее всего переберется на другую сторону.

Примечание: Во время игры, обязателен акцент на правильность и точность выполнения детьми движений; постепенно (по мере усвоения навыков) увеличиваются темп и скорость игры.

Источник: https://tourlib.net/books_tourism/tykul_igry.htm

В игру внесены авторские изменения:

В первоначальном варианте игры – игрок выполняет «переправу» на другую сторону, обратно бежит с дощечками, передает их следующему игроку.

«Я садовником родился...»

Возрастная адресованность: от 5 лет

Предполагаемое количество участников: от 5 чел.

Материал, оборудование: без оборудования

Ход игры/правила/игровые действия/руководство:

С помощью считалочки выбирается водящий, он становится «садовником».

Каждый выбирает себе новое имя – название цветка – и сообщает всем участникам игры- «садовнику» и другим «цветам», далее «цветку» главное не пропустить, когда его окликнут и вспомнить, какие цветы растут рядом с ним на «грядке».

Слова водящего:

–Я садовником родился,

Не на шутку рассердился,

Все цветы мне надоели,

Кроме "розы"

(называет любой цветок из присутствующих на грядке)

«Роза» тут же должна отозваться:

–Ой!

–Что с тобой?

–Влюблена

–В кого?

–В тюльпан! (тут игроку важно вспомнить какие еще цветы есть на грядке рядом с ним).

Тюльпан тут же должен отозваться.

–Ой!

Далее они с розой ведут такой же диалог и тюльпан должен вспомнить еще какой-нибудь растущий рядом цветок.

Влюбляться можно и в садовника, но только не сразу после того, как он назвал цветок.

То есть цепочки садовник-роза-садовник быть не может.

Должно быть хотя бы садовник-роза-тюльпан-садовник.

Если игрок не отозвался на имя своего цветка или не смог придумать в кого «влюблен», он становится садовником и игра начинается сначала.

Усложнение:

Начало такое же.

Окончание:

Если игрок не отозвался на имя своего цветка или не смог придумать в кого он «влюблен», садовник говорит:

Раз! Два! Три! Фант гони!

И «цветок» отдает любую вещь на время игры- это будет фант и выбывает. Когда остается только два игрока начинается вторая часть - игра «Фанты».

«Капуста»

Возрастная адресованность: от 5 лет

Предполагаемое количество участников:от 5 чел.

Материал, оборудование: Шапки, пояса, платки и т.д.

Ход игры/правила/игровые действия/руководство:

Рисуется круг – «огород». На середину круга складываются шапки, пояса, платки и прочее. Это - «Капуста». Все участники игры стоят за кругом, а один из них выбирается хозяином. Он садится рядом с « Капустой».

«Хозяин» изображает движениями того, о чем поет:

Я на камушке сижу, мелки колышки тешу.

Мелки колышки тешу.

Огород свой горожу

Чтоб капусту не украли,

В огород не прибежали

Волк и лисица, бобер и курица

Заяц усатый, медведь косолапый

Играющие стараются быстро забежать в «огород», схватить капусту и убежать. Кого «хозяин» поймает, тот выбывает из игры. Участник, который больше всех унесет «капусты» объявляется победителем.

«Монах в синих штанах»

Возрастная адресованность: от 3-8 лет

Предполагаемое количество участников: от 7 чел.

Материал, оборудование: Скамейка и любая конструкция вокруг которой в ходе игры дети прыгают.

Ход игры/правила/игровые действия/руководство:

В игре сначала выбирается «продавец» (он же «черт») и «покупатель» (он же «монах»).

Все остальные будут «красками». Каждая «краска» загадывает свой цвет и тихонько сообщает его «продавцу».

Итак, «краски» и «продавец» садятся на скамеечку. «Покупатель» подходит к игрокам и говорит:

-Тук-тук.

Продавец:

-Кто там?

Покупатель:

-Я монах в синих штанах

Продавец:

-Зачем пришел?

Покупатель:

-За краской!

Продавец:

-За какой?

Покупатель: называет цвет краски.

Если такой краски нет, продавец отвечает:

-Такой краски у нас нет. Скачи по дорожке на одной ножке!

Тогда «покупатель» прыгает один круг на одной ножке вокруг скамейки (или рядом с ней) и возвращается за новой краской.

Если же такая краска есть, «продавец» говорит:

-Есть такая, платите столько-то (называет число, как правило, возраст игрока), но не показывает, кто это. «Покупатель» должен быстро расплатиться (похлопать по ладошке «продавца» столько раз, сколько нужно «заплатить»).

«Краска» в это время вскакивает со скамейки и убегает так далеко, как может. После этого «покупатель» должен был поймать краску. Если получалось — пойманный игрок становился «покупателем». Если «краске» удавалось вернуться на скамейку не пойманной, игра начиналась сначала с прежним «покупателем».

«Курочки»

Возрастная адресованность: 5-7 лет

Предполагаемое количество участников: от 14 человек

Материал, оборудование: не требуется

Ход игры/правила/игровые действия/руководство:

Играющие выбирают хозяйку и петушка, все остальные — курочки. Петушок ведёт курочек гулять, зёрнышки поклёвывать. Выходит хозяйка и спрашивает петушка: «Петушок, петушок, не видал ли мою курочку?» «А какая она у тебя?» — спрашивает петушок. «Рябенькая, а хвостик чёрненький».— «Нет, не видел».

Хозяйка хлопает в ладоши и кричит: «Кшш! Кшш!» Курочки бегут в дом, а хозяйка ловит их, петушок курочек защищает.

Всех пойманных курочек хозяйка уводит в дом.

Правила.

1. Курочки бегут в дом только на слова: «Кшш, кшш!»

2. Петушок, защищая курочек, не должен отталкивать хозяйку. Он, широко раскрыв крылья, встаёт на её пути.

Указания к проведению. Дома хозяйки и петушка с курочками нужно сделать как можно дальше друг от друга (10—20 м). Для усложнения игры курочки по пути к дому преодолевают препятствия, перелетают через забор (перепрыгивают через натянутый шнур) или пробегают по мостику через ручеёк. В своём доме они взлетают на насест (на скамейку).

Источник: *«Русские народные подвижные игры» М. Литвинова, Азбука воспитания, 2018 год.*

https://azbyka.ru

«Совушка»

Возрастная адресованность: 5-6 лет

Предполагаемое количество участников: 5 и более

Материал, оборудование: маска совы

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Из числа играющих выбирается «Совушка». Её гнездо в стороне от площадки. Играющие располагаются на площадке произвольно. «Совушка» - в гнезде.

По сигналу ведущего: «День наступает, всё оживает!» - дети начинают бегать, прыгать, подражая полёту бабочек, птичек, жучков.

По второму сигналу: «Ночь наступает, всё замирает – сова вылетает!» - играющие останавливаются, замирают в позе, в которой их застал сигнал. «Совушка» выходит на охоту. Заметив шевельнувшегося игрока, она берёт его за руку и уводит в своё гнездо. За один выход она может «добыть» двух или даже трёх игроков. Затем «Совушка» опять возвращается в своё «гнездо» и дети вновь начинают свободно резвиться на площадке.

После 2-3 выходов «Совушки» на охоту её сменяют новые водящие из числа тех, которые ни разу ей не попались.

Источник: *https://www.maam.ru/detskijsad/kartoteka-ruskih-narodnyh-podvizhny-igr-dlja-starshego-doshkolnogo-vozrasta-5-7-let.html*

«Краски»

Возрастная адресованность: 5-8 лет

Предполагаемое количество участников: 5-7 человек

Материал, оборудование: шапочка для продавца.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Участники игры выбирают хозяина и двух покупателей. Остальные игроки – краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину. Когда все краски выбрали себе цвет и назвали его хозяину, он приглашает одного из покупателей. Покупатель стучит: Тук, тук!

- Кто там?
- Покупатель.
- Зачем пришел?
- За краской.
- За какой?
- За голубой.

Если голубой краски нет, хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси!»

Если же покупатель угадал цвет краски, то краску забирает себе.

Идет второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они подходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель, который набрал больше красок. Если покупатель не отгадал цвет краски, хозяин может дать и более сложное задание, например: «Скачи на одной ножке по голубой дорожке».

Хозяином становится покупатель, который угадал больше красок.

Источник: *https://doshvozrast.ru/igra/igrapodvig13_1.htm*

«Горелки»

Возрастная адресованность: 5-8 лет

Предполагаемое количество участников: 5-7 человек

Материал, оборудование:

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Игроки встают парами друг за другом. Впереди всех на расстоянии двух шагов стоит водящий – горелка. Играющие нараспев говорят слова:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Стой подоле,
Гляди на поле,
Едут там трубачи
Да едят калачи.
Погляди на небо:
Звезды горят,
Журавли кричат:
- Гу, гу, убегу.
Раз, два, не воронь,
А беги, как огонь!

После последних слов дети, стоящие в последней паре, бегут с двух сторон вдоль колонны. Горелка старается запятнать одного из них. Если бегущие игроки успели взять друг друга за руки, прежде чем горелка запятнает одного из них, то они встают впереди первой пары, а горелка вновь горит. Игра повторяется.

Если горелке удается запятнать одного из бегущих в паре, то он встает с ним впереди всей колонны, а тот, кто остался без пары, горит.

Правила игры. Горелка не должен оглядываться. Он догоняет убегающих игроков сразу же, как только они пробегут мимо него.

Источник: *https://doshvozrast.ru/igra/igrapodvig13_1.htm*

«Штандер – стоп!»

Возрастная адресованность: 5-8 лет

Предполагаемое количество участников: от трех и более детей

Материал, оборудование: мяч

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Водящий, выбранный считалочкой, становится в центр круга, образованного другими игроками. Остальные участники стоят от ведущего примерно в 2х шагах. В середине круга нужно поставить крестик мелком или положить камушек. На это место становится водящий с мячом.

Водящий подкидывает мяч вверх, называя имя любого игрока, тот должен поймать мяч. Если у него получилось, он становится новым водящим, если же нет – все игроки должны разбежаться в разные стороны.

Когда ведущий крикнет «Штандер!» или «Стоп!», игроки должны замереть в одном положении, а водящий, вернувшись в центр круга, должен попасть мячом в любого игрока. Если ему это удалось, тот, в кого попал мяч, становится новым водящим.

Источник:*https://imom.me/shtander-stop-podvizhnaya-igra-dlya-detej-4-6-let/*

«Али-Баба и разрывные цепи»

Возрастнаяадресованность:5-8 лет

Предполагаемое количество участников: от 6 и более детей

Материал, оборудование: нет

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Играющие делятся на две команды и встают, взявшись за руки, лицом к команде противника, на расстоянии 5–7 метров.

Игру начинает одна из команд словами: «Али-Баба!» Вторая команда хором отвечает: «О чем, слуга?» Вновь говорит первая команда, называя имя одного из игроков команды противника, например: «Пятого, десятого, Сашу нам сюда!»

Названный игрок оставляет свою команду и бежит к команде противника, стараясь с разбега разорвать цепь, то есть расцепить руки игроков.

Если ему это удается, он забирает в свою команду игрока, расцепившего руки. Если цепь не разорвалась, то он остается в команде противника. Игру команды начинают по очереди. Побеждает та команда, в которой через определенное время будет больше игроков.

Источник:*https://summercamp.ru/%D0%98%D0%B3%D1%80%D1%8B_%D0%BD%D0%B0_%D0%BF%D1%80%D0%BE%D1%80%D1%8B%D0%B2_%D1%86%D0%B5%D0%BF%D0%BE%D1%87%D0%BA%D0%B8*

«Заря-заряница»

Возрастнаяадресованность:5-8 лет

Предполагаемое количество участников: от 6 и более детей

Материал, оборудование: небольшой жгутик или лента

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Дети встают в круг, руки держат за спиной. Один из играющих – «заря», он ходит за кругом со жгутиком или лентой. Все играющие вместе с «зарей» произносят слова песенки:

Заря-заряница, красная девица
По полю ходила, ключи обронила.
Ключи золотые, ленты голубые,
Кольца обвитые – за водой пошла.

С последними словами играющий – «заря» кладет незаметно жгутик или ленту одному из игроков и встает в круг. Тот, в свою очередь, бросает жгутик или ленту перед одним из своих соседей. И они оба бегут в разные стороны по кругу. Кто первый добежит до жгутика или ленты и поднимет

его, тот выбирает «зарю»: называет по имени какого-либо игрока и говорит: «тебе нести зарю!» Тот, кто не успел поднять жгутик или ленту, встает в круг. Игра начинается сначала.

Пока играющий-«заря» выбирает, кому отдать жгутик или ленту, дети не поворачиваются назад. Нельзя передавать жгутик или ленту одним и тем же. Играющий, кому передали жгутик или ленту, должен быстро выбрать, с кем он будет соревноваться в беге.

Источник: *Климова Я.М. Праздники и обряды Белгородчины; сборник фольклорных материалов по традиционным праздникам и обрядам, народные игры Белгородской // Праздники святого Белогорья. Вып.2.-Белгород: издание БГЦНТ, 2007. – 106с. Научный редактор: канд.филос.наук В.А. Котеля.*

«Гори гори ясно»

Возрастная адресованность: 5-8 лет

Предполагаемое количество участников: от 6 и более детей

Материал, оборудование: платок

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Дети стоят в кругу и держатся за руки. В середине – ребенок с платочком в руке (водящий). Сначала дети по музыкальное сопровождение идут по кругу вправо, а водящий машет платочком. Затем дети останавливаются и хлопают в ладоши. Водящий двигается поскоками внутри круга. С окончанием музыки останавливаются и поворачиваются лицом к двум стоящим в кругу детям. Затем играющие хором поют считалку:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Раз, два, три!

На слова «Раз, два, три» дети три раза хлопают в ладоши, а водящий три раза взмахивает платочком. После этого двое ребят, напротив которых остановился водящий, поворачиваются спиной друг к другу и обегают круг. Каждый стремится прибежать первым, чтобы взять у водящего платок и поднять его вверх.

Источник: https://doshvozrast.ru/igra/igrapodvig13_1.htm

«Дедушка Мазай»

Возрастная адресованность: 5-8 лет

Предполагаемое количество участников: от 6 и более детей

Материал, оборудование: нет

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Участники игры, выбирают дедушку Мазая. Договариваются между собой, какие движения обозначающие работу (например, сеяние, молотьбу, жатву, косьбу и т.д.) будут ему показывать.

Двигаясь к дедушке Мазаю поют:

Здравствуй дедушка Мазай,

Из коробки вылезай!

Где мы были, мы не скажем,

А что делали покажем!

После этих слов изображают движениями работу, о которой договорились. Если дедушка Мазай отгадал – дети разбегаются, а он их ловит. Первый пойманный становится дедушкой Мазаем. Игра повторяется. Если дедушка не отгадал, ему показывают другую работу.

Источник:*https://infourok.ru/kartoteka-belgorodskih-narodnih-igr-2437692.html*

«Масленица»

Возрастная адресованность: 5-6 лет.

Предполагаемое количество участников: от 9 человек.

Материал, оборудование: платочек, палочки для жеребьёвки.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Правила игры.

Для этой игры необходим водящий - «Масленица», его выбирают до начала игры с помощью жеребьевки. Для этого педагог держит в руке палочки (по количеству детей), одна из которых короче других. Тот, кто вытягивает короткую палочку, становится «Масленицей».

Бегущим нельзя пересекать круг. Движение должно проходить по внешнему кругу. Игра продолжается до тех пор, пока в игре останется три человека, включая водящего.

Игровые действия:

Дети, встают в круг и идут, держась за руки, по кругу.«Масленица» с платочком в руке движется им навстречу по внешнему кругу, напевая:

«А я Масленица,

Я красавица,

Я с платочком хожу,

К вам сейчас подойду.»

Дети останавливаются. «Масленица» кладет сзади на плечо ребенку платок и произносит слова:

«На плече платок лежит,

Кто быстрее добежит?»

Ребенок, которому водящий положил платок, быстро берет его, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто быстрее займет пустое место становится водящим – «Масленицей». Опоздавший выбывает из игры.

Руководство игрой.

Слушать рекомендации воспитателя, не нарушать правила игры.

Источник: *Литвинова М.Ф., «Русские народные подвижные игры для детей дошкольного и младшего школьного возраста: практическое пособие», Москва:«Айрис-пресс», 2003. - 192*

«Ручей и озеро»

Возрастная адресованность: для детей 5-7 лет.

Предполагаемое количество участников:10 -16 человек.

Материал, оборудование: музыкальный треугольник.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Правила игры.

Дети делятся на две команды по желанию (желательно поровну). Одна группа подходит к ребёнку с картинкой ручья, другая группа (команда) подходит к ребёнку с картинкой озера.

1 вариант – по желанию, используя картинки;

2 вариант - мальчики –изображают ручеёк, девочки – озеро или наоборот.

Игровые действия.

Дети, изображающие озеро, стоят по кругу, лицом к центру, руки опущены и соединены. Остальные дети изображают ручей и встают с внешней стороны круга друг за другом, держась за руки. Под пение детей, изображающих озеро:

-Как из-под горы, горы

Всё бегут, бегут ручьи.

Ручьи, вы куда? Закрывайте ворота!!!

Дети, изображающие ручей, пробегают за своим ведущим через «раскрытые ворота» сквозь озеро. Ведущий старается пересечь озеро несколько раз. На слова «Закрывайте ворота!» дети, изображающие озеро, приседают, опустив руки вниз, захватив часть детей из ручейка. Дети ручейка, оставшиеся внутри круга, становятся озером и присоединяются к его первоначальному составу – образуется новое озеро. Дети, оставшиеся за пределами круга, образуют новый ручеёк. Игра повторяется до тех пор, пока весь ручеёк не вольётся в озеро.

Руководство игрой.

В течение игры педагог наблюдает за четким произношением слов, за правильным перестроением в круг и шеренгу, доброжелательным общением между детьми.

Источник: *Ерух А.П. Вместе весело играть! / А. П. Ерух// Музыкальный руководитель. - 2009. - N 8. - С. 10-15.*

«Озорной мяч»

Возрастная адресованность: для детей 5-7 лет

Предполагаемое количество участников: 8-16 человек.

Материал, оборудование: большая корзина (или обруч),резиновые мячи среднего размера – 6 шт.; мел красного и синего цвета.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Правила игры.

Игра проводится на улице (во дворе). В игре могут принимать участие от 5-ти до 16-ти детей: водящий и игроки.

На асфальте рисуются две параллельные линии: одна – красного цвета, другая – синего цвета (длина линий зависит от количества игроков).

«Осаленные» игроки выходят из игровой зоны.

Задача водящего - «осалить» игроков мячом.

Задача игроков - пытаться увернуться от мяча.

Игра считается оконченной, если все игроки выбиты («осалены»).

Игрок, которого первым «осалили», становится водящим.

Выигрывает тот игрок, в которого ни разу не попал мяч.

Игровые действия. Игроки равномерно распределяются за синей линией, водящий находится между линиями (красной и синей). Рядом с ним стоит корзина (обруч) с мячами. Водящий берет мяч или сразу несколько и произносит слова:

-Раз, два, три, четыре, пять,

Вышел мячик погулять.

Ну-ка дети, берегитесь,

Вы мячу не попадитесь!

После этих слов игроки бегут на противоположную сторону, за красную линию.

А водящий в этот момент старается бросить мяч в игроков, пока они не забежали за черту, стараясь попасть в бегущую цель и «осалить» нескольких участников игры.

«Осаленные» игроки выходят из игровой зоны.

А игрок, которого первым «осалили», становится водящим.

Источник*: Агамова Н.С., Морозов И.А., Слепцова И.С.Народные игры для детей: организация, методика, репертуар. – М.: Просвещение, 1995*

«Хали – Хало–Стоп!»

Возрастная адресованность: для детей 6-7 лет.

Предполагаемое количество участников: играть может любое количество детей.

Материал, оборудование: мяч среднего размера.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Правила игры.

Тема слов может быть разная (фрукты, овощи, профессии, транспорт, сказочные герои, дикие и домашние животные).

Нельзя продолжать бег после сигнала водящего «Стоп»!

Попал в кольцо – становишься ведущим. Не попал – водит прежний.

Игровые действия.

Первого водящего дети выбирают при помощи игровой считалки:

Водящий берёт в руки мяч. Дети стоят вокруг водящего. Водящий загадывает слово и говорит игрокам: «Это фрукт, на «А» начинается и на «Н» заканчивается».

Кто-то из игроков первым называет ответ и громко произносит слово «апельсин». Если он угадывает слово, то водящий бросает мяч с силой о землю, громко кричит: «хали-хало» и убегает прочь от мяча.

Ребёнок, который угадал слово, должен как можно быстрее поймать мяч даже если он катится и, поймав его, крикнуть громко: «Стоп!».

1. Сначала игрок с мячом должен отгадать сколько до водящего шагов и назвать их. В каждой компании можно придумывать свои шаги:

гигантские - самые большие шаги, на всю ширину.

нормальные - обычный детский шаг.

лилипутские - очень маленькие шажочки.

лягушачьи - в прыжках на корточках.

кирпичи - шаг пятку к носку.

Например: - 4 гигантских, 2 обычных и 3 кирпичика.

2. Далее ребенок с мячом делает шаги до водящего, которые назвал: - 4 гигантских, 2 обычных и 3 кирпичика.

3. А затем, несмотря на то, на каком расстоянии он оказался от водящего, бросает мяч, стараясь попасть в кольцо, которое делает тот, смыкая руки перед собой.

Если мяч попадает в кольцо - то игрок становится водящим и игра продолжается.

Все остальные участники игры в это время находятся на месте.

Руководство игрой.

Воспитатель руководит игрой, наблюдая за ее ходом со стороны.

В доброжелательной форме вносит замечания, поправки, корректировки, при необходимости даёт советы, поддерживает положительный настрой детей и игры в целом.

Источник: *Канеман А.В. Детские подвижные игры народов СССР: Пособие для воспитателя дет. сада/Сост. А. В. Кенеман; Под ред. Т. И. Осокиной. - М.: Просвещение, 1988*

«Горячая картошка»

Возрастная адресованность: для детей 6-8 лет.

Предполагаемое количество участников: 6-12 и более, чем больше, тем интереснее, веселее и динамичнее проходит игра.

Материал, оборудование: надувной, легкий мяч.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Правила игры.

Собравшиеся игроки становятся в круг и перебрасываются «горячей картошкой» (мячом), как в волейболе.

Если кто-то замешкался и не отбил вовремя мяч, он садится в «котел» (центр круга). Сидя в «котле» можно попытаться поймать пролетающий над головой мяч, но при этом нельзя вставать с корточек.

Если игроку в «котле» удалось поймать мяч, он освобождает себя и других пленных, а игрок, неудачно бросивший мяч, занимает их место в котле.

Кроме того, игрок, перекидывающий «горячую картошку» другим игрокам, может по желанию освободить кого-то из «котла». Для этого он, отбивая мяч, должен попасть им в игрока, сидящего в центре круга. Игра может длиться до 30 минут.

Руководство игрой.

Воспитатель руководит игрой, наблюдая за ее ходом со стороны. Подсказывает действия, подаёт сигналы, подбадривает, поощряет активность, ловкость, быструю реакцию детей разнообразными одобрениями, следит за соблюдением правил и за динамикой развития игры. В доброжелательной форме при необходимости вносит корректировки, даёт советы, поддерживает положительный настрой детей и игры в целом.

Источник: *https://arzamas.academy/materials/1341*
https://www.mosigra.ru/page/dvorovye-igry/

«Дедушка Рожок»

Возрастная адресованность: 5-8 лет.

Предполагаемое количество участников: 6-20 человек.

Материал, оборудование: не требуется

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Дети по считалке выбирают Дедушку.

«По божьей росе,
По поповой полосе
Там шишки, орешки,
Медок, сахарок
Поди, вон, дедушка Рожок»!

Выбранному игроку-Дедушке отводится «дом». Остальные игроки отходят на 15-20 шагов от «дома» этого - у них свой «дом».

Дети: «Ах ты, дедушка Рожок,
На плече дыру прожёг»!
Дедушка: «Кто меня боится»?
Дети: «Никто»!

Кого дедушка Рожок осалил, тот вместе с ним ловит играющих. Как только играющие перебегут из дома в дом, и водящий вместе с помощником займут свое место, игра возобновляется. Игра продолжается до тех пор, пока не поймают всех играющих.

Источник: *https://gameforstreet.ru/dedushka-rozhok-kolduncliki/*

«Лягушки на болоте»

Возрастная адресованность: 5-8 лет.

Предполагаемое количество участников: 6-20 человек.

Материал, оборудование: не требуется

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

С двух сторон очерчивают берега, в середине - болото. На одном из берегов находится журавль (за чертой). Лягушки располагаются на кочках (кружки на расстоянии 50 см) и говорят:

«Вот с намокнувшей гнилушки
В воду прыгают лягушки.
Стали квакать из воды:
Ква-ке-ке, ква-ке-ке
Будет дождик на реке».

С окончанием слов лягушки прыгают с кочки в болото. Журавль ловит тех лягушек, которые находятся на кочке. Пойманная лягушка идет в гнездо журавля. После того, как журавль поймает несколько лягушек, выбирают нового журавля из тех, кто ни разу не был пойман. Игра возобновляется.

Источник: *https://www.maam.ru/detskijsad/konspekt-narodnoi-igry-dlja-starshei-grupy-ljagushki-na-bolote.html*

«Золотые ворота»

Возрастная адресованность: 5-8 лет.

Предполагаемое количество участников: 6-20 человек.

Материал, оборудование: не требуется

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Пара игроков встаёт лицом друг к другу, и поднимают вверх руки – это ворота. Остальные игроки берутся друг за друга так, что получается цепочка. Все дети говорят:

«Ай, люли, ай, люли,
Наши руки мы сплели.
Мы их подняли повыше,
Получилась красота!
Получились не простые,
Золотые ворота»!

Дети – «ворота» говорят стишок, а «цепочка» должна быстро пройти между ними.

«Золотые ворота
Пропускают не всегда.
Первый раз прощается,
Второй - запрещается.
А на третий раз
Не пропустим вас»!

С этими словами руки опускаются, ворота захлопываются. Те, которые оказались пойманными, становятся дополнительными воротами. «Ворота» побеждают, если им удалось поймать всех игроков. Игра продолжается до тех пор, пока не останется три-четыре не пойманных играющих, опускать руки надо быстро, но аккуратно.

Источник: *https://www.maam.ru/detskijsad/ruskaja-narodnaja-podvizhnaja-igra-zolotye-vorota.html*

«Коршун и наседка»

Возрастная адресованность: 5-7 лет.

Предполагаемое количество участников: 10 воспитанников.

Материал, оборудование: отсутствуют.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Перед началом игры дети выбирают коршуна и наседку, остальные играющие - цыплята. Они встают друг за другом и держатся за пояс, впереди наседка. Коршун роет ямку, наседка с цыплятами подходит к нему и спрашивает:

Коршун, коршун, что ты делаешь?

Ямку рою.

На что тебе ямка?

Копеечку ищу.

На что тебе копеечка?

Иголочку куплю.

На что тебе иголочка?

Мешочек сшить.

На что тебе мешочек?

Камешки класть.

На что тебе камешки?

В твоих деток кидать.

За что?

Они потоптали капусту у меня в огороде.

А высока ли была у тебя изгородь?

Коршун встает, поднимает руки вверх, показывая высоту изгороди:

Вот какая!

Нет, мои цыплята через такую не перелетят.

А я их все-таки поймаю.

Не дам тебе своих деток ловить!

Коршун старается поймать цыплят, наседка защищает их, гонит коршуна: «Ши, ши, ши, злодей!»

Пойманный цыпленок выходит из игры, а коршун продолжает ловить следующего. Игра окончится, когда поймана половина цыплят.

Правила игры:

Тот, кто не удержался в цепи, быстро встает на свое место.

Цыплята должны крепко держаться за пояс друг друга.

Курица, защищая цыплят, не должна отталкивать руками коршуна.

Игровые действия:

Обостряет игровую ситуацию введение состязательных моментов. Если площадка позволяет, одновременно могут играть две команды. Все играющие делятся на равные группы. В каждой группе ребята выбирают Наседку и Коршуна. Затем Коршун уходит в другую команду. Время игры в обеих группах должно быть одинаковым, тогда по числу пойманных Цыплят легко определить команду – победительницу.

Руководство:

Всем играющим нужно дать шнурок или ленточку, они завяжут их вокруг пояса. За такой пояс удобно держаться во время игры. Наседке легче защищать цыплят, если в игре принимают участие не более 10 детей. Если позволяет игровая площадка, то играть могут одновременно две группы, в каждой своя наседка и свой коршун. Иногда перед началом разговора с коршуном (он в это время роет ямку) наседка и цыплята ходят вокруг и поют:

Вокруг коршуна хожу,
Ожерелье нижу,
По три ниточки,
Бисериночки.
Я снизала вороток,
Вокруг шеи короток.

Источник: *Князева О.Л., Маханева М.Д. Приобщение детей к истокам русской народной культуры. Учебно-методическое пособие, 2006.*

«Белогор, замри!»

Возрастная адресованность: 5-8 лет

Предполагаемое количество участников: 5-15 детей

Материал, оборудование: Фуражка для Белогора, косынка для Белогорочки, картотека считалок.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Правила: игру можно проводить как в помещении , так и на улице на игровой площадке. Дети становятся в круг при помощи считалки выберают «Белогора» или «Белогорочку», выбранный игрок становится в центр круга и вытягивает вперед руку.

Кто живет на Белогорье,
Что растет на Белогорье -
Всем ребятам надо знать,
Чтобы в гости, чтобы в гости
В Белогорье попасть!
Раз, два, три, четыре, пять,
Начинаем мы играть!

Игровые действия: Дети становятся в круг, « Белогор» стоит в центре круга с вытянутой рукой, говорит что дети должны назвать (например, деревья растущие в нашем селе).

Круг и «Белогор» вращаются в противоположном направлении. Дети говорят слова:

- «Белогор» замри! (2 раза)
- С ним играть буду я, буду я, буду я.
- Покажи-ка на меня, на меня, на меня
-И раз, и два, и три.

Круг и «Белогор» останавливаются, на кого указал «Белогор» выходит в круг становится спиной к «Белогору» и называет (например, каштан).

Под счет детей: - И раз, и два, и три.

Игроки поворачивают головы, если в одну сторону повернулись оба игрока, «Белогор» уходит, а если в разные стороны повернулись «Белогор» остается и игра продолжается. Задания меняются в зависимости от интереса и возраста детей.

Руководство: Игра на начальном этапе начинается с самого простого ближнее окружение семья (назови имена родителей), детский сад (кто работает? какие растения?)

Чем старше возраст, тем сложнее задания. Игру можно использовать как закрепление ранее полученных знаний.

Примечание: Чем больше дети знают о своем селе, городе, районе, о родном крае тем интереснее игра. Когда дети хорошо познакомились с игрой, водящий игрок может называть от 3 до 5 названий.

Источник: *https://www.1urok.ru/categories/21/articles/7331;*

https://studbooks.net/1804340/pedagogika/narodnaya_igra_mesto_obrazovatelnoy_deyatelnosti

«Резиночки»

Возрастная адресованность: 5-8лет

Предполагаемое количество участников: 3-4 человека.

Материал, оборудование: резинка длинной 2 метра, связанная вдвое.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Каждая участница выполняет прыжковые фигуры и комбинации на разной высоте: от уровня щиколоток (прыгают «первые») до уровня колен (прыгают «третьи»).

Правила игры.

Как только прыгунья ошибается, на ее место встает другая участница, а допустившая ошибку девочка надевает на себя резинку.

Если игроков четверо, пары меняются местами, когда оба игрока из одной пары поочередно допускают ошибки.

Источник: *https://babiki.ru/blog/raznoe-interesting/180285.html*

«Колечко»

Возрастная адресованность: 5-8лет

Предполагаемое количество участников: от 5 до 20

Материал, оборудование: скамейка, колечко, камешек, монетка, фантик от конфеты, свернутый в виде колечка.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Ведущий берет в руки кольцо. Все остальные участники садятся на лавку, складывают ладошки лодочкой и кладут на колени. Ведущий обходит детей и каждому вкладывает в ладошки свои ладони, при этом он приговаривает:

Я по горенке иду, колечко несу!

Угадайте – ка, ребята, где золото упало?»

Одному из игроков ведущий незаметно кладет в руки кольцо.

Потом отходит на несколько шагов от лавки и произносит нараспев слова:

Колечко, колечко,
Выйди на крылечко!
Кто с крылечка сойдет,
Тот колечко найдет!

Задача игрока, у которого в руках колечко – вскочить с лавки и убежать, а дети, сидящие рядом, должны догадаться, у кого оно спрятано, и постараться, придерживая руками, не пустить этого игрока. Если игроку с кольцом не удается убежать, он возвращает кольцо ведущему. А если сумеет убежать, то становится новым ведущим и продолжает игру

Правила игры

Водящий должен вложить колечко в руки одного из игроков так, чтобы это не заметили остальные.

Игрок, получивший кольцо, не должен подавать виду, что оно у него есть.

Перед тем, как сказать финальные слова, водящий должен отойти от игроков на несколько шагов.

Источники: *https://iigry.ru/igra-kolechko-kolechko-vyjdi-na-krylechko/*

«Лошадки»

Возрастная адресованность: 5-8лет

Предполагаемое количество участников: 10 человек

Материал и оборудование: верёвка (вожжи)

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Все участники игры делятся на тройки, в каждой тройке кучер и две лошадки. Водящий по ходу игры подаёт различные команды, лошадки их выполняют, а кучер управляет и внимательно смотрит, точно ли выполняют лошадки все движения. Лошадки идут шагом, бегут галопом по кругу, поворачивают направо, налево и т. д.

На слова ведущего: «Лошадки, в разные стороны!» — кучер отпускает вожжи, и лошадки быстро разбегаются по площадке. На слова: «Найдите своего кучера!» — они как можно быстрее находят своего кучера.

При повторении игры в каждой тройке кучер меняется.

Правила:

Лошадки должны точно выполнять все команды.

Кучер, чьи лошадки ошибаются, получает штраф — к его вожжам привязывают синюю ленточку.

Указания к проведению. Самой трудной в этой игре является роль водящего, который придумывает для лошадок различные движения. Поэтому, когда игра проводится впервые, роль водящего выполняет взрослый. В конце игры, чтобы тройки собрались вместе, можно дать новое задание: «Кучер, найди своих лошадок!»

Игра заканчивается, как только в тройке играющих все выполнят роль кучера. В конце игры отмечается лучшая тройка.

Источник:*https://azbyka.ru/deti/russkie-narodnye-podvizhnye-igry-m-litvinova*

«Змейка»

Возрастная адресованность: 5-7 лет.

Предполагаемое количество участников: 12-15 человек.

Материал, оборудование: без реквизита.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Дети берут друг друга за руки, образуя цепь. Одного из детей выбирают ведущим. Он должен стать в начало цепи. По знаку воспитателя ведущий бежит, увлекая за собой всех участников игры, на бегу описывает разнообразные фигуры: по кругу, вокруг деревьев, делая резкие повороты, перепрыгивая через препятствия, водит цепь змейкой, закручивая ее вокруг крайнего игрока, затем ее развивает. Змейка останавливается, закручивается вокруг ведущего.

Правила:

Играющие должны крепко держать друг друга за руки, чтобы змейка не разорвалась.

Необходимо точно повторять движения ведущего.

Ведущему не разрешается бегать быстро.

Источник: *Галицкий А.В., Переплетчиков Л.С. «Путешествие в страну игр». – М, 2011. – 152 с.*

«Свечки»

Возрастная адресованность: 5-6 лет

Предполагаемое количество участников:8-10 человек и более

Материал, оборудование: мяч

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Все дети встают в круг, а водящий становится в центр круга, бросает мяч как можно выше над собой и громко кричит имя одного из игроков. Все дети кидаются врассыпную, стараясь убежать как можно дальше от центра круга. Тот, чье имя было названо, ловит мяч и кричит: «Стоп!» Все должны остановиться, а водящий пытается мячом попасть в ближайшего от него игрока. Если ему это удалось, то этот игрок становится водящим.

Источник: *https://infourok.ru/*

«Лапти»

Возрастная адресованность: 5 – 7 лет.

Предполагаемое количество участников: Чем больше участников, тем веселее.

Материал, оборудование: Кол, веревка, мешочки с песком.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

На середине площадки вбивают кол, к нему привязывают верёвку длиной от 3 до 5 м. Вокруг кола на длину верёвки проводят круг. Водящий берёт свободный конец её и встаёт у кола. Участники игры встают за кругом, поворачиваются спиной к центру и через голову перебрасывают каждый какой-либо предмет (например, мешочек с песком). Повернувшись к водящему, спрашивают его: «Сплели лапти?» Водящий отвечает:«Нет». Играющие спрашивают ещё раз: «Сплели лапти?» — и слышат тот же ответ. Спрашивают в третий раз: «Сплели лапти?» — «Сплели!» — отвечает водящий. Тогда, дети бегут в крут и стараются взять свой предмет, а водящий караулит лапти: он бегает по кругу и пытается запятнать играющих. Тот, кого водящий запятнал, встаёт на его место. Играющие берут свои предметы, и игра начинается сначала.

Иногда водящему, сколько ни бегает по кругу, запятнать играющих не удаётся, и он вновь водит.

Правила:

Водящий бегает по кругу только на длину вытянутой верёвки, за круг забегать ему не разрешается.

Если играющему не удалось взять свой предмет, то он выходит из игры.

Играющим за кругом разрешается переходить с одного места на другое.

Салить играющих водящий может только в круге.

Указания к проведению. Лучше игру проводить на большой площадке, в этом случае увеличивается расстояние для бега как играющих, так и водящих.

Игра проходит веселее, если в центре круга брошенные предметы охраняют двое водящих. Это создаёт определённые трудности для играющих.

Источник: *https://allforchildren.ru/games/active1-43.php*

«Горелки с платочком»

Возрастная адресованность: от 5 лет

Предполагаемое количество участников: – нечетное количество участников

Материал, оборудование: платочек

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Игроки стоят парами друг за другом. Впереди водящий, он держит в руке над головой платочек.

Все хором:

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло.

Посмотри на небо,

Птички летят,

Колокольчики звенят!

Раз, два, три!

Последняя пара беги!

Дети последней пары бегут вдоль колонны (один справа, другой слева). Тот, кто добежит до водящего первым, берет у него платочек и встает с ним впереди колонны, а опоздавший “горит”, т. е. водит**.**

Источник: *Климова Я.М. Праздники и обряды Белгородчины; сборник фольклорных материалов по традиционным праздникам и обрядам, народные игры Белгородской // Праздники святого Белогорья. Вып.2.-Белгород: издание БГЦНТ, 2007. – 106с. Научный редактор: канд.филос.наук В.А. Котеля.*

«Бабка-Ёжка»

Возрастная адресованность: от 5 лет

Предполагаемое количество участников:– от 5 человек

Материал, оборудование: «помело», элемент костюма бабы Яги.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

С помощью считалки выбирается водящий.

Дети образуют круг. В середину круга встает водящий — Бабка - Ежка, в руках у нее «помело». Дети идут по кругу и дразнят ее:

Бабка-Ежка - Костяная Ножка
С печки упала,
Ногу сломала,
А потом и говорит:
- У меня нога болит.
Пошла она на улицу -
Раздавила курицу.
Пошла на базар –
Раздавила самовар.

После слов, дети разбегаются, а Бабка-Ежка скачет на одной ноге и старается кого-нибудь коснуться «помелом». К кому прикоснется — тот «заколдован» и замирает.

Правила игры*:* «Заколдованный» стоит на месте. Выбирается другой водящий, когда «заколдованных» станет много. Нельзя убегать далеко.

Источник: *Знакомство детей с русским народным творчеством. Конспекты занятий и сценарии календарно-обрядовых праздников: Методическое пособие для педагогов дошкольных образовательных учреждений / Авт.-сост. Л.С.Куприна, Т. А. Бударина, О.А.Маркеева, О.Н.Корепанова и др. – 3-уизд. перераб. и дополн. – СПб: «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2001.- 400с.*

«Вышибала»

Возрастная адресованность: от 5 лет

Предполагаемое количество участников: от 5 человек

Материал, оборудование: мяч

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Игра с мячом, рассчитанная на две равные команды. На лужайке обозначают границы игрового поля, например, 8 м на 16 м. Одна команда находится на поле, другая делится на две подгруппы, которые располагаются на противоположных (меньших по размеру) сторонах поля и по сигналу начинают игру: попасть мячом в тех, кто находится на поле. Они перекидывают друг другу мяч над головами выбиваемой команды, делают обманные движения с мячом, неожиданно бросают его в сторону соперников, стараясь попасть в кого-нибудь из них. Те, в свою очередь, увертываются от мяча, бегают от него то к одной линии поля, то к другой, уклоняются вправо-влево, приседают, подпрыгивают. В кого попали мячом, тот выбывает из игры. Когда из игры все выбыли, команды меняются местами.

Выбывающей команде при броске мяча нельзя переступать границу игрового поля, а находящиеся на нем не имеют права выбегать за его пределы, а также прятаться за спину другого игрока. Нарушители выбывают из игры. Если выбиваемой командой был пойман на лету мяч, ей засчитывается очко. Если после этого кого-нибудь из обороняющихся выбили, он может из игры не выходить, просто очко сгорает. Если выбита вся команда, и последний игрок сумел поймать мяч, в игру возвращаются все члены команды

Источник: *Климова Я.М. Праздники и обряды Белгородчины; сборник фольклорных материалов по традиционным праздникам и обрядам, народные игры Белгородской // Праздники святого Белогорья. Вып.2.-Белгород: издание БГЦНТ, 2007. – 106с. Научный редактор: канд.филос.наук В.А. Котеля.*

«Яблонька»

Возрастная адресность: 3 - 7 лет.

Предполагаемое количество участников: неограниченно

Материал и оборудование: музыкальное сопровождение, маска яблоньки (русская народная игра с пением и хороводом).

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Дети образуют круг, в середине круга ребёнок – «яблонька». «Яблонька постепенно растёт». Дети идут по кругу и поют:

Вырастала яблонька такой вышины (дети, взявшись за руки, поднимают руки вверх).

Распускалась яблонька такой ширины (дети, взявшись за руки, разводят руки в стороны).

А мы нашу яблоньку будем трясти («трясут» яблоньку).

Чтобы сладки яблочки с собой унести.

Вырастала яблонька такой вышины (дети, взявшись за руки, поднимают руки вверх).

Распускалась яблонька такой ширины (дети, взявшись за руки, разводят руки в стороны).

А мы нашу яблоньку будем щипать («щипают» яблоньку).

А потом от яблоньки будем убегать.

В конце песни дети разбегаются, а «яблонька» ловит одного из детей.

Источник: *Электронное пособие «Хоровод круглый год». Издательство детских образовательных программ «Весть – ТДА». Москва, 2010 г.*

«Платок»

Возрастная адресность: 5-7 лет.

Предполагаемое количество участников: 10 и более.

Материал и оборудование: платок.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Все участники игры встают вкруг. Водящий с платком идет за кругом, кладет его на плечо одному из играющих и быстро бежит по кругу, а тот, кому положили платок, берет его в руку и бежит за водящим. И тот и другой стараются занять свободное место в круге. Если игрок с платком догонит водящего и сможет положить платок ему на плечо, прежде чем тот займет свободное место в круге, тот вновь становится водящим, а игрок, отдавший платок, занимает свободное место. Если же убегающий первым встанет в круг, то водящим остается игрок с платком. Он идет по кругу, кому-то кладет платок на плечо, игра продолжается.

Правила:

Играющие не должны перебегать через круг.

Во время бега не разрешается задевать руками стоящих в круге.

Играющие не должны поворачиваться в то время, когда водящий выбирает, кому положить на плечо платок.

Указания к проведению: Чем больше детей примут участие в этой игре, тем шире будет круг, а это значит, что нужно больше приложить усилий, чтобы занять свободное место. Дети в круге стоят друг от друга на расстоянии одного шага.

Источник: *https://allforchildren.ru/games/active1-13.php*

«Никанориха»

Возрастная адресность: 5-7 лет

Предполагаемое количество участников:6-10

Материал, оборудование: прутик, погремушка

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

По считалочке выбираем «Козлика» и «Никонориху». Дети стоят парами, взявшись за руки. «Козлик» быстро идёт между ними, а «Никанориха» - за ним, помахивая прутиком. Дети поют:

Никанориха гусей посла
Да пустила в огород козла,
Никанориха ругается,
А козёл-то улыбается.

После припева все разбегаются, а Никанориха стоит, ругает «Козлика». После того как погремушка не гремит, дети снова встают

парами, а тому кто останется без пары, говорят: «Раз, два, три – козлик ты!» Оставшийся ребёнок становится «Козликом», игра продолжается.

Источник: *Лялина Л.А., Народные игры в детском саду, Творческий центр, Москва, 2008г.*

«Волк во рву»

Возрастная адресованность: 6-7 лет

Предполагаемое количество участников:15-20 человек

Материал и оборудование: мелки для рисования кругов.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Для этой игры потребуются «волки», не более 2-х человек, а все остальные дети назначаются «Зайцами». В центре площадки чертится коридор шириной около 1-метра (ров). «Волки» занимают пространство внутри коридора (рва). Задача «зайцев» - перепрыгнуть ров и не быть осаленным одним из «волков». Если «зайчика» осалили, ему следует выйти из игры. Если во время прыжка «заяц» ногой наступил на территорию рва, то он провалился и тоже выходит из игры.

Источник: *Т.И. Осокина, Е.А.Тимофеева. Л.С.Фурмина «Игры и развлечения детей на воздухе» М., «Просвещение» 1981г.*

«Жмурки»

Возрастная адресованность: 5-7 лет

Предполагаемое количество участников: 7-10

Материал и оборудование: жребий для выбора водящего, ленточка.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Играют в «Жмурки» несколько (7-10человек). С помощью считалки или по жребию выбирается водящий. Игроки завязывают воде глаза (подсматривать в это время нельзя), раскручивают его на месте и «рассыпаются» в стороны. «Жмурка» должен поймать и опознать какого-либо игрока. Если угадал, пойманный игрок становится водящим.

Источник: *Т. Г. Кобзева. Г.С.Александрова. И.А. Холодова «Организация деятельности детей на прогулке» - Волгоград: Учитель, 2011г.*

«Скок–перескок»

Возрастная адресованность:5-8 лет.

Предполагаемое количество участников: 8-10 человек.

Материал и оборудование: мелки для рисования кругов или же обручи данного размера.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

На земле начерчен большой круг диаметром 15-20м. Внутри его – маленькие кружки диаметром 30-35 см для каждого участника. Водящий встает в центре большого круга и говорит: «Перескок!» По этой команде игроки быстро меняются местами (кружками), прыгая на одной ноге. Тот, кто останется без места, становится водящим. Нельзя выталкивать друг

друга из кружков. Двое играющих не могут находиться в одном кружке. При смене мест кружок считается заняты тем, кто раньше вступил в него.

Источник: *Тубельская Г.Н. «Детские праздники в семье».- М.: ТЦ»Сфера»,1999г.*

«Угадай и догони»

Возрастная адресованность: 5-8 лет.

Предполагаемое количество участников: 10 человек.

Материал и оборудование: ленточка /повязка для завязывания глаз

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Играющие садятся на траву в один ряд. Впереди садится водящий, которому завязывают глаза. Один из игроков подходит к водящему, кладет руку к нему на плечо и называет его по имени. Водящий должен отгадать, кто это. Если он отгадает, то игрок должен хлопнуть водящего по плечу, давая понять, что нужно бежать. Тогда водящий быстро снимает повязку и догоняет убегающего игрока. Если водящий назвал имя игрока неправильно, к нему подходит другой игрок. Поймав игрока, водящий садится в конец ряда, а пойманный становится водящим.

Источник: *Тубельская Г.Н. «Детские праздники в семье».-М.,ТЦ «Сфера», 1999г.*

«Бубенцы»

Возрастная адресованность: 7 лет.

Предполагаемое количество участников: количество участников не ограничено.

Материал, оборудование: колокольчик или бубенцы, платок.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Дети встают в круг. На середину выходят двое - один с бубенцом или колокольчиком, другой - с завязанными глазами.

Все дети говорят:

Трынцы-брынцы, бубенцы,

Раззвонились удальцы:

Диги-диги-диги-дон,

Отгадай, откуда звон!

После этих слов "жмурка" ловит увертывающегося игрока.

Правила: Ловить начинать только после слов «Звон!». Игрок, которого ловят, не должен выбегать за пределы круга.

Варианты: Дети, образующие круг, могут водить хоровод.

Источник: *https://infourok.ru/kartoteka-narodnye-igry-dlya-detej-podgotovitelnoj-k-shkole-gruppy-4981749.html*

«Фанты»

Возрастная категория: 7-8 лет

Предполагаемое количество участников: 8-10.

Материал, оборудование: фанты

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Ведущий обходит играющих и каждому говорит:

«Вам прислали сто рублей
Что хотите, то купите,
Черный, белый не берите,
«Да» и «нет» не говорите!»

После этого он ведет с участниками игры беседу, задает разные провокационные вопросы, с тем чтобы кто-то в разговоре произнес одно из запрещенных слов: черный, белый, да, нет. Тот, кто сбился, отдает водящему фант. Поле игры каждый проштрафившийся выкупает свой фант. Играют не более десяти человек, все участники игры имеют по нескольку фантов. Дети в игре внимательно слушают вопросы и следят за своей речью. Ведущий ведет примерно такой разговор:

- Что продается в булочной?
- Хлеб.
- Какой?
- Мягкий.
- А какой хлеб ты больше любишь: черный или белый?
- Всякий.
- Из какой муки пекут булки?
- Из пшеничной. И т. д.

При выкупе фантов участники игры придумывают для хозяина фанта интересные задания. Дети поют песни, загадывают загадки, читают стихи, рассказывают короткие смешные истории, вспоминают пословицы и поговорки, прыгают на одной ножке и т.д. Фанты могут выкупаться сразу же после того, как проиграют несколько человек.

Правила: На вопросы, играющие должны отвечать быстро. Ответ исправлять нельзя. Ведущий может вести разговор одновременно с двумя играющими. При выкупе фанта ведущий не показывает его участникам игры.

«Я знаю пять имен…»

Возрастная адресованность: для детей 5-6 лет

Предполагаемое количество участников: 4-15

Материал, оборудование: Мяч

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Игроки по очереди берут мяч и бьют им о землю. При каждом ударе произносят одно слово. «Я знаю пять имен мальчиков: Вася – раз, Петя – два, Леша – три, Вова – четыре, Дима – пять». Закончив этот ряд слов, переходят к следующему: «Я знаю пять имен девочек: (названий городов, рек, озер, марок машин, животных, птиц, цветов и т.д.)». Если игрок ошибается или долго думает, или «теряет» мяч, ход переходит к следующему игроку. Когда мяч возвращается к этому игроку, то он продолжает с того места, на котором допустил ошибку.

Источник: *https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2018/02/03/kartoteka-dvorovye-igry*

«Палочка-выручалочка»

Возрастная адресованность: 6-8 лет

Предполагаемое количество участников: 10-15 человек

Материалы, оборудование: палочка длинной 50-60 см. яркого цвета.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Дети по считалке выбирают водящего. Он отбегает от них и встаёт лицом к стене. У стены лежит палочка-выручалочка. Водящий берёт палочку, стучит по стене и говорит: «Палочка пришла, никого не нашла. Кого первого найдёт, тот за палочкой пойдёт». После этих слов он ставит палочку у стены и идёт искать. Заметив одного из играющих, громко называет его по имени, быстро подбегает к стене, берёт палочку, стучит ею по стене и кричит: «Палочка-выручалочка нашла…» (называет по имени играющего). Так водящий находит всех детей.

При повторении игры должен водить тот, кто был найден первым.

Если игрок, которого нашли, добежит до палочки-выручалочки раньше водящего, он быстро берёт палочку и со словами: «Палочка, выручи меня!» - стучит ею по стене, затем бросает её как можно дальше и, пока её ищет водящий, прячется. Водящий находит палочку, возвращается к условленному месту, стучит ею и громко говорит: «Палочка пришла, никого не нашла, кого первого найдёт, тот за палочкой пойдёт!»

Правила

Водящий не должен подсматривать, когда дети прячутся.

Водящий говорит слова медленно, чтобы все дети могли спрятаться.

Он должен искать по всей площадке, не стоять возле палочки-выручалочки.

Дети могут перебежать с одного места укрытия в другое, пока водящий ищет палочку-выручалочку и ставит её на место.

Указания к проведению

Эту игру хорошо проводить на лесной опушке. Обязательно нужно ограничить игровую площадку и показать детям несколько мест, где они смогут спрятаться (за кусты, деревья, пеньки, в канавку, в высокую траву).

Для проведения игры нужно сделать палочку-выручалочку из дерева длиной 50—60 см, покрасить в яркий цвет, чтобы её хорошо было видно в зелёной траве.

Усложнение к игре

Можно, выручить игрока, которого нашёл водящий. Если кто-то из играющих незаметно выйдет из укрытия, быстро подбежит к палочке-выручалочке, постучит ею по стене со словами: «Палочка-выручалочка, выручи…» — и назовёт по имени выручаемого. Палочку бросает как можно дальше, и, пока водящий ищет её, дети вновь прячутся.

Источник: *Литвинова М.Ф.Русские народные подвижные игры. – М.: Азбука воспитания, 2018 г.*

«Жмурки»

Возрастная адресованность: 5-8 лет

Предполагаемое количество участников: 9-13 человек

Материалы и оборудование: повязка на глаза.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Выбранному, при помощи считалки, ребенку, завязывают глаза, отводят на середину площадки, и поворачивают несколько раз вокруг себя.

Разговор с выбранным ребенком:

- Кот, кот, на чем стоишь?
- На мосту.
- Что в руках?
- Квас.
- Лови мышей, а не нас!

Дети разбегаются по площадке и подают знаки *(голосом)* местонахождения. Например, «я здесь», «найди меня», «дотронься до меня», «я тут» и т. д. «Жмурка» ориентируясь на голос, должен поймать одного из детей. Если «Жмурка» узнал пойманного игрока, тот становится «Жмуркой»

Правила

Дети должны во время бега следить, чтобы тот из них, у которого глаза завязаны, не наткнулся на какой-нибудь предмет; при виде опасности они предупреждают криком: «Огонь!»

Источник: *Литвинова М.Ф. Русские народные подвижные игры. – М.: Азбука воспитания, 2018 г.*

«Гуси-лебеди»

Возрастная адресованность: 5-8 лет

Предполагаемое количество участников: 5-15 человек.

Материалы и оборудование: мел или скакалка (для обозначения дома-«гусятника»)

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Участники игры выбирают волка и хозяина считалочкой, остальные дети – «гуси-лебеди». На одной стороне зала дом, где живут хозяин и гуси, на другой – живёт волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зелёной травки пощипать. Гуси уходят от дома довольно далеко. Через некоторое время хозяин зовёт гусей. Идёт перекличка между хозяином и гусями:

Хозяин: Гуси – гуси!

Гуси: Га – га – га!

Хозяин: Есть хотите?

Гуси: Да-да-да!

Хозяин: Так летите же домой.

Гуси: Серый волк под горой не пускает нас домой.

Хозяин: Вы летите, как хотите только крылья берегите!

Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать (дети бегают по всему залу). Пойманные гуси выходят из игры. Игра кончается, когда почти все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый, становится волком.

Правила: Пока дети все слова не скажут, игра не начинается.

Гуси должны «лететь» по всей площадке. Волк может ловить их только после слов: «Вы летите, как хотите, только крылья берегите!»

Источник: *Пензулаева Л.И. Физкультурные занятия в детском саду. - МОЗАИКА-СИНТЕЗ Москва, 2011*

«Черное и белое»

Возрастная адресованность: 5 лет

Предполагаемое количество участников: 10 детей (или вся группа, по выбору воспитателя)

Материал, оборудование: Картонный круг, на котором одна сторона белая, а другая черная

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Две команды – «Черные» и «Белые» - стоят в шеренгах лицом друг к другу. «Черные» - мальчики, «белые» - девочки, можно также разделить всю группу детей на две команды, с равным количеством детей. Ведущий бросает картонный диск, у которого одна сторона белая, а другая – черная. В зависимости от того, какая сторона при падении окажется наверху – одна команда должна ловить другую. Убегающие пытаются выскочить за противоположную линию, считающуюся теперь их домиком. Побеждает та команда, на счету у которой за время игры окажется больше пойманных игроков.

Правила/ игровые действия:

Ведущим в игре выступает сначала воспитатель, затем ведущего выбирают из детей с помощью считалки.

Ловить противников можно только после констатирующих слов ведущего: «Белые!» (или «Черные!»). Догонять убегающих можно только до линии дома. Пойманные участники, за линией не засчитываются.

Усложнение: Можно играть без констатирующих слов, что намного сложнее.

Источник: *https://doshkolka.rybakovfond.ru/bank*

«Панас»

Возрастная адресованность: 5-7 лет

Предполагаемое количество участников: 8-10 человек.

Материал, оборудование: Шарфик, косынка - завязывать глаза

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Перед началом игры считалкой выбирается водящий «Панас». Остальные играющие становятся в круг. Панасу завязывают косынкой глаза, он стоит в центре круга.

Дети кричат: Панас! Панас! На чем стоишь?

Панас: На камне!

Дети: Что продаешь?

Панас: Квас!

Дети: Лови мух, а не нас!

После этого играющие разбегаются, хлопая в ладоши, а Панас пытается их поймать и с завязанными глазами угадать, кого поймал. Если не угадал, продолжает ловить до тех пор, пока не назовет пойманного. После этого пойманный становится Панасом.

Правила:

Дети передвигаются по определенной площадке и стараются не выбегать за ее территорию.

Упрощение:

Если дети играют в игру впервые, то роль водящего может взять на себя воспитатель.

Также в эту игру можно играть без завязывания глаз, изменив при этом вопросы Панасу:

Панас! Панас! На чем стоишь?

На доске!

А под доской что?

Груши!

Лови нас за уши!

Источники: *https://old.doshkolka.rybakovfond.ru*

«Сковорода»

Возрастная адресованность: 5-7 лет.

Предполагаемое количество участников: от 10 человек

Материал, оборудование: Не требуется (возможно предметы – заместители: кегли, мячи и т.д.).

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Две команды. Игроки одной команды (которые образуют внутренний круг) – это горячая сковорода, встают лицом к игрокам другой команды (это, например, картошка), которые образуют внешний круг. Игроки внешнего и внутреннего круга берутся за руки и бегут по кругу. При этом забегать в центр круга, то есть наступать на «сковороду», нельзя — обожжешься, лишив команду одного очка. Услышав команду: «Сажай!», все останавливаются и начинают тянуть внутрь круга - «сажать на сковороду» - своих соседей - картошку.

По команде: «Поддай огоньку!» — все опять бегут по кругу. Так повторяется до тех пор, пока в одной из команд все не «испекутся».

Когда тянут на сковороду надо упираться ногами, чтобы не попасть туда самому. Если все же попал, то игроков на «сковороде» становится больше.

Среди игроков на «сковороде» можно расположить оладьи – комки снега или мячи, на которые нельзя наступать.

Источник: *https://doshkolka.rybakovfond.ru/bank*

«Здравствуй дедушка Прокоп!»

Возрастная адресованность: 5-7 лет.

Предполагаемое количество участников: 15 детей

Материал, оборудование: не требуется

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Дети стоят в кругу. Выбирают Дедушку Прокопа считалкой, он встает в центр круга.

Дети: Здравствуй, Дедушка Прокоп! (Идут к центру круга, кланяются)

Не созрел еще горох? (Возвращаются на прежнее место)

Ох! Ох! Ох! Ох! Вкусный, сладкий горох! (ритмично притопывают)

Дедушка Прокоп: Нет, не созрел, только посадил, дождик надо.

Дети: Дождик, дождик поливай, будет славный урожай поднимают и опускают руки имитируя струйки дождя)

Здравствуй Дедушка Прокоп! (Идут к центру круга, кланяются) Не созрел ли твой горох? (Возвращаются на прежнее место) Ох! Ох! Ох! Ох! Вкусный, сладкий горох! (ритмично притопывают).

Дедушка Прокоп: Нет, не созрел, только наливается. Тепла, солнышка надо.

Дети: Красно солнце, пригревай, будет славный урожай! (рисуют в воздухе солнце двумя руками.) Здравствуй, Дедушка Прокоп! (идут к центру круга, кланяются) Не созрел еще горох? (возвращаются на прежнее место) Ох! Ох! Ох! Ох! Вкусный, сладкий горох! (ритмично притопывают)

Дедушка Прокоп: Созрел! Молотить пора! (идут друг к другу, имитируя молотьбу гороха) Обмолотили!

Все убегают, Дедушка Прокоп догоняет.

Источники: *https://doshkolka.rybakovfond.ru/bank*

«Разведчики и часовые»

Возрастная адресованность: 5-7 лет.

Предполагаемое количество участников: 10-15 человек.

Материал, оборудование: мяч.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Участники игры делятся на две команды. Одна - «Разведчики», другая – «часовые». Команды располагаются шеренгами на противоположных сторонах площадки. Перед каждой шеренгой проводится черта. Посередине площадки чертят небольшой кружок и кладут в него мяч.

Игроки рассчитываются с правого фланга по порядку номеров.

Смысл игры заключается в том, что «разведчики» должны унести мяч к себе за черту, а «часовые» не дают им это сделать.

Ведущий громко называет номер, например: «Первый!». Игроки из каждой команды, имеющие первый номер, выбегают на середину площадки и останавливаются возле мяча.

«Разведчик» делает различные движения (наклоны, повороты, движения руками, приседания и т.д.) стараясь отвлечь внимание «часового» и в удобный момент схватить мяч, чтобы убежать с ним к себе за линию.

«Часовой» повторяет все движения «разведчика», но внимательно следит за мячом. Через определенное время (минут 5 или 10) подсчитываются «пленные» в каждой команде, и игра проводится еще раз, только теперь игроки меняются ролями. В итоге двух состязаний и определяется победитель.

Если «разведчик» схватит мяч, «часовой» старается осалить «разведчика» или дотронуться рукой до мяча. В этом случае, «разведчик» становится «пленным» и идет за линию, где расположилась команда «часовых». Если же «часовой» не поймает «разведчика» и тот убежит с мячом за черту своей команды, то сам «часовой» становится «пленным» и остается до конца игры в лагере противника.

Источник: *Выходи играть во двор: парциальная программа/ Л.Н.Волошина и др., Белгород: издательство БелИРО, 2015г.*

«Бояре»

Возрастная адресованность: 5-7 лет**.**

Предполагаемое количество участников: 10-20 человек.

Материал, оборудование:

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Участники этой старинной русско-народной игры делятся на две равные команды и становятся друг напротив друга шеренгами, взявшись за руки, на расстоянии 10–15 м. Команды двигаются навстречу, произнося по очереди длинную речовку: «Бояре, а мы к вам пришли, дорогие, а мы к вам пришли…» Диалог заканчивается словами: «Бояре, отворяйте ворота, отдавайте нам невесту навсегда». Тот, кого выбирают невестой, должен после этого разбежаться и прорвать цепь противника. Если попытка оказывается удачной, игрок возвращается в свою команду, если нет — остается в другой. Следующий кон начинает проигравшая команда. Цель игры — собрать в команде как можно больше участников.

Источник: *http://www.karakyli.ru/2014/03/22/boyare-starinnaya-russkaya-narodnaya-igra/*

«Царь-государь»

Возрастная адресованность: 5-8 лет

Предполагаемое количество участников:12-20 человек

Материал, оборудование: корона (картон)

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

По считалке выбирается «Царь – государь» (*водящий*)

Я куплю себе дуду и по улице пойду.

Громче, дудочка, дуди: мы играем, ты води.

Дети становятся в круг.

«Царь – государь» стоит за кругом.

Дети идут по кругу, приговаривая:

Ой, ты, царь – государь,

Варена картошка!

Не догонишь, не поймаешь,

Мы тебе не кошка!

На последних словах «царь – государь» дотрагивается до двух участников, стоящих рядом. Они разбегаются в разные стороны. Один из них должен занять место в кругу. Он становится ведущим. Тот, кто не успел занять место, выбывает из игры. Игра повторяется, пока не останется три игрока.

Источник:.*О. Л. Князева, М. Д. Маханева Приобщение детей к истокам русской народной культуры. – Санкт-Петербург; «Детство-Пресс», 2008.*

«Птица без гнезда»

Возрастная адресованность: 5-8 лет

Предполагаемое количество участников:8 -20 человек

Материал, оборудование: шапочки для птиц

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Играющие делятся на пары и встают в большой круг на некотором расстоянии друг от друга.

Тот, кто в паре стоит первым, т.е. ближе к кругу, - гнездо, второй за ним – птица. В центре круга чертят небольшой кружок – там водящий. Он считает: «Раз…» - игроки, изображающие гнёзда, ставят руки на пояс; «Два…» - игроки – птицы кладут руки на плечи впереди стоящему, то есть птица садится в гнездо; «Три…» - птицы вылетают из гнезда и летают по площадке. По сигналу водящего «Все птицы по домам!» каждая птица стремится занять своё гнездо, то есть встать за игроком – гнездом и положить ему руки на плечи. Одновременно водящий стремится занять одно из гнёзд.

При повторении игры дети меняются ролями.

Правила игры: Птицы вылетают только на счёт «Три!». Водящий не должен выходить за границы малого круга, пока птицы летают по площадке.

Источник:

1.Г.В.Лаптева «Развивающие прогулки для детей». – Санкт-Петербург; ТЦ «Сфера»,2010.

2.https://vanilla.su/igra-ptica-bez-gnezda.html

«Тише едешь – дальше будешь!»

Возрастная адресованность: 5-8 лет

Предполагаемое количество участников:5- 25 человек

Материал, оборудование: большие мячи, крупные мягкие модули, скамейки-банкетки *(устанавливаются на поле для усложнения игры)*

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Вначале находят просторную ровную площадку и очерчивают ее двумя линиями. Дистанция, которую предстоит перебегать, зависит от размеров площадки. Желательно, чтобы она была больше 10 метров.

Расстояние между линиями может быть разным: от 2 до 5 метров, в зависимости от размеров площадки или двора.

После того как подготовка территории завершена, с помощью считалки назначают ведущего:

Он становится за линию и поворачивается спиной к полю.

Выбирается водящий, он встает за одной из линий и поворачивается спиной, все остальные игроки занимают место за другой линией. Остальные уходят за полосу на другом конце периметра.

Чтобы водящий не подглядывал, ему надевают повязку на глаза.

По команде: «Начали!» выбранный игрок говорит: «Тише едешь – дальше будешь!».

Чтобы запутать собравшихся, он может произносить эту фразу по-разному: *повторять слова несколько раз, тараторить или намеренно растягивать предложение.*

В то время, когда водящий говорит, остальные дети бегут, стараясь быстрее добраться до противоположного конца площадки.

На слове «Стоп» они обязаны замереть на месте. Если, обернувшись, ведущий заметит движение кого-либо, он исключает «проштрафившегося» из игры или возвращает его за стартовую линию.

Новым ведущим становится победитель или тот, кто позже других игроков добрался до финиша.

Чтобы усложнить передвижение, на открытой площадке устанавливают предметы, которые мешают детям быстро добегать до назначенного пункта.

Источник: *https://inteltoys.ru/articles/cat4/article683.html*

«Светофор»

Возрастная адресованность: 5-7 лет

Предполагаемое количество участников: неограниченное количество участников.

Материал, оборудование: мел или лента.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Для начала нужно выбрать ведущего. На площадке проводят две параллельные линии, которые символизируют дорогу. Ребята выстраиваются в шеренгу с одной стороны дороги. Ведущий становится к ним спиной за второй линией. Он называет любой цвет. А затем поворачивается к ребятам лицом.

Каждый ищет на своей одежде названный ведущим цвет. Если такой цвет находится, то этот участник демонстрирует его всем и смело переходит через дорогу. Затем становится рядом с ведущим. Остальные ребята, у которых такого цвета на одежде нет, тоже стремятся перебежать

через «дорогу». Но ведущий должен не пускать и ловить их. Ему могут помогать и те участники, которые стоят на его стороне. Если удалось это сделать, то ребята, которые не сумели преодолеть препятствие, возвращаются на свою часть за первую линию.

Ведущий снова поворачивается к ним спиной и называет другой цвет. Все повторяется сначала.

Игра длится до тех пор, пока все ребята не перейдут на сторону «Светофора» После этого они выбирают нового ведущего-«светофора».

В начале игры следует обсудить правила и договориться о том, какие части туалета можно использовать для поиска цветов. Например, только одежду: платья, шорты и рубашки. Но в некоторых случаях можно искать цвета на бантиках, заколочках, обуви. Также можно использовать цвета глаз, волос, родинки на теле и пр.

Источники: *https://bosichkom.com/игры-для-детей/светофор*

«Классики»

Возраст детей: 5-7 лет

Количество участников: неограниченное количество игроков.

Материал, оборудование: мел, шайба.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

На асфальте мелом чертится прямоугольное поле с 10 квадратами и полукругом («котел», «вода», «огонь»). Вариантов прыжков и разметки площадки существует несколько. Но, как правило, игроки по очереди кидают битку (камушек, коробочка из-под леденцов и т. д.) в первый квадрат.

Игровые действия

Первый игрок перепрыгивает из квадрата в квадрат и толкает за собой битку.

- №1 – одна нога;
- №2 – одна нога;
- №3 и 4 – левая на 3, правая на 4;
- №5 – двумя ногами (можно передохнуть);
- №6 и 7 – левая на 6, правая на 7;
- №8 – одна нога;
- №9 и 10 – левая на 9, правая на 10.

Затем поворот на 180% и обратно тем же манером. Наступил на черту или битка на нее попала? Встал на обе ноги? Ход переходит к другому.

***Источники*:**https://mirdoshkolyat.ru/mir_doshkolyat/kartoteka-dvorovyh-igr-dlja-detej

«12 палочек»

Возрастная адресованность: 5-8 лет

Предполагаемое количество участников: 4-10 человек

Материал, оборудование: двенадцать палочек размером с карандаш или чуть больше (важно, чтобы их нельзя было спутать с ветками, упавшими с деревьев или со случайными щепками), ровная дощечка шириной 10-20 сантиметров и длиной порядка полуметра; опора под дощечку (это может быть камень или толстая палка).

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Перед началом игры выбирается водящий — он будет искать игроков. В начале игры дощечка кладётся на камень или кирпич таким образом, чтобы получилась своеобразная «катапульта», на один конец которой укладываются все палочки. Один из игроков топает по противоположному концу дощечки, палочки разлетаются, а игроки разбегаются в разные стороны и прячутся. Водящий как можно быстрее собирает разлетевшиеся палочки, укладывает их на дощечку и после этого начинает поиск спрятавшихся игроков.

Как только он находит какого-нибудь игрока, они бегут наперегонки к дощечке, как в прятках, чтобы «застукаться». Но здесь задача другая: если найденный игрок первым успевает «запустить» палочки в воздух, игра повторяется с тем же водящим. Если же «запустить» палочки успеет водящий – то водящим становится найденный игрок.

В более сложном варианте водящий должен найти всех игроков и никому не дать «запустить» палочки. Тогда водящий заменяется на последнего найденного. Игроки же, естественно, стараются незаметно для водящего добраться до дощечки и «запустить» палочки, пока их не нашли.

Источник: *Якуб С. К. Вспомним забытые игры. – М., 1990*

«Башмачник»

Возрастная адресованность: 5-8 лет

Предполагаемое количество участников:10-20 человек

Материал, оборудование: Скамеечка, стульчик.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Играющие становятся в круг и берутся за руки. В середину круга садится на скамеечку «башмачник» и делает вид, будто шьет сапоги, напевая:

- Хорошенькие ножки, хорошенькие ножки, примерьте сапожки!

В это время играющие быстро ходят по кругу, произнося слова:

- Примеривай, примеривай!

После этого «башмачник» должен, не вставая со своего места и не передвигая скамейки, протянув руку, поймать кого-нибудь из участников игры. Пойманный и «башмачник» меняются местами.

Источник: *Игры для детей на все времена/Сост. Г.Н.Гришина – М.,2008.*

«Горшки»

Возрастная адресованность: 5-8 лет

Предполагаемое количество участников:10-20 человек

Материал, оборудование: Скамеечка, стульчик.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Играющие разделяются на две команды. Одна команда становится «горшками», встав на колени или присев на корточки, образуют круг. Другая команда – «хозяева». За каждым горшком стоит хозяин горшка, руки у него за спиной.

Один из играющих водящий (покупатель) проходит внутри круга, подходит к одному из хозяев горшка и начинает разговор:

Покупатель: почем горшок?

Продавец, хозяин горшка: по денежке.

Покупатель: а он не с трещиной?

Хозяин горшка: проверь.

Покупатель (легко ударяет по «горшку» пальцем): крепкий, давай сговор?

Хозяин горшка: давай.

Хозяин горшка и продавец берутся за руки и ходят вогруг «горшка», остальные участники говорят слова:

Чигары, чигары,

Собирались гончары,

По кусту, по маслу,

По лебедю горазду.

По окончании слов дети хлопают в ладоши, а хозяин горшка и покупатель бегут вокруг круга в противоположные стороны. Кто первый добежит к купленному горшку – тот хозяин, а опоздавший становится водящим.

Источник: *Ключева, М. А. Народные подвижные детские игры. Современный фольклорный сборник / М.А. Ключева. - М.: Форум, Неолит, 2014. - 400 с.*

«Шлепанки»

Возрастная адресованность:5-8 лет

Предполагаемое количество участников: Не более 10-15 человек

Материал, оборудование: Мяч среднего размера

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Играющие становятся в круг лицом к центру на расстоянии примерно шага друг от друга. Выбирают водящего. Дети считают до пяти, пятый – водящий. Можно использовать считалку.

Водящий выходит в центр круга с мячом, называет по имени одного из детей и бросает мяч о землю так, чтобы он отскочил в нужном направлении. Тот, чье имя назвал водящий, ловит мяч и отбивает его - шлёпает ладонью. Число отбиваний мяча устанавливается по договоренности, но не более пяти. Отбивать мяч нужно стоя на одном месте.

После отбиваний мяча играющий перебрасывает его водящему, и игра продолжается, пока кто-то не уронит мяч. В этом случае игра начинается сначала и тот, кто уронил мяч, встает на место водящего.

Игру можно усложнить - использовать 2 или 3 мяча, но в этом случае надо выбрать двух или трех водящих.

Источник: *Кузина Т.Ф., Батурина Г. И. Занимательная педагогика народов России: советы, игры, обряды. -2-е изд. – М.: Школьная Пресса, 2001.*

«Бабушка Лукерья»

Возрастная категория: 5-8 лет

Предполагаемое количество участников: 10-20

Материал, оборудование: маски или шапочки воронов, фартук и платочек для водящего (бабушки Лукерьи), мелкие предметы двух видов (например – горох и фасоль, или шишки и камешки), три ведерка.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

За чертой сидят дети – «вороны». По игровой площадке ходит «Бабушка Лукерья» и ведет разговор с «воронами».

Дети – «вороны»:

Бабушка Лукерья по огороду ходила,

Бабушка Лукерья огород сторожила.

«Бабушка Лукерья»:

Кыш вороны, кыш вороны, кыш…

Дети – «вороны»:

Бабушка устала,

Села задремала.

Бабушка Лукерья присаживается в определенном заранее месте, «дремлет».

Вылетают «вороны», бегают по площадке и говорят:

А вороны тут как тут,

В огороде все клюют!

Бабушка проснулась,

Сладко потянулась,

Увидела здесь ворон,

Погнала всех вон!

«Бабушка Лукерья» выполняет движения в соответствии с текстом стихотворения, по окончанию слов она старается догнать «ворон».

Убегать от водящего, нужно уворачиваясь, соблюдая осторожность. Пойманные «вороны» уходят в сторону от площадки и выполняют «наказание» от «Бабушки Лукерьи» - разбирают по отдельным ведеркам смешанные горох и фасоль. В зимнее время можно использовать более крупные предметы (например – шишки, камешки), чтобы в рукавичках детям было удобно. Или предложить придумать «наказание» самим детям.

Усложнение: можно выбрать две бабушки.

Источник: *https://old.doshkolka.rybakovfond.ru/babushka_l*

IV. ИГРОВЫЕ ПРАКТИКИ ЗДОРОВОГО ОБРАЗА ЖИЗНИ (ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ, СПОРТИВНЫЕ ИГРЫ)

Дошкольный возраст, по утверждению специалистов, является важным и ответственным периодом в создании фундамента психического и физического здоровья ребенка. В этот период происходит перестройка функционирования разных систем детского организма, поэтому крайне необходимо всячески способствовать воспитанию у детей этого возраста привычек и потребностей к здоровому образу жизни, поддержанию и укреплению своего здоровья. Это одна из приоритетных задач, которая стоит перед родителями и педагогами.

Анализ показателей здоровья, физического и двигательного развития детей дошкольников в последние годы свидетельствует о тревожных тенденциях. Современные дети имеют низкий уровень двигательного развития. Причины этого кроются в их образе жизни. Современные дети предпочитают посмотреть телевизор, поиграть на компьютере или телефоне. Снижаются сила и работоспособность скелетной мускулатуры, что влечет за собой нарушение осанки, искривление позвоночника, плоскостопие, задержку возрастного развития быстроты, ловкости, координации движения, выносливости, гибкости и силы. Для ребенка потеря в движениях - это потеря в здоровье, развитии, знаниях, так как двигательная активность является еще и условием, стимулирующим фактором развития интеллектуальной, эмоциональной и других сфер. Из чего же складывается здоровье: образ жизни (50%), наследственность (20%), система здравоохранения (10%), окружающая среда (20%). Задача педагогов в детском саду - закладывать основы ЗОЖ, а решаться она должна через создание целостной системы по сохранению физического, психического и социального благополучия ребёнка.

Стандарт дошкольного образования определяет особенности взаимодействия участников образовательных отношений, которые должны содействовать становлению у ребёнка познавательной активности, формированию субъективной позиции и обеспечивать собственно развитие ребенка. Из этого следует, что в дошкольных организациях должны реализовываться формы взаимодействия, предполагающие культурно образовательное отношение между взрослым и ребёнком, когда взрослый выступает в роли партнёра в его деятельности и реализует для этого различные культурные игровые практики.

Игровые практики, или как их еще обозначают, практики игрового взаимодействия, представляют собой организацию образовательного процесса в формате различных игровых заданий, игровой среды и игрового взаимодействия. Таким образом, игровые практики выступают важным условием и в формировании у детей привычки к здоровому образу жизни: навыки ЗОЖ лучше усваиваются детьми в играх.

В формировании всесторонней развитой личности ребенка, удовлетворении потребности в движении **подвижным играм** отводится важное место.

Подвижные игры – сознательная, активная, эмоционально окрашенная деятельность ребенка, характеризующаяся точным и своевременным выполнением заданий, связанных с обязательными для всех играющих правилами. По определению В. С. Кузнецова, «подвижная игра является упражнением, посредством которого ребенок готовится к жизни».

Подвижные игры рассматриваются как основное важнейшее средство и метод физического воспитания, которое одновременно оказывает оздоровительное воздействие на организм ребенка. Большое количество движений активизирует дыхание, кровообращение и обменные процессы. Оздоровительный эффект подвижных игр усиливается при проведении их на свежем воздухе. Увлеченность ребенка игрой не только мобилизует его физические ресурсы, но и улучшает результативность движения, является незаменимым средством совершенствования движений, развивая их, способствует формированию быстроты, силы, выносливости, координации движения.

Существует несколько **классификаций подвижных игр.**

По степени двигательной активности выделяются:

1. Малоподвижные игры - игры с незначительной интенсивностью движений. Проводятся для снятия перенапряжения после интеллектуальных занятий и в качестве снижения физической нагрузки. Развивающая задача малоподвижных игр - развитие внимания.

2. Игры средней подвижности - игры с большей степенью физической нагрузки, но движения спокойные. Такие игры проводятся в подгруппах или всем коллективом. Развивающие задачи: развитие умения действовать по команде, совершенствование координации движений, глазомера, меткости.

3. Игры высокой подвижности - игры для всей группы, с интенсивными движениями. В таких играх часто содержится соревновательный элемент. Дети разбиваются на подгруппы, состязаются в быстроте, выдержке, ловкости.

По содержанию подвижные игры делятся на три большие группы:

1. **Бессюжетные** — игры, в которых не предусматриваются роли, а правила не зависят от какой-либо истории (сказочной или повседневной). То есть, в игре нет сценария, а увлекает она детей соревновательностью.

2. **Сюжетные игры** — подвижные игры, которые проводятся по сценарию. В игре имитируется бытовая сценка или сказочная ситуация. Участники исполняют роли, поэтому в сюжетной игре развивается выразительность движений.

3. **Народные подвижные игры** отражают представления предков об окружающем мире и содержат фольклорные мотивы.

Народные игры делятся на группы:

- драматические: игровая имитация бытовых и сказочных сценок, разыгрывание диалогов в движении («Гуси-лебеди», «У медведя во бору»);
- хороводные: игра-пляска с заданным движением и песенным сопровождением («Каравай», «Плетень», «Дударь»).

Подвижная игра проводится в различных режимных моментах. Игры малой и средней подвижности возможны между занятиями. Собственно, игра часто является частью занятий: музыкальных, познавательных, спортивных. Воспитатель учитывает степень нагрузки и влияние на эмоциональное состояние детей: игра не должна утомить детей или перевозбудить.

Структура проведения подвижной игры и структура самой подвижной игры выглядит следующим образом:

1. Цель
2. Задачи
3. Оборудование
4. Ход игры:

• Сбор детей на игру
• Создание интереса к игре
• Правила игры
• Распределение ролей
• Руководство игрой
• Окончание игры и подведение итогов

Подбирать подвижные игры и игровые упражнения надо таким образом, чтобы они обеспечивали разностороннее развитие движений детей. При планировании игр обязательно надо учитывать, возрастные особенности детей. Ценность подвижных игр в том, что приобретенные умения, качества, навыки создают необходимые предпосылки для последующей спортивной деятельности.

В национальной доктрине образования в Российской Федерации в качестве одной из основных целей определено воспитание здорового образа жизни и развитие детского и юношеского спорта.

В связи с этим в детском саду необходимо формировать у дошкольников устойчивый интерес к играм с элементами **спорта** и **спортивным упражнениям**, желание использовать их в самостоятельной деятельности.

Спортивные игры — это самостоятельные виды спорта, связанные с игровым противоборством команд или отдельных спортсменов, которые проходят по определенным правилам.

Спортивные игры и упражнения способствуют совершенствованию деятельности основных физиологических систем организма - нервной, сердечно-сосудистой, дыхательной, улучшению физического развития детей, воспитанию морально-волевых качеств. Очень ценно, что занятия спортивными играми и упражнениями способствуют воспитанию у дошкольников положительных

черт характера, создают благоприятные условия для воспитания дружеских отношений в коллективе. Освоение элементов спортивных игр в дошкольном возрасте составляет основу для дальнейших занятий спортом.

Заниматься спортом в прямом смысле слова (который подразумевает подготовку и участие детей в спортивных соревнованиях с целью достижения высоких спортивных результатов) не рекомендуется для детей дошкольного возраста. Но элементарные действия в спортивных играх и упражнениях, отдельные элементы соревнования не только возможны, но и целесообразны.

Обучая детей элементам спортивных игр и упражнений, мы решаем следующие **задачи:**

- формирование начальных представлений о некоторых видах спорта;
- формирование у дошкольников устойчивого интереса к играм с элементами спорта, спортивным упражнениям, желание использовать их в самостоятельной деятельности;
- обогащение двигательного опыта дошкольников новыми двигательными действиями;
- обучение правильной технике выполнения элементов спортивных игр;
- воспитание положительных морально-волевых качеств в спортивных играх;
- формирование привычки к здоровому образу жизни.

Необходимо учитывать, что содержание, методика проведения и планирование учебного материала по спортивным играм и упражнениям имеют свою специфику. Их организация требует учета возрастных особенностей детей, их физического развития и физической подготовленности, специфики работы дошкольных учреждений.

Наиболее эффективной формой обучения дошкольников спортивным играм и упражнениям являются организованные занятия. Основной целью таких занятий является ознакомление детей со спортивными играми и упражнениями, закладывание азов правильной техники. Особенный интерес вызывают у детей спортивные игры: баскетбол, футбол, хоккей, бадминтон и т. д., а также спортивные упражнения: плавание, катание на велосипеде, на санках, на коньках, ходьба на лыжах.

При этом в работе с дошкольниками можно использовать такие спортивные игры и упражнения, в которых максимально доступные физические нагрузки чередовались бы с минимальными или с расслаблением мышц. Это спортивные игры, в которые входят основные движения – ходьба, бег, прыжки, бросание, ловля, метание мяча и т. д.

Игровая форма проведения занятия является основой методики обучения спортивным играм и упражнениям. Занятие должно проходить как занимательная игра. Нельзя допускать монотонности, скуки, сами движения и игры должны доставлять ребенку удовольствие, вызывать желание продолжить занятие. Поэтому важно, чтобы оно содержало

интересные для детей двигательные задания, игровые образы, неожиданные моменты. Также необходимо учитывать сезонные и погодные условия

Основы здорового образа жизни у детей дошкольного возраста определяются наличием знаний и представлений об элементах здорового образа жизни (соблюдение режима, гигиенических процедур, двигательной активности, и умением реализовывать их в поведении и деятельности доступными для ребёнка способами.

Именно в дошкольном возрасте существует возможность заложить фундамент знаний и умений, потребность в здоровом образе жизни. И сегодня актуален вопрос популяризации Детской подвижной и спортивной игры через разнообразные формы взаимодействия всех участников образовательных отношений: проведение фестивалей, эстафет, соревнований, конкурсов, Дней здоровья и т.д. Проведение таких мероприятий - это своего рода форма отчётности педагога по освоению игр и одновременно развлечение для детей.

ПРАКТИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ИЗ ОПЫТА РАБОТЫ ПЕДАГОГОВ

«Турист» (спортивная игра)

Возрастная адресованность: для детей 7-го года жизни.

Предполагаемое количество участников: 10-12 человек.

Материалы, оборудование: спортивно-игровой комплекс, коррекционная дорожка, палатка, дровни, бумага, хворост.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Ребенку необходимо по спортивно-игровому комплексу подняться по лестнице вверх («вершина горы») не пропуская ступенек, чередуя рука – нога, пройти по подвесной сетке боковым приставным шагом («скала») и перебраться по мостику (коррекционной дорожке) через реку к месту привала. Далее детям необходимо установить палатку на земле, развернуть ее таким образом, чтобы вход в палатку оказался с удобной стороны, набросить и расправить тент на палатке, закрепи к каркасу с помощью креплений – завязок и липучек; разложить костер, соблюдая последовательность: уложить растопку (бумага, сухая трава, хворост), затем вокруг растопки уложить короткие тонкие дровни наклонно к центру (шалашиком), которые опираются друг на друга, а сверху аккуратно по кругу – дровни потолще.

«Найди флажок» (подвижная игра)

Возрастная адресованность: для детей 5-го года жизни.

Предполагаемое количество участников: неограниченно.

Материалы, оборудование: ограниченная площадка, флажки разных цветов, фишки таких цветов как флажки.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

На небольшом участке ведущий прячет несколько флажков в таких местах, где их не сразу можно найти. На поиски флажков отводится 15 минут, после чего подается сигнал и каждый, кто нашел флажок, несет его к педагогу. Выигрывает тот, кто принесет больше флажков.

Правила:

Играющие находят только один флажок (чтобы все играющие смогли найти)

Играющие находят тот флажок, какого цвета у него фишка.

Играющие находят кто быстрее.

Источник: *https://infourok.ru/kartoteka-podvizhnyh-igr-srednyaya-gruppa-4188903.html*

«Утро и вечер» (подвижная игра)

Возрастная адресованность: для детей 6-7-го года жизни.

Предполагаемое количество участников: неограниченно.

Материал, оборудование: мел, черно-белая дощечка.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Посередине площадки проводят линию, по обе стороны от нее в 20-30 шагах отмечают два города. Играющие делятся на две равные группы: одна из них – вечер, другая – утро. Дети встают на расстоянии 1 м от средней линии, через 2 шага друг от друга. Против каждой группы находится дом противника.

Когда все встали на свои места, ведущий бросает жребий – дощечку, окрашенную с одной стороны в черный цвет. Если дощечка упала белой стороной, ведущий громко кричит: «Утро!» Игроки из группы утра поворачиваются и, пробегая между игроками вечера, быстро бегут к своему дому. Те бегут за ними и стараются их запятнать. Запятнанные переходят в группу вечера.

Ведущий вновь бросает жребий, игра продолжается.

Побеждает группа, где больше осаленных игроков. Запрещается бежать в свой дом раньше, чем ведущий подаст сигнал.

Советы воспитателю:

При повторении игры все играющие встают у средней линии. Не разрешается поворачиваться назад, когда игроки пробегают в свой город. Догонять убегающих можно, только когда они все пробегут мимо противников.

Источник: *https://infourok.ru/konspekti-igr-i-prakticheskih-zanyatiy-dlya-detey-starshey-gruppi-1250655.html*

«Палочки» (вариант игры «Микадо»)

Возрастная адресованность: для детей 5-7 лет.

Предполагаемое количество участников: 10 человек.

Материал, оборудование: ровные палочки (длина – 25 см., по 1 штуке на каждого игрока), 2 корзины, фишки.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Для данной игры палочки следует выложить на земле 2 кучками. Игроки делятся на 2 команды (по 5 человек), и по команде судьи от линии старта пробегают дистанцию 5 метров до своей кучки с палочками. Добежавший игрок вытаскивает из кучки палочку, при этом надо не задеть другие. Если же участник задел соседнюю палочку (она пошевелилась или упала), он не может продолжить движение, пока правильно не выполнит задание. Выполнивший правильно задание игрок с палочкой оббегает фишку и возвращается к своей команде, кладет палочку в командную корзину на линии старта. Затем касается левой рукой плеча следующего участника, а сам становится в конец строя. Побеждает команда, которая быстрее и правильно справится с заданием.

Источник: *https://nastolkoff.ru/razvivayushhie-igry/nastolnaya-igra-mikado-kak-i-gde-nado-vytaskivat-derevyannye-palochki*

«Выбей шар» (спортивная игра)

Возрастная адресованность: старший дошкольный возраст

Предполагаемое количество участников: 4-10 человек

Материал, оборудование: мел, шары по 3-4 на каждого участника

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

На земле чертят клетки, на расстоянии 2 м по ту и другую сторону от них проводят линии кона. В каждой клетке лежит по 3-4 шара. Участники игры делятся на две команды и встают за линиями напротив клеток своего противника.

Игру начинают одновременно все игроки одной из команд. Они по сигналу прокатывают шары, забирают выбитые. Затем прокатывают шары игроки другой команды. Выигрывает та команда, игроки которой выбили больше шаров.

Указания к проведению: У каждой команды шары своего цвета. Они могут быть деревянными, пластиковыми. Можно игру проводить и с мячами. В клетках шары нужно располагать одинаково. Размеры клеток 50Х50 см, располагают их на одной линии в шахматном порядке на расстоянии 30 см друг от друга.

Источник: *Курысь В.Н., Баршай В.М., Стрельченко В.Ф. Подвижные игры / В.Н. Курысь, В.М. Баршай, В.Ф. Стрельченко. - М.: Издательство «Омега-Л»; 2012, - 352 с.*

«Встреча»

Возрастная адресованность: 5-7 лет

Предполагаемое количество участников: 4-10 человек

Материал, оборудование: мел, мячи (шары) по количеству участников, фишки

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

На площадке проводят две линии на расстоянии 4—6 м. Играющие делятся на равные группы и встают друг против друга за линиями.

По сигналу все одновременно прокатывают друг другу шары или

мячи, но так, чтобы они встретились. Детям, чьи шары встретились, ведущий дает по одной фишке. Выигрывает пара, у которой в конце игры окажется больше фишек.

Количество повторений игры по договоренности.

Указания к проведению. Площадка, где проводится игра, должна быть ровная. Увеличивать расстояние между играющими нужно постепенно. Эта игра требует от детей большого внимания и умения целесообразно распределять усилия при отталкивании шара в зависимости от расстояния. Детям нужно подсказать, что, чем больше расстояние прокатывания, тем энергичнее должен быть толчок по шару.

Источник: *Курысь В.Н., Баршай В.М., Стрельченко В.Ф. Подвижные игры / В.Н. Курысь, В.М. Баршай, В.Ф. Стрельченко. - М.: Издательство «Омега-Л»; 2012, - 352 с.*

«Тяни – толкай»

Возрастная адресованность: 5-7 лет

Предполагаемое количество участников: 4-10 человек

Материал, оборудование: кусочек мела или цветная ленточка

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Сформируйте из игроков пары. При помощи мелка или цветной ленточки обозначьте линии старта и финиша дистанции 20-25 см.

Игроки, составляющие пару, должны встать спинами друг к другу и взяться за руки. По вашему сигналу каждая пара должна пробежать дистанцию, а потом таким же образом вернуться назад.

Получается, что игроки то бегут в привычном положении, то пятятся спиной.

Победителями можно признать участников игры, быстрее других преодолевших дистанцию.

Источник: *https://hdays.ru/igry-konkursy/5313*

«Ловишки»

Возрастная адресованность: 5-7 лет

Предполагаемое количество участников: 4-10 человек

Материал, оборудование: зависит от варианта игры: мел, скамейка (стул), ленты по количеству играющих, мяч

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

1 вариант. Перебежки. Среди играющих выбирается «ловишка». На противоположных сторонах площадки (комнаты) проводятся 2 линии, за одной из которых стоят играющие. В центре встает «ловишка». По команде взрослого дети стараются перебежать за линию на другой стороне площадки, а «ловишка» их ловит. Если он успевает дотронуться до игрока до того, как он пересечет линию, тот считается пойманным и отходит в сторону. После 2-3 повторений подсчитываются пойманные и выбирается новый «ловишка». Поначалу можно играть без линий, просто передвигаясь по всей площадке.

2 вариант. Ноги от земли. Играющие, убегая от «ловишки», должны встать на какой-нибудь предмет: скамейку, стульчик, бревно и т. д.

3 вариант. С лентой. Играющие стоят в кругу, у каждого за пояс заправлена яркая ленточка. По команде взрослого дети начинают бегать по площадке, а «ловишка» старается догнать кого-нибудь из них и взять его ленточку. Потерявший ленту отходит в сторону, остальные возвращаются в круг. «Ловишка» подсчитывает количество лент и отдает их назад. Затем игра повторяется с новым «ловишкой».

4 вариант. В круг - из круга. На земле чертится большой круг. Все играющие встают за ним через полшага. Выбранный водящий встает в центре круга и старается коснуться рукой детей (которые прыгают в круг и обратно), пока они находятся внутри него. Те, до кого он дотронулся, считаются пойманными и отходят в сторону. Через 2-3 повторения подсчитывается их количество, и выбирается новый водящий.

5 вариант. С мячом. Игра проводится, как в 4 варианте, только «ловишка» должен попасть в убегающих мячом.

6 вариант. С приседанием. Играющие, убегая от ловишки, должны присесть на корточки.

7 вариант. На одной ноге. Играющие, убегая от ловишки, должны встать на одну ногу и обхватить колено другой руками.

8 вариант. Лишний. Дети стоят в кругу по одному или парами (один позади другого). За кругом находятся два водящих, один из которых («ловишка») догоняет другого. Убегающий встает впереди кого-нибудь одного или пары, пока до него не дотронулся «ловишка». Теперь убегает ребенок, оказавшийся вторым или третьим. Если «ловишка» успел коснуться убегающего, они меняются ролями.

9 вариант. Пустое место. Играющие встают по кругу близко друг к другу, держа руки за спиной. Выбранный водящий идет позади них, дотрагивается до кого-нибудь и бежит по кругу в любую сторону. Ребенок, до которого он дотронулся, бежит в противоположную сторону, стараясь быстрее него вернуться на свое место. Оставшийся без места становится водящим. Во время бега нужно стараться не наталкиваться и не трогать руками других детей.

10 вариант. В два круга. Играющие встают в два круга: внешний и внутренний. Оба круга движутся в разные стороны. По команде взрослого все останавливаются, и игроки внутреннего круга стараются дотронуться до игроков внешнего, пока они не присели на корточки. Те, до кого дотронулись, встают во внутренний круг, и игра продолжается, пока во внешнем круге не останется 4-6 игроков.

Источник:*https://kartaslov.ru/книги/Артем_Юрьевич_Патрикеев_Ловишки_100_вариантов_игры_Серия_Разнообразим/1*

«Попади в ямку каштаном»

Возрастная адресованность: 5-7 лет

Предполагаемое количество участников: 14 человек

Материал, оборудование: Плоды каштана, лопатка

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Дети поделены на 2 группы. Из каждой колоны выходит ребенок и становится на линию. Перед ребенком сделано 5 ямок (15 см в диаметре, расстояние между которыми 0,5 м). Ямки расположены в один ряд и пронумерованы в определенном порядке. Ребенок стоит на расстоянии 0,5 м от первой ямки. Воспитатель говорит номер ямки, например 2, и два ребенка бросают по каштану в названую ямку - сначала правой рукой, а затем левой. Дальше выходит следующая пара и кидает каштаны в другую ямку, например 4, и т. д.

Игра заканчивается, когда одна изколон наберет определенное количество очков, например 10. В конце игры отметить колону, в которой дети набрали наибольшее количество очков.

Усложнение: При повторении игры вводиться соревновательный момент на время между участниками

Источник: *О.Е. Громова. Спортивные игры для детей. М. 2009.*

«Змея»

Возрастная адресованность: 5 – 7 лет

Предполагаемое количество участников: 10 - 12 человек

Материал, оборудование: маска – шапочка

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Дети произносят речевку и встают в круг:

С нами в круг вставай

И игру начинай!

С помощью считалки выбирают водящего - Змею:

Мы играем, мы считаем,

Нашу змейку выбираем.

Раз, два, три, четыре, пять –

Будешь Змейку собирать!

Водящий - Змея двигается по кругу и говорит:

Я змея, змея, змея.

Я ползу, ползу, ползу.

Хочешь быть моим хвостом?

Произнося последнюю фразу, водящий указывает на одного из детей. Выбранный ребенок отвечает:

Да, конечно же, хочу!

Если игра проводится в помещении, то выбранный ребенок должен проползти между ног водящего и взять его за пояс. Теперь змея «выросла» и состоит из двух человек. Они двигаются вместе, повторяя слова:

Я змея, змея, змея.

Я ползу, ползу, ползу.

Хочешь быть моим хвостом?

Водящий указывает на следующего ребенка. Он должен проползти уже между ног и водящего и «первого позвонка» змеи и встать сзади. Игра

продолжается, змея «растет». Если игра проводится на улице, ребенок просто встает в конец цепочки детей. Собрав всех детей в цепочку, Змея должна поймать свой хвост: Голова, не зевай – Поскорей свой хвост поймай!

Когда Змея запятнала хвост (последнего ребенка) или вдруг разорвалось сцепление, то игра останавливается, и выбирается новый водящий.

Правила:

Каждый игрок должен крепко держать впередистоящего, чтобы змейка не разорвалась.

Точно повторять движения ведущего.

Ведущему не разрешается бегать быстро.

Не разрешается тянуть игроков за одежду и толкаться.

Источник:

1. *Власенко Н. Э. 300 подвижных игр для дошкольников - Москва : Айрис пресс, 2011.*

https://mosmetod.ru/files/metod/doshkolnoe/anikanova/конкурс_большая_игротека/Подвижная_игра_Змея_-_описание.pdf

«Зонтики»

Возрастная адресованность*:* 6-7 лет

Предполагаемое количество участников*:* 10 человек

Материал, оборудование*:* зонтики

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

На полянке мы гуляем, Земляничку собираем. Только туча набежала, Вдруг темно и страшно стало. Начал крупный дождик капать, Над лесной полянкой плакать.	*Дети свободно двигаются по площадке, в центре которой лежат зонтики – на один меньше, чем детей.*
Раз, два, три, четыре, пять, Нужно быстро зонтик взять.	*Последние две строки произносит педагог.* *На слово «взять» дети берут зонтик. Ребенок, которому не хватило зонтика, выбывает из игры.*

Игра продолжается до тех пор, пока не будет выявлен победитель. Для этого на каждом этапе педагог убирает один зонтик, чтобы зонтиков было на один меньше, чем детей.

Источник: *Нищева Н.В. Подвижные и дидактические игры на прогулке. – СП..: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2014. – 192 с.*

«Водяной»

Возрастная адресованность: 5-8 лет

Предполагаемое количество участников: 4 и более

Материал, оборудование*:* палочка или мел (для рисования круга)

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

В центре игровой площадки чертят круг — «озеро» или «болото», в котором живет Водяной. Все игроки - дети, а один - Водяной. Он говорит: «Я водяной, я водяной, поговорил бы кто со мной!» Дети бегают вокруг «озера» и кричат:

Водяной, водяной, что сидишь ты под водой?
выйди на минуточку, на одну секундочку ,
выйди хоть на целый час,
всё равно не знаешь нас.
«Водяной, поиграй со мной!»

Водяной бегает по «озеру» и ловит тех играющих, которые слишком близко подошли к нему. Пойманных детей Водяной забирает к себе в «озеро». Игра продолжается до тех пор, пока Водяной не переловит большинство детей.

Водяной не может выйти за пределы своего круга - «озера». Те, кого он поймал, тоже могут помогать Водяному.

Источник: *https://doshkolka.rybakovfond.ru/vodianoy_vodyanoy*

«Передай – встань»

Возрастная адресованность: 5 - 7 лет

Предполагаемая количество участников: 10 -12

Материал, оборудование: два мяча

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Играющие строятся в две колонны, на расстоянии двух шагов одна от другой. В каждой стоят друг от друга на расстоянии вытянутых рук. Перед колоннами проводится черта. На неё кладутся два мяча. По сигналу «сесть» все садятся, скрестив ноги. По сигналу «передай» первые в колоннах берут мячи и передают их через голову позади сидящим, затем они встают и поворачиваются лицом к колонне. Получивший мяч передаст его назад через голову, затем встаёт и тоже поворачивается лицом к колонне и т.д. Выигрывает колонна, которая первая правильно передала и не роняла мяч. Передавать мяч только через голову и сидя. Вставать только после передачи мяча позади сидящему. Не сумевший принять мяч бежит за ним, садится и продолжает игру.

Источник: *1. Степаненкова Э. Я. Теория и методика физического воспитания и развития ребенка: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений. - М.: Издательский центр «Академия», 2001. - 368 с. С. 245-246.*

2. https://stranatalantov.com/publications/26874/

«Живой лабиринт»

Возрастная адресованность: 5 - 7 лет

Предполагаемая количество участников: 10 -12

Материал, оборудование: свисток

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Для игры понадобится свисток. Из числа участников выбираются двое - убегающий и догоняющий. Остальные игроки встают в колонну по 4-6 человек и отходят друг от друга на расстояние вытянутых рук. По сигналу инструктора убегающий участник оказывается в одном из коридоров. Догоняющий преследует его. Эти участники перемещаются вдоль коридоров. Инструктор заранее договаривается с игроками о том, что всякий раз, когда они слышат сигнал, берутся за руки. Таким образом, убегающий и догоняющий в этот момент оказываются в разных коридорах. Затем игроки по сигналу инструктора снова расцепляют руки, и игра продолжается. Убегающий может переместиться в следующий коридор, забежав в него с краю лабиринта в тот момент, когда остальные игроки возьмутся за руки и преградят путь догоняющему. Если догоняющему удастся поймать убегающего до того, как последний выберется из лабиринта, они меняются ролями, и игра продолжается.

Источник: *1. Степаненкова Э. Я. Теория и методика физического воспитания и развития ребенка: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений. - М.: Издательский центр «Академия», 2001. - 368 с. С. 245-246.*

2. https://play-plan.ru/games/v-puteshestvii/zhivoj-labirint/

«Космонавты»

Возрастная адресованность: 5 - 7 лет

Предполагаемая количество участников: 10 -12

Материал, оборудование: цветной мел

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

На полу (земле) рисуются ракеты, в которых по 4-5 кружков – это места космонавтов. Дети идут в обход спортивной площадки (зала) по кругу, говоря:

Ждут нас быстрые ракеты
Для прогулок по планетам.
На какую захотим, на такую полетим.
Но в игре один секрет: опоздавшим места нет!

С окончанием слов дети разбегаются по ракетодрому, и каждый старается занять место в любой из ракет. Мест в ракетах на два - три меньше, чем космонавтов. Опоздавшие считаются проигравшими. Игра повторяется.

Источник: *Степаненкова Э. Я. Теория и методика физического воспитания и развития ребенка: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений. - М.: Издательский центр «Академия», 2001. - 368 с. С. 245-246.*

https://nsportal.ru/blog/detskii-sad/all/2017/10/08/podvizhnaya-igra-kosmonavty

«Загони льдинку»

Возрастная адресованность: 5 - 7 лет

Предполагаемая количество участников: 8

Материал, оборудование: цветная краска

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

На снегу цветной краской нарисован большой круг, от него в разные стороны 8-10 цветных линий – лучей, их длина 2,5 – 3. в конце этих линий стоят дети. У носка правой ноги каждого играющего лежит льдинка. По сигналу, подпрыгивая на правой ноге, все стараются быстрее загнать свою льдинку в круг. Здесь можно стоять, ожидая остальных играющих. После этого каждый гонит свою льдинку обратно, подпрыгивая на одной ноге старясь придерживаться нарисованной лини, передаёт льдинку следующему. Гнать льдинку, толкая её вперёд носком ноги, на которой выполняется прыжки.

Источник: *Степаненкова Э. Я. Теория и методика физического воспитания и развития ребенка: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений. - М.: Издательский центр «Академия», 2001. - 368 с. С. 245-246.*

https://old.doshkolka.rybakovfond.ru/zagoni_ldinku

«Скейтбол»

Возрастная адресованность: 5 - 7 лет

Предполагаемая количество участников: 12

Материал, оборудование: мел, маленький мяч, скейт, ролики

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

На асфальте мелом обозначается площадка для игры 10 х 15 метров, ворота шириной 2 метра чертятся на противоположных сторонах поля.

Участники делятся на две команды по 6 человек, один из них - вратарь. Ведущий вбрасывает на поле маленький мяч. Игроки бьют по мячику краем доски или роликом при резком развороте. Делается это так: ноги расставлены по краям доски, вес тела приходится на толчковую ногу; когда доска опирается только на задние ролики, передние на мгновение отрываются от земли, и в это время доска энергично разворачивается и бьет по мячу. Выигрывает команда, сумевшая забросить в ворота противника как можно больше мячей.

Источник: *Громова О. Е. Спортивные игры для детей. М. 2009.*

«Восьмерка»

Возрастная адресованность: 5 - 7 лет

Предполагаемая количество участников: 8

Материал, оборудование: мел, кегли, велосипед

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

На земле чертят восьмерку с диаметром каждого круга 3 - 4 метра. Восьмерку обозначают кеглями. Задание: проехать на велосипеде по восьмерке, не сбив ни одной кегли. Побеждает тот, кто сделает это быстрее.

Источник: *Громова О. Е. Спортивные игры для детей. М. 2009.*

«Салки в два круга»

Возрастная адресованность: 5 - 7 лет

Предполагаемая количество участников: 20

Материал, оборудование:

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Участники игры образуют два круга: один - внутренний, другой - внешний. Оба круга движутся в противоположных направлениях. По сигналу инструктора они останавливаются, и все игроки внутреннего круга стараются осалить игроков внешнего круга, т.е. дотронуться рукой до кого - либо раньше, чем те успеют присесть. Осаленные дети встают во внутренний круг, и игра начинается сначала. Игра заканчивается, когда во внешнем круге останется мало игроков (4 - 6).

Источник: *Громова О. Е. Спортивные игры для детей. М. 2009.*
https://vanilla.su/igra-salki-v-dva-kruga.html

«Сорви шапку»

Возрастная адресованность: 5 - 7 лет

Предполагаемая количество участников: 10 – 15

Материал, оборудование: шапка

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Отмечается площадка, за пределы которой выбегать не разрешается. Выбирается водящий, он надевает на голову шапку, ее нельзя удерживать руками. По сигналу инструктора, играющие пытаются догнать водящего, снять с него шапку и надеть на себя. Каждый старается удержать шапку на голове как можно дольше. Можно разнообразить игру и ввести 2 - 3 водящих с шапочками. Победителем считается игрок, сумевший дольше всех других удержать шапку на голове.

Источник: *Громова О. Е. Спортивные игры для детей. М. 2009.*

Игра - эстафета «Собираем урожай»

Возрастная адресованность: для детей 5-7 лет.

Предполагаемая количество участников: 10-20 человек.

Материал, оборудование: две пластмассовых корзины; два обруча; муляжи овощей по количеству игроков.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Игра проводится на улице (во дворе). В игре могут принимать участие от 10-ти до 20-ти детей: один ведущий и игроки.

Игроки делятся на две команды и в колонне по одному подходят к линии старта. В двух командах должно быть одинаковое количество игроков. Капитан команды держит в руках корзинку. На расстоянии 20-30 шагов от каждой колонны начерчен круг – «грядка», в котором располагаются муляжи овощей по количеству игроков в команде.

Капитаны стартуют по сигналу ведущего «Вперед!». Игрокам запрещается выходить за линию старта. Если «овощи» упали (рассыпались), их необходимо поднять и продолжить игру. Подбегать к команде необходимо с левой стороны.

По сигналу ведущего капитаны бегут к кругам-«грядкам» и собирают овощи по одному. Затем возвращаются к своим командам и передают корзинку следующему игроку, который продолжает собирать «урожай», и так до тех пор, пока «грядка» (обруч) не окажется пустой. Побеждает та команда, игроки которой не только быстрее других собрали «урожай» и не нарушили правила игры.

Воспитатель руководит игрой, наблюдая за ней со стороны. Делает замечания нарушившему правила, подсказывает действия растерявшемуся, подаёт сигналы, помогает сменить водящих, поощряет детей, следит за действиями детей и не допускает статических поз (сидение на корточках, стояние на одной ноге), регулирует физическую нагрузку, которая должна увеличиваться постепенно.

Источник: *Степаненкова, Э. Я. Методика проведения подвижных игр / Э.Я. Степаненкова. - М.: Мозаика-Синтез, 2009*

«Кенгуру и ручеёк»

Возрастная адресность: для детей 5-7 лет

Предполагаемая количество участников: 8 -12 человек.

Материал, оборудование: мяч, корзина с мячами, мелки (скакалки).

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Воспитатель знакомит детей с правилами игры: игроки – это кенгуру, которым по одному необходимо перепрыгнуть через «ручеек», не потеряв сумку и не оказавшись в воде. В роли сумки выступает мяч, зажатый у игрока между ног.Во время игры можно поправлять мяч руками, но нельзя держать. Если мяч падает, игрок выбывает из игры. «Кенгуру» считается в воде, если окажется посередине «ручейка».

Если игрок не справляется с заданием, выбывает из игры. В это время ведущий останавливает игру «Стоп, игра!» и передаёт мяч следующему игроку. Каждый игрок стартует по сигналу ведущего «Раз-два-три-игру начни!».

«Ручеек» - это игровое поле, очерченное цветными мелками. У «ручейка» имеются узкие и широкие края.

Таким образом, каждый игрок должен перепрыгнуть через узкие и широкие места ручейка. Выигрывают игроки, которые выполнили все условия игры.

1 вариант. Если игроков небольшое количество, то водящий один. Игроки по очереди перепрыгивают ручеёк. Водящий наблюдает за соблюдением правил игры.

2 вариант. Если игроков больше 10, то водящих может быть 2. В этом случае, игру начинают сразу 2 игрока. Игроки по очереди перепрыгивают ручеёк. Водящий наблюдает за соблюдением правил игры.

Источник: *https://poisk-ru.ru/s16541t2.html*
http://nashidetci.ru/podvizhnyie-igryi-na-razvitie-silyi/

«Удержи мяч»

Возрастная адресованность: 6-7лет.

Предполагаемое количество участников:8-10человек.

Материал, оборудование: баскетбольный мяч.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Играющие делятся на две команды. Играют на прямоугольной площадке, ограниченной линиями. Каждая из команд делится поровну и занимает свою часть площадки.Прежде чем, кинуть мяч соперникам, подающий игрок должен3 раза ударить мячом об пол, затем подойти к разделительной линии и сделать бросок от груди вперед.Игроки другой команды двигаются по своему полю произвольном порядке, в ожидании подачи мяча.

Вначале игры устанавливается, до какого количества очков идет игра (на начальном этапе обучения игры рекомендуется до 10 очков. При хорошей технике и достаточном навыке обучения очки, увеличиваются до 30).

Выигрывает та команда, которая первая наберет нужное количество очков.

Если при броске от груди мяч летит в потолок, в бок, в ноги, то такие броски от этой команды не засчитывается.

При неправильном отбое мяча (если мяч упал или слетел с руки) – мяч передается другой команде.

Источник

1. *Вознюк Н. Г.«Полная энциклопедия современных развивающих игр для детей. От рождения до 12 лет», издательство РИПОЛ Классик, 2009г., 180с.*

2.Зайцев А.А. Физическое воспитание дошкольников: учеб. пособие. - Калининград: Изд-во Калининградского ун-та, 1997. - 71 с.

«Весёлые эстафеты»

Возрастная адресованность: для детей 6-7 лет.

Предполагаемое количество участников: 12 и более детей (чётное количество).

Материал, оборудование:1) Мешочки с песком – по количеству детей, 2 скамейки, 6 конусов, 2 корзины;

2)2 ракетки от бадминтона, 2 воланчика, 2 конуса;

3)мел, метровая линейка, 2 фишки;

4)2 шайбы, 2 конуса, клюшки – по количеству игроков.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Для проведения «Весёлых эстафет» педагог собирает детей на спортивной площадке.

«Кто быстрее?»

Игроки построены в две колонны. Первые игроки каждой команды кладут себе на голову мешочек с песком, проходят по скамейке руки в стороны, стараясь не уронить мешочек, обходят 3 конуса «змейкой». Доходят до начерченной линии, бросают мешочек в корзину (стараются попасть в цель), расстояние 3 метра. Бегом возвращаются обратно и передают эстафету. Эстафета заканчивается поднятием руки вверх первым игроком.

«Пронеси - не урони»

Игроки построены в две колонны. По сигналу (свистку) первые игроки команды на ракетках от бадминтона несут воланчик, следят, чтобы он не упал, (если воланчик упал, поднимают и продолжают движение), оббегают конус, возвращаются и передают ракетку с фигурой следующему участнику команды. Эстафета заканчивается поднятием руки вверх первым игроком.

«Прыгуны»

Игроки построены в две колонны. По сигналу (свистку) 1-й игрок выполняет с линии старта прыжок в длину с места. Судья отмечает линией место, до которого допрыгнул 1-й игрок. 2-йигрок подходит к отмеченной линии и выполняет следующий прыжок и т.д., пока вся команда не выполнит прыжки в длину с места. Побеждает та команда, которая окажется дальше от линии старта по сумме прыжков *(учитывается расстояние)*.

«Летний хоккей»

Команды игроков выстраиваются друг за другом, в руках у каждого игрока клюшка, у первого игрока клюшка и шайба (резиновая, диаметром 8,5 см). По свистку первый игрок ведёт шайбу, не отрывая ее от клюшки на отметку 10 метров и обратно, обводит конус и возвращается, не отрывая шайбу от клюшки, отдает шайбу следующему участнику команды на линии старта. Эстафета заканчивается поднятием руки вверх первым игроком.

Источник: *Осокина Т.И., Тимофеева Е.А., Фурмина Л.С. Игры и развлечения детей на воздухе. М.-1983*

«Кто скорее докатит обруч до флажка»

Возрастная адресованность: 5-7 лет

Предполагаемое количество участников: от 10 до 20

Материал, оборудование: обручи (диаметр 60 см), флажки.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Играющие делятся на звенья; становятся друг за другом за чертой. У первых в колоннах в руках обручи. Воспитатель даёт команду - «Кати!». Первые в колоннах катят обручи по направлению к флажкам, подталкивая их руками, обегают с обручем флажок, возвращаются к своим колоннам и передают обручи следующему, хлопнув по плечу. Игра заканчивается,

когда стоящие в колонне последними выполняют задание. Выигрывает звено, которое быстрее закончит игру.

Источник: *https://blog.dohcolonoc.ru/entry/zanyatiya/kartoteka-podvizhnykh-igr-dlya-starshikh-doshkolnikov-igry-vysokoj-podvizhnosti.html*

«Пройди бесшумно»

Возрастная адресованность:6 лет

Предполагаемое количество участников: 8 человек

Материал и оборудование: платок

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Нескольким детям завязывают глаза. Они становятся парами друг против друга на расстоянии вытянутых рук. Остальные дети стараются по одному проходить через ворота бесшумно, осторожно пригнувшись или ползком. При малейшем шорохе стоящие в воротах поднимают руки, чтобы задержать проходящего. Побеждает тот, кто сумел благополучно пройти через ворота.

Стоять без движения нельзя, проходить в ворота. Если стоящие в воротах поймают играющих, они сразу же опускают руки вниз.

Усложнение: пройти через ворота спиной вперёд.

Источник: *https://cyberpedia.su/25x11673.html*

«Охотники и утки»

Возрастная адресованность:5-6 лет.

Предполагаемое количество участников: 8-10 человек.

Материал, оборудование: небольшие мячи.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Играющие делятся на две команды – «охотников» и «уток». «Охотники» становятся по кругу за чертой, а «утки» произвольно располагаются внутри круга. По сигналу «охотники» стараются «запятнать» «уток» мячом. Они, бегая и прыгая внутри круга, уворачиваются от мяча. «Подстреленная утка» выходит из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не будут «убиты» все «утки». Затем команды меняются ролями. Выигрывает команда «охотников», которая быстрее «запятнала» всех «уток».

Источник: *http://voleybol-ksendzov.ru/ohotniki-i-utki/*

«Не намочи ног»

Возрастная адресованность: 6-7 лет

Предполагаемое количество участников: от 10 до 20

Материал, оборудование: дощечки (30 х 20 см), султанчики

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Играющие собираются на одной стороне площадки за чертой. Воспитатель вызывает 5-6 детей, они выходят к черте, каждый получает по две дощечки. На противоположной стороне площадки на одной линии раскладываются султанчики. Между играющими и пособиями

расположено болото. Дети должны перебраться через болото по дощечкам, не замочив ног (наступая только на дощечки). По команде " Начинай! " играющие кладут на землю одну дощечку и становятся на неё, затем переходят на другую дощечку, берут ту, что сзади, чтобы снова положить её впереди себя, и т.п. Перейдя болото, дети собирают дощечки, берут султанчики и поднимают их над головой. Отмечается, кто поднял султанчик первым. Затем дети кладут султанчики обратно, возвращаются на места и передают дощечки следующим.

Источник: *Программа «ОТ РОЖДЕНИЯ ДО ШКОЛЫ» под редакцией Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, М.А. Васильевой*

«Кот и мыши»

Возрастная адресованность: 5-8 лет

Предполагаемое количество участников: 5-12 человек

Материал, оборудование: шапочка кота или костюм кота, можно использовать шапочки мышей, стульчики.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Дети, с помощью педагога или самостоятельно, считалкой выбирают кота, остальные дети становятся мышами. Кот «живет» в своем домике (стульчик, мыши «живут» в своих домиках (стульчики). Домики находятся напротив друг друга, на расстоянии 5 — 6 метров.

Кот читает стихотворение, выполняя движения по тексту:

Я - красивый рыжий кот

У меня - пушистый хвост

Мышек очень я люблю,

Их ловлю, ловлю, ловлю.

Затем кот садится на стульчик (в домик, «засыпает»).

«Мыши», сидя в домике, поют коту колыбельную песенку:

Спи, усни, спи, усни.

Кот пушистый, спи - усни.

(можно спеть на любую знакомую спокойную (колыбельную) мелодию или придумать вместе с детьми новую)

Затем, «мышки» встают и со словами «Тише, мыши, кот услышит» двигаются к домику кота. Дети двигаются в ритме музыки. Неожиданно звучит громкий аккорд (или удар в бубен, «кот» просыпается и начинает догонять «мышей». «Мыши» стараются убежать в свои домики.

Котом становится пойманный ребенок или выбирается как в начале игры. Пение можно заменить на проговаривание.

Источник: *Вавилова Е.Н. Укрепляйте здоровье детей: Пособие для воспитателя детсада. - М.: Просвещение, 1986г.*

«Бездомный заяц»

Возрастная адресованность: 5 – 8 лет

Предполагаемое количество участников: 3 и более участников.

Материал, оборудование: мел для обозначения «домиков» зайцев кружками.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Из числа играющих выбираются охотник и бездомный заяц. Остальные играющие – зайцы – чертят себе «домики» (кружки) и каждый встает в свой.

Бездомный заяц убегает, а охотник его догоняет. Заяц может спастись от охотника, забежав в любой кружок-«домик». Тогда заяц, стоявший в данном кружке, становится бездомным и поэтому должен немедленно убегать от охотника. Если охотник догнал (осалил) убегающего, он сам становится бездомным зайцем, а бывший заяц – охотником.

Игровые мастера: охотник, зайцы, бездомный заяц

Правила: нельзя становиться «охотником» или «бездомным зайцем» по очереди.

Усложнение: при большом количестве участников можно выбрать по два «охотника» и два «бездомных зайца».

Источник: *Пензулаева Л.И. Физкультурные занятия в детском саду. - Издательство МОЗАИКА-СИНТЕЗ, Москва, 2011.*

«Мышеловка»

Возрастная адресованность: 5 – 8 лет

Предполагаемое количество участников: 10 и более участников.

Материал, оборудование: не требуется

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Играющие делятся на 2 неравные группы. Меньшая, образует круг – мышеловку. Остальные – мыши, они находятся вне круга. Играющие, изображающие мышеловку берутся за руки и начинают ходить по кругу, приговаривая:

«Ах как мыши надоели,
все погрызли, все поели.
Берегитесь же плутовки,
доберемся мы до вас,
вот поставим мышеловку –
переловим всех сейчас».

Дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх образуя ворота. Мыши вбегают в мышеловку и выбегают из нее, по слову воспитателя «Хлоп» дети, стоящие по кругу, опускают руки и приседают – мышеловка захлопнулась. Играющие, не успевшие выбежать из круга, считаются пойманными. Пойманные мыши переходят в круг и увеличивают размер мышеловки. Когда большая часть мышей поймана, дети меняются ролями.

Правила: Опускать сцепленные руки по слову «хлоп». После того, как мышеловка захлопнулась, нельзя подлезать под руки

Источник: *https://multi-mama.ru/podvizhnaya-igra-myshelovka/*

«Волк во рву»

Возрастная адресованность: 5 – 8 лет

Предполагаемое количество участников: 10 и более участников.

Материал, оборудование: мел (маркер, если в помещении)

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

На площадке проводятся две параллельные линии на расстоянии 1 метр одна от другой. Это "ров", один - два "волка" становятся во рву. Все остальные - "козы", размещаются на одной стороне площадки - "пастбище". По сигналу "козы" бегут на "пастбище" и перепрыгивают через ров. "Волки", не выходя из рва, пытаются осалить как можно больше коз. Осаленные отходят в сторону, их подсчитывают. Затем по сигналу козы опять перебегают на другую сторону, в дом, а волки их ловят во рву.

После 2-4 перебежек выбираются новые волки. Выигрывают козы, не пойманные ни разу, и волки, поймавшие больше коз.

Источник: *https://doshkolka.rybakovfond.ru/volk_r*

«Мы – веселые ребята»

Возрастная адресованность: 5 – 8 лет

Предполагаемое количество участников: 10 и более участников.

Материал, оборудование: мел (маркер, если в помещении)

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

На двух противоположных сторонах площадки чертят линии, а сбоку – несколько кружков. Это дом водящего. Играющие собираются за линией на одной стороне площадки и хором произносят:

Мы, весёлые ребята,
Любим бегать и скакать.
Ну, попробуй нас поймать!
Раз, два, три – лови!

После слова «лови!» все перебегают на противоположную сторону площадки. Водящий должен поймать кого-либо из бегущих, прежде чем тот переступит вторую линию. Пойманный становится в кружок – дом водящего. Затем дети снова читают стихи и перебегают площадку в обратном направлении.

После 2-3 попыток подсчитывают, сколько детей поймано, выбирают нового водящего и игра продолжается.

Источник: *https://multi-mama.ru/podvizhnaya-igra-my-veselye-rebyata/*

«Ловишка, бери ленту!»

Возрастная адресованность: 5 – 8 лет

Предполагаемое количество участников: 10 и более участников.

Материал, оборудование: нет

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Играющие строятся по кругу, каждый получает ленточку, которую он закладывает сзади за пояс или за ворот. В центре круга – «ловишка». По сигналу «беги» дети разбегаются, а «ловишка» стремится вытянуть у кого-

нибудь ленточку. Лишившийся ленточки отходит в сторону. По сигналу «Раз, два, три, в круг скорей беги!», дети строятся в круг. «Ловишка» подсчитывает количество ленточек и возвращает их детям. Игра начинается с новым «ловишкой».

«Ловишка» должен брать только ленту, не задерживая играющего. Играющий, лишившийся ленты, отходит в сторону.

Вариант 2. Перед каждым повторением игры дети могут идти по кругу со словами: «Мы, веселые ребята, любим, бегать и играть. Ну, попробуй нас догнать. Раз, два, три – лови!».

Источник: *https://old.doshkolka.rybakovfond.ru/lovishka*

Игра-эстафета «Репка»

Возрастная адресованность: 5 – 8 лет

Предполагаемое количество участников: 14.

Материал, оборудование: шапочки персонажей сказки.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Участвуют две команды по 6 детей. Это - дед, бабка, Жучка, внучка, кошка и мышка. У противоположной стены зала 2 стульчика. На каждом стульчике сидит репка - ребенок в шапочке с изображением репки. Игру начинает дед. По сигналу он бежит к репке, обегает ее и возвращается, за него цепляется (берет его за талию) бабка, и они продолжают бег вдвоем, вновь огибают репку и бегут назад, затем к ним присоединяется внучка и т. д. В конце игры за мышку цепляется репка. Выигрывает та команда, которая быстрее вытянула репку.

Источник: *https://www.maam.ru/detskijsad/podvizhnaja-igra-yestafeta-repka.html*

Игра-эстафета «Соревнования мячей».

Возрастная адресованность: 5 – 8 лет

Предполагаемое количество участников: 10 и более участников.

Материал, оборудование: мяч

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Дети становятся в колонну друг за другом (на расстоянии одного шага) и передают мяч через голову соседу за спиной. Когда мяч попадает в руки игрока, завершающего колонну, он бежит вперед и становится во главе группы, остальные отходят на шаг назад. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не попробуют себя в роли ведущего колонны. Есть еще один вариант этой игры: передавать мяч не через голову, а между ногами игроков.

Источник: *https://infourok.ru/kartoteka-sportivnih-podvizhnih-igr-i-estafet-dlya-detey-let-2880416.html*

«Царь зверей»

Возрастная адресованность: 5 – 8 лет

Предполагаемое количество участников: 10 и более участников.

Материал, оборудование: мяч

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Все игроки - «звери». Один из них - «царь зверей». Каждый игрок говорит «царю» свое название так, чтобы другие звери не услышали (заяц, медведь, волк, лиса, тигр и т. д.). «Звери» выстраиваются в один ряд напротив «царя», в нескольких шагах от него. У ног «царя зверей» лежит мяч, а рядом проводится линия. «Царь» громко называет какого-нибудь «зверя», и тот должен бежать, а «царь» старается попасть в него мячом.

Если мяч попадает в убегающего, тот идет к «царю» и помогает ему (приносит мяч).

После того, как «царь» поймает 3 зверей, он говорит: «Бегите все!» — и пытается попасть мячом в кого-нибудь.

Особые замечания: «царь зверей» бросает мяч, не выходя за линию. Новый «царь» выбирается после того, как пойманы 4 или 5 «зверей».

Источник:

1.*Аманатиди О.В. Подвижные игры. Армавир, 2011.*

2. http://mumskids.ru/article/articleid/300

Игра: «Два мяча»

Возрастная адресованность: средний дошкольный возраст (4-5лет)

Предполагаемое количество участников: 6-8человек

Материал и оборудование: два мяча одинакового размера

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Передавать мячи в указанном направлении двумя руками над головой Дети стоят по кругу на расстоянии вытянутых рук один от другого. Воспитатель дает два мяча детям, которые стоят рядом. На команду «раз» дети начинают передавать мячи, по верху, один с правой стороны от себя, а другой - с левой.

Когда мячи встретятся у детей, которые стоят рядом, эти дети выходят на середину круга, бросают мяч в мишень, догоняют его, с мячом подходят к детям, которые стоят в кругу рядом, и дают им мяч, а сами встают на свои места. Игра продолжается.

Воспитатель отмечает детей, у которых мяч при передаче другому ни разу не упал.

Усложнение: При повторении игры мячи передаются в другом направлении.

Источник: *О.Е. Громова. Спортивные игры для детей, М., 2009*

Игра: «Хвостики»

Возрастная адресованность: старшая группа.

Предполагаемое количество участников: вся группа.

Материал и оборудование: «хвостики» (ленты), длиной 40 см. по количеству участников игры

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

1 вариант

По считалке выбирается ловишка и занимает место в середине отведенной для игры площадки. По сигналу «Раз, два, три лови» дети перебегают площадку, а ловишка пытается схватить «хвостик» (ленту). Тот, кто остался без «хвостика» (ленты) покидает игру.

2 вариант

Чертится круг в центре которого стоит ловишка. По сигналу «Раз, два, три лови» дети перебегают круг, а ловишка пытается схватить «хвостик» (ленту). Тот, кто остался без «хвостика» (ленты) покидает игру.

Источник: *https://fk12.ru/games/igra-hvostiki*

«Найди себе пару»

Возрастная адресованность: 5-7 лет

Предполагаемое количество участников не ограничено (нечетное количество)

Материал, оборудование: нет

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Играющие стоят вдоль стены. Воспитатель даёт каждому по одному флажку. По сигналу воспитателя – дети разбегаются по площадке. По другому сигналу, или по слову «**Найди себе пару**!», дети, имеющие флажки одинакового цвета, находят **себе пару**, каждая пара, используя флажки, делает ту или иную фигуру. В игре участвуют нечётное число **детей**, 1 должен остаться без пары. **Играющие говорят**: «Ваня, Ваня – не зевай, быстро **пару выбирай**!».

Играющие становятся в пары и разбегаются по сигналу воспитателя.

Каждый раз **играющие должны иметь пару**.

Вместо флажков можно использовать платочки. Чтобы дети не бегали парами, можно усложнить игру - ввести ограничитель – узкую дорожку, перепрыгнуть через ручеек.

Источник: *https://infourok.ru/kartoteka-podvizhnih-igr-dlya-sredney-gruppi-2645078.html*

«Переправа»

Возрастная адресованность: 5-7 лет

Предполагаемое количество участников: (командная) количество команд: от 2 до 5.

Материал, оборудование: 2 обруча

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Дети выстраиваются у старта в колонны. У первых игроков в руках обручи. По сигналу первый игрок с обручем в руке бежит до стойки, обегает ее, возвращается к старту и забирает игрока под вторым номером. И уже два участника соревнования бегут до стойки, обегают ее и возвращаются на старт и т. д. Побеждает та команда, которая быстрее всех перевезла своих друзей.

Источник: *https://nsportal.ru/user/login?destination=/detskiy-sad/fizkultura/2017/04/02/igry-s-obruchem*

«Четвертый лишний знак»

Возрастная адресованность: 5- 8 лет.

Предполагаемое количество участников - 8 человек.

Материал и оборудование: 4 стойки со знаками дорожного движения (любого вида).

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Участники игры делятся на пары. За каждой образовавшейся парой ведущий закрепляет свой дорожный знак. По команде ведущего играющие выполняют определенные движения под музыку, которые он им задаёт (бег по кругу, прыжки на двух ногах и на одной ноге, приседания, хлопки в ладоши и т.д.). По сигналу ведущего, когда музыка прекращает звучать дети должны стать своей парой возле соответствующего им дорожного знака, та пара, которая встанет возле своей стойки последней, проиграла и выбывает из игры, их знак - лишний. И так до конца пока не определиться пара победителей.

«Сбей кеглю»

Возрастная адресованность: 5 – 8 лет

Предполагаемое количество участников: 8 – 12 человек

Материал, оборудование: кегли, шнурки, мячи.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

На одной стороне зала чертят 3-4 кружка, в них ставят кегли. На расстоянии 1,5 – 2 м. от них обозначают шнуром линию. Три, четыре ребёнка подходят к линии становятся напротив кеглей, берут по мячу и катят, стараясь сбить кеглю. Затем бегут, ставят кегли, берут мячи и приносят их следующим детям.

Варианты:

1. Бросать мяч правой, левой рукой, отталкивать ногой.

2. Кегли ставят за линией в определённом порядке: в один ряд вплотную к друг к другу, высокая кегля в середине. В один ряд одна от другой на небольшом расстоянии -5-10см; в небольшой кружок, большая кегля в центре. В два ряда большая кегля между рядами; квадратом, большая в центре и т.д. на расстоянии 2-3 метра от линии, на которой расположены кегли, чертят 2-3 линии, с которых игроки сбивают кегли.

Дети, соблюдая очерёдность, начинают прокатывать шары с самой ближней линии. Выигрывает тот, кто больше всех собьёт кеглей с ближней линии. Он начинает прокатывать мячи со второй линии и т.д.

Источник: *https://nsportal.ru/detskiy-sad/fizkultura/2013/12/31/podvizhnye-igry-estafety-narodnye-igry-dlya-detey-starsheyy-gruppy*

«Мяч водящему»

Возрастная адресованность: 5 – 8 лет

Предполагаемое количество участников: 10 – 15 человек

Материал, оборудование: мячи

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Дети делятся на 2-3 группы и выстраиваются в круг, в центре каждого круга стоит водящий с мячом в руках. По сигналу воспитателя водящие перебрасывают поочерёдно детям мяч двумя руками от груди и получают его обратно. Когда мяч обойдёт всех игроков, то он поднимает его над головой и говорит: «Готово!»

Варианты: мяч водящий бросает не по порядку, а в разнобой, выигрывает группа, у которой ни разу не упадёт мяч.

Источник: *https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2014/11/26/kartoteka-podvizhnykh-igr-dlya-detey-5-7-let*

«Серсо»

Возрастная адресованность: 5 – 8 лет

Предполагаемое количество участников: 10 человек (5 групп)

Материал, оборудование: кольца, шпажки.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Играют парами, один при помощи кия бросает деревянные кольца, а другой ловит их на шпажку, можно сначала подбрасывать их рукой и ловить на руку, а затем использовать шпажку. Выигрывает тот, кто больше поймает колец.

Варианты: при большом количестве игроков дети делятся на пары и становятся друг против друга на расстоянии 3-4м.

Источник:

https://nsportal.ru/detskiy-sad/fizkultura/2015/01/01/kartoteka podvizhnykh-igr-dlya-starshey-gruppy

«Хитрая лиса»

Возрастная адресованность: 5 – 8лет

Предполагаемое количество участников: 10 человек

Материал, оборудование: нет

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Играющие стоят по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. Вне круга отчерчивается дом лисы. Воспитатель предлагает играющим закрыть глаза, обходит круг за спинами детей и говорит «Я иду искать в лесу хитрую и рыжую лису!», дотрагивается до одного из играющих, который становится хитрой лисой. Затем воспитатель предлагает играющим открыть глаза и внимательно посмотреть, кто из них хитрая лиса, не выдаст ли она себя чем-нибудь.

Играющие 3 раза спрашивают хором, вначале тихо, а затеем громче «Хитрая лиса, где ты?». При этом все смотрят друг на друга. Хитрая лиса быстро выходит на середину круга, поднимает руку вверх, говорит «Я здесь». Все играющие разбегаются по площадке, а лиса их ловит. Пойманного лиса отводит домой в нору.

Лиса начинает ловить детей только после того, как играющие три раза хором спросят и лиса скажет «Я здесь!». Если лиса выдала себя

раньше, воспитатель назначает новую лису. Играющий, выбежавший за границу площадки, считается пойманным.

Варианты: выбираются 2 лисы.

Источник: *https://nsportal.ru/detskiy-sad/fizkultura/2016/09/28/kartoteka-podvizhnyh-igr-starshaya-gruppa*

«Пустое место»

Возрастная адресованность: 5 – 8 лет

Предполагаемое количество участников: 10 человек

Материал, оборудование: нет

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Играющие становятся вкруг, положив руки на пояс, - получаются окошки. Выбирается водящий. Он ходит вне круга и говорит:

«Вокруг домика хожу, и в окошечки гляжу, к одному я подойду, и тихонько постучу».

После слова «постучу», водящий останавливается, заглядывает в окошко и говорит: тук, тук, тук.

Стоящий впереди спрашивает: «Кто пришёл?», водящий называет своё имя. Стоящий в кругу спрашивает: «Зачем пришёл?», водящий отвечает: «Бежим наперегонки» – и оба бегут вокруг играющих в разные стороны. В кругу оказывается пустое место. Тот, кто добежит до него первым, остаётся в кругу, опоздавший становится водящим, и игра продолжается.

Варианты: водящий просто ходит за кругом и кладёт руку на плечо кому-нибудь, с ним и бегут в разные направления, стараясь занять пустое место.

Источник:*https://nsportal.ru/detskiysad/fizkultura/2016/09/28/kartoteka-podvizhnyh-igr-starshaya-gruppa*

«Веселый мяч»

Возрастная адресованность: 7-8 лет

Предполагаемое количество участников: 10-20.

Материал, оборудование: мяч.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Играющие становятся в круг лицом в центр, на расстоянии одного шага друг от друга. У инструктора физической культуры или воспитателя в руках мяч. По команде взрослого: "Раз! " - ребёнок, получивший мяч, передаёт его следующему ребёнку, таким образом мяч движется по кругу. Дети при этом произносят стихотворение:

Раз, два, три, четыре, пять-
В мячик я люблю играть.
Люблю ловить, люблю бросать,
Голы в ворота забивать.
У меня весёлый мяч,
Будет он сейчас пятнать.

Ребёнок, у которого на последнее слово оказался мяч, говорит: "Раз, два, три - беги (иди, скачи! ". Остальные дети разбегаются (расходятся, прыгают) в разные стороны. По команде водящего (ребёнка с мячом): "Стоп! " дети останавливаются и поворачиваются лицом к водящему. Водящий называет имя ребёнка, которого хочет запятнать и прокатывает по полу (земле) мяч. Если водящий попадает (мяч касается ног ребёнка) этот ребёнок берёт мяч в руки, остальные дети встают в круг и игра начинается снова. Если не попадает, сам водящий берёт мяч и игра также начинается снова.

Источник: *https://play-plan.ru/games/na-ulitse/podvizhnaya-igra-vesjolyj-myach/*

«Мороз Красный нос»

Возрастная адресованность: 5-7 лет

Предполагаемое количество участников: 2-6 человек

Материалы и оборудование: -

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

На противоположных сторонах площадки обозначаются два дома, играющие располагаются в одном из домов. Водящий – Мороз Красный нос становится посредине площадки лицом к играющим и произносит:

«Я Мороз - Красный нос.
Кто из вас решится
В путь-дороженьку пуститься?»
Играющие отвечают хором:
«Не боимся мы угроз,
И не страшен нам мороз».

После слова «мороз» дети перебегают через площадку в другой дом, а водящий обгоняет их и старается коснуться рукой, «заморозить».

«Замороженные» останавливаются на том месте, где до них дотронулись, и до окончания перебежки стоят не двигаясь. Воспитатель вместе с Морозом подсчитывает количество «замороженных». После каждой перебежки выбирают нового Мороза. В конце игры сравнивают, какой водящий Мороз заморозил больше играющих.

Игра повторяется.

Источник: *Утробина К.К. Подвижные игры с детьми 5-7 лет. Сценарии физкультурных занятий и развлечений в ДОУ. – Гном, 2007*

«Парашют»

Возрастная адресованность: 5-7 лет

Предполагаемое количество участников: 5-10 человек

Материалы и оборудование: парашют, мяч, маленькие мячики.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

«Вверх-вниз»

Плавное поднимание и опускание парашюта. Развивает командное чувство.

«Волны»

Дружно держась за парашют, игроки поднимают и опускают его быстрыми, резкими движениями, создавая «волны». Следите за тем, чтобы игроки поднимали парашют, а не натягивали его. Чередуйте спокойное море и бурные волны.

«Бег»

Дополнительный инвентарь – музыка (по желанию). Пусть каждый игрок одной рукой держит парашют, отведя другую в сторону для равновесия. Начинайте бег по кругу в одном направлении, затем смените руки и направление бега. Возможен вариант игры с использованием музыки в качестве сигнала смены направления бега (т.е. направление меняется каждый раз, когда музыка замолкает).

«Взлёт и планирование»

В начале упражнения все держатся за парашют, разложенный на полу. По сигналу ведущего участники быстро поднимают парашют высоко над головой, а затем придерживают, пока он медленно опускается на землю. Не нужно тянуть парашют вниз; просто придерживайте его, пока он планирует по воздуху.

«Гольф»

Для упражнения необходимо взять парашют с отверстием в центре и мяч. Участникам предлагается катать мяч по парашюту по краю, по команде ведущего закатить его в центр, чтобы он упал.

«Орбита»

Положите на парашют большой резиновый мяч. Мяч – это «планета», парашют – «Солнечная система», а центр парашюта – «Солнце». Задача участников – сделать так, чтобы планета двигалась по орбите у края Солнечной системы и при этом не вылетела за ее пределы (упала с парашюта).

«Подбрасывание мяча»

Положите в центр парашюта резиновый мяч. Поднимая и опуская парашют, вы можете подбрасывать и ловить мяч. Когда игроки освоят задание, попробуйте добавить второй мяч.

«Попкорн»

Разложив парашют на земле, высыпьте на него 100 (или более) маленьких мячиков. Затем по сигналу ведущего все участники должны встать у парашюта, поднять его и «хлопнуть» парашютом (сделать быстрое движение вверх и вниз) так, чтобы мячики поднялись в воздух. Продолжайте «готовить попкорн» до тех пор, пока не вылетят все шарики.

«Волна»

Все стоят в кругу и держатся за парашют. Один ребенок поднимает высоко руки, затем следующий, следующий и далее по кругу. Задача: создать волнообразное движение. В качестве вариации можно садиться на корточки по очереди.

«Кто быстрее?»

Положите парашют на землю. Разделите детишек на две группы. Одна группа скатывает парашют с одной стороны к центру, другая группа – с другой. Кто быстрее свернет свою часть?

«Прогноз погоды» Представим, что наш парашют стал океаном. На океане небольшой бриз. Легонько трясем парашют. А теперь поднялся ветер, волны стали сильнее и выше. Пошел дождь (прячемся под парашют), подул ураганный ветер (сильно трясем парашют). Засветило солнце (парашют высоко-высоко) и волны успокоились (кладем парашют на землю).

«Пятнашки»

Поднимите парашют высоко-высоко над головой. Выберите ребенка, назовите его/ее имя. Теперь малыш должен пробежать (проскакать, пропрыгать, проползти) под парашютом до того, как тот опустится на землю.

«Черепаха»

Все вместе залезаем под парашют. Становимся на четвереньки, парашют – наш большой цветной панцирь. А теперь попробуйте двигаться синхронно, чтобы «черепаха» тоже двигалась.

Источник

1. *Молодкина М.Э. Парашют здоровья //Инструктор по физкультуре. – № 3. – 2014. – 106 с.*

2. Русских Е.С. Игровой парашют: методическая разработка. – Омут- нинск, 2011. – 5 с.

3. Терёхина О.Е. Упражнения и игры с парашютом как средство разви- тия координационных способностей у детей дошкольного возраста. – СПб, 2012. – 14 с.

«Гусеницы, на старт!»

Возрастная адресованность: 7-8 лет

Предполагаемое количество участников: 10 -12 человек

Материал, оборудование: мячи, свисток

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Участники делятся на команды и выстраиваются друг за другом в колонну. Каждой команде выдаётся столько мячей, чтобы их хватило на всех, кроме первого участника. Игроки зажимают мячи между животами задних и спинами передних участников, превращаясь в длинную «гусеницу», По сигналу водящего команды двигаются к цели, стараясь не потерять мячи и не порвать цепочку. Побеждает та команда, которая первой сможет добраться до финиша.

Источник:

Мудрова, А.Ю. Золотая коллекция игр для детей: развивающие, дидактические, сюжетно-ролевые, подвижные / А.Ю. Мудрова. - Издательство: Центрполиграф, 2011. - 224 с. - Текст: непосредственный.

«Кошки-мышки»

Возрастная адресованность: 5-7 лет;

Предполагаемое количество участников: 10-12 человек;

Материал, оборудование: шапочки кошки и мышки.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

В этой игре сначала надо выбрать кошку, потом мышку, а все остальные будут изображать домик, куда мышка будет прятаться от кошки. Для этого нужно встать в круг и взяться за руки. Мышка будет выбегать из круга и обратно, а кошка – её ловить. Поднимаем руки – пропускаем мышку, опускаем руки – не даём пробежать кошке. Если, несмотря на помощь, кошка всё же поймает мышку, то она сама становится мышкой, а игроки выбирают новую кошку и игра продолжается.

Источник: *Ульева, Е.А. 100 увлекательных игр для здоровья вашего ребенка / Е.А. Ульева. - М.: Мозайка-Синтез, 2012. - 112 с. - Текст: непосредственный.*

«Удочка»

Возрастная адресованность: 5-8 лет

Предполагаемое количество участников: 10-12 человек.

Материалы, оборудование: скакалка.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Удочка – это скакалка. Один конец удочки в руке «рыбака» – водящего.

Играющие встают вокруг «рыбака» не дальше чем на длину скакалки. Раскручивать начинает «Рыбак» «удочку», пытаясь задеть ею по ногам играющих. «Рыбкам» нужно уберечься от «удочки», через нее перепрыгнуть. Чтобы не мешали «рыбки» друг другу, между ними должно быть расстояние примерно в полметра. Каждая рыбка выполняет прыжки на своем месте.

Если «Рыбак» поймал «рыбку», то есть «удочкой» дотронулся к играющему, после этого место «рыбака» занимает пойманная «рыбка».

Источник: *Ульева, Е.А. 100 увлекательных игр для здоровья вашего ребенка / Е.А. Ульева. - М.: Мозайка-Синтез, 2012. - 112 с.*

«Лягушка - квакушка и лягушата»

Возрастная адресность: 6-7 лет

Предполагаемое количество участников: 4-6 человек.

Материалы, оборудование: цветные мелки, толстый шнур для обозначения дома, маска Лягушки.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Для данной игры необходимо на асфальте начертить мелками небольшого размера круг или квадратик – это будет дом, вокруг дома – четыре листика вперемежку с четырьмя кочками – это будет пруд. Лягушка-квакушка учит лягушат прыгать, она стоит справа от пруда, а

лягушата – слева. Каждый лягушонок становится на круг или листочек, и внимательно слушая команды Лягушки-квакушки, прыгает, отталкиваясь обеими ногами. Лягушка должна громко и четко давать команды и при этом поёт:

«Мы зеленые лягушки, мы веселые квакушки, громко квакаем с утра:

«Ква-ква-ква – ква-ква!»

Один лягушонок прыгает, а остальные следят за тем, правильно ли он это делает. Например, команда Лягушки может быть такая:

«Кочка! Листик! Листик! Дом! Кочка! Кочка!» – или любая другая так, как захочет Лягушка-квакушка. Если лягушонок прыгал высоко и не перепутал ни одной команды, он становится рядом с Лягушкой, а если ошибся, то возвращается к лягушатам и учится прыгать снова.

Источник: *Васильева, М.А. Программа воспитания и обучения в детском саду / Под редакцией М.А.Васильевой, В.В.Гербовой, Т.С.Комаровой. - М.: Мозаика-Синтез. 2014. - 240 с.; Бойко, Е.А. Лучшие подвижные и логические игры для детей от 5 до 10 лет / Е.А. Бойко. - М.: Книга по Требованию, 2010. - 256 с.*

«Дельфины играют в хоккей»

Возрастная адресованность: 6-7 лет.

Предполагаемое количество участников: не ограничено, но не менее 5.

Материал, оборудование: хоккейные клюшки по количеству детей, картинка-фигурка – дельфин, прикрепленная на ленточку для водящего.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Участники игры стоят в кругу, в руках у каждого участника хоккейная клюшка. Для начала игры, участники произносят слова: «Раз, два, три, четыре, пять - дельфины в хоккей начинают играть!». Считалкой выбирается водящий «дельфин».

Пример считалки:

Раз, два, три, четыре, пять,

Нам друзей не сосчитать.

А без друга в жизни туго,

Выходи скорей из круга!

Водящий надевает на себя эмблему на ленточке «дельфин», встает в центр круга.

После слов «Один за всех и все за одного», все дети разбегаются. Все участники выполняют ведение клюшкой в одном направлении, не отрывая от пола. Водящий «дельфин» также выполняет ведение клюшкой, стараясь осалить любого участника, коснувшись до клюшки игроков своей клюшкой.

Участник, которого осалили, останавливается, поднимает клюшку вверх, ноги на ширине плеч. Любой из участников может его выручить и вернуть в игру. Для этого он должен проползти у него между ног.

Игра заканчивается по сигналу (словесному или звуковому). Победителями становятся все, кто остался в игре, не зависимо был ли он осален. Главное, чтобы товарищи тебя выручили. Проигравшим может быть только тот осаленный, которого не выручили.

Отмечаются хоккеисты, которые «убежали от дельфина», и тот дельфин, который больше других осалил детей.

Правило: после того, как коснулись клюшки игрока, он останавливается, движение запрещается.

Нарушение: нельзя во время движения поднимать клюшку.

Игра может продолжаться с новым водящим, которого выберут считалкой.

Источник: *Давыдова М.А. Спортивные мероприятия для дошкольников: 4-7 лет. – М.: ВАКО, 2007. – 304 с. – (Дошкольники: учим, развиваем, воспитываем).*

«Пчеловоды и пчелы»

Возрастная адресованность: 6-7 лет.

Предполагаемое количество участников: не ограничено, но не менее 5.

Материал, оборудование: маски-шапочки пчелы.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Играющие делятся на «пчел» и «пчеловодов». «Пчеловоды», взявшись за руки, ходят по кругу – охраняют пчел в поле и поют.

Пчелка Жужа в поле кружит,
Кружит, весело жужжит.
Пчелка Жужа с полем дружит,
Жужа поле сторожит.
Знает Жужа, что на поле,
Поспевает сладкий мед.
По своей пчелиной воле
Все до капли соберет.

«Пчелы» летают, собирают нектар с цветков.

Правила: «пчелы» стараются выбежать из круга, а «пчеловоды», поднимая и опуская руки, мешают им. Как только одной «пчеле» удается выбежать из круга, сторожа разбегаются, а «пчелы» догоняют их и пытаются «ужалить» и «пожужжать» в уши.

Усложнение/упрощение: может быть несколько полей (объединенных «пчеловодов» по 5 человек) и у каждого поля своя «пчела».

Что развивает игра: умение соотносить речь с движением, познавательные способности, настойчивость.

Источники*: Д. Матиясевич. Игры с детьми на весенних и летних прогулках. – СПб, ООО «Издательство «Речь», 2011*

«Лягушки и цапля» (подвижная игра)

Возрастная адресованность: для детей 5-7 лет.

Предполагаемое количество участников: 10 - 15 человек.

Материал, оборудование: кубы 15 см в высоту, 2 шнура с грузиками (мешочками с песком) на концах, ободок на голову с изображением цапли.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

В начале игры детям задаются следующие вопросы: Как передвигаются лягушки? Покажите, как они прыгают. Как ходит цапля? Изобразите. Чем цапля питается?

Пока цапля в гнезде, лягушки прыгают. По сигналу цапля идёт на болото и ловит лягушек. Чтобы не попасться, лягушки должны выпрыгнуть из болота».

Правила:

Выбирается цапля. До сигнала лягушки прыгают с выполнением заданий: на двух ногах с поворотом кругом, на правой и левой ноге поочерёдно. Задание на внимание: если «цапля» поднимает левую руку, «лягушки» прыгают, если правую руку – сидят на корточках. Использование зрительного сигнала для «цапли» (например, красный флажок).

Источник: *Вавилова, Е.Н. Развивайте у дошкольников ловкость, силу, выносливость: Пособие для воспитателя детского сада / Е.Н.Вавилова. - М.: Просвещение, 1981. - 96 с.;*

Кособуцкая, Г.В. Методическая разработка по физической культуре (старшая группа) по теме: Подвижная игра как средство формирования физических качеств у детей старшего дошкольного возраста. Режим доступа: - https://infourok.ru/podvizhnie-igri-v-starshey-gruppe-detskogo-sada-2899823.html;

«Найди свой цвет»

Возрастная адресованность: 5-7 лет

Предполагаемое количество участников:6 -20 человек

Материал, оборудование: геометрическая фигура (круг) трёх цветов (желтые, красные, зелёные) по количеству детей, флажки трёх цветов (желтые, красные, зелёные) 3 штуки, обручи большие, пластмассовые трёх цветов (желтые, красные, зелёные) 3 штуки, коробка для хранения инвентаря (геометрических фигур (кругов) и флажков), колонка музыкальная.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Дети выстраиваются в одну шеренгу. Педагог предлагает каждому ребёнку выбрать кружок любого цвета. Далее педагог в разных сторонах площадки кладёт обручи разного цвета. (Цветовая гамма обручей совпадает с кружочками, которые находятся у детей) По сигналу педагога: «На прогулку!» - дети расходятся или разбегаются по всей площадке в разных направлениях. На второй сигнал: «Найди свой цвет» - дети бегут к своим местам, стараясь найти обруч своего цвета. (Цвет обруча должен

соответствовать цвету кружочка, находящегося у ребёнка) Игра повторяется.

Игру можно усложнить. Когда прозвучит сигнал педагога: «На прогулку» - дети разбегаются врассыпную. Тем временем педагог меняет местами на площадке обручи. Детям надо быть очень внимательными, чтобы в очередной раз найти обруч своего цвета.

Источник: *1. Жуков М.Н. Подвижные игры: Учеб. для студ. педагогических вузов. — М.: Издательский центр «Академия», 2000. — 160 с.*

2. *https://www.maam.ru/detskijsad/vospitatelnye-zadachi-podvizhnyh-igr.html*.

«Мы внимательные водители».

Возрастная адресованность: 5-7 лет

Предполагаемое количество участников: 24 ребенка.

Материал, оборудование: Кольца в форме круга синего, зеленого, красного желтого цвета (по 6 штук), большие обручи синего, зеленого, красного цвета (4 штуки), цветные мелки синего, зеленого, красного цвета, флажки синего, зеленого, красного цвета (4 штуки).

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Я сегодня рулевой,
У меня машинок рой.
По дорожкам их катаю —
И в гараж все возвращаю.

Детям раздаются рули в соответствии с тем, какой руль по цвету достался ребенку нужно найти свой гараж по команде воспитателя быстро находят гараж по цвету руля. На площадке начерчены 4 дороги синего, зеленого, красного цвета. Воспитатель поднимает флажок синего цвета из гаража выезжают машины синего цвета и двигаются только по синему маршруту, опускает флажок, и дети быстро должны вернуться в гараж синего цвета по своему маршруту. То же самое с остальными цветами. Постепенно задача усложняется воспитатель поднимает флажки двух цветов, трех и наконец четырех. Дети должны ездить строго по своим маршрутам, не натыкаясь друг на друга и внимательно следить за регулировщиком (воспитателем), чтобы вовремя вернуться в гараж своего цвета. Побеждает команда, которая не сбилась с маршрута и вовремя вернулась в гараж.

Выезжать из гаража можно строго при поднятии флажка одинакового цвета с рулем и гаражом, ездить только по маршруту одинакового цвета с рулем, не натыкаться друг на друга и возвращаться при опускании флажка.

Внимательно следить за рулем своего цвета, если он поднят вверх, то можно начинать движение по маршруту своего цвета, если опустили, то необходимо срочно вернуться в свой гараж, при этом нельзя натыкаться на

товарищей по команде и ехать по-другому маршруту и заезжать не в свой гараж.

Источник: *Бауэр, О.П. Подвижные игры «Теория и методика физической культуры дошкольников: учебное пособие для студентов» под ред. С.О.Филипповой, Г.Н.Пономарева. - СПб.: ВВМ, 2004. - С.331-332;*

Вавилова, Е.Н. Развивайте у дошкольников ловкость, силу, выносливость: Пособие для воспитателя детского сада / Е.Н.Вавилова. - М.: Просвещение, 2000. - 96 с.

«Бездомные пары»

Возрастная адресованность: 5-7 лет

Предполагаемое количество участников: 12-20 человек

Материал, оборудование: обручи

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Перед началом игры дети распределятся в пары и встают вдвоём в любой обруч, свою пару надо запомнить. По сигналу взрослого или с началом музыки все разбегаются (расходятся, прыгают на двух ногах, ходят в приседе и так далее) врассыпную по залу, взрослый убирает один обруч. Как только прозвучит сигнал, или закончится музыка, все пары должны соединиться и встать в любой обруч. Пара, которая не успела занять обруч, выбывает из игры. Игра продолжается пока не останется одна пара, она и является победителем.

Источник: *https://nsportal.ru/detskiy-sad/fizkultura/2017/09/04/kartoteka-podvizhnyh-igr-dlya-doshkolnikov*

«Воевода»

Возрастная адресованность:6-7 лет

Предполагаемое количество участников:10-15 человек

Материалы и оборудование: мяч

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Играющие по кругу перекатывают мяч от одного к другому, произнося:

-Катится яблоко в круг хоровода,

-Кто его поднял, тот воевода…

Ребенок, у которого в этот момент окажется мяч - воевода. Он говорит:

-Я сегодня воевода. Я бегу из хоровода.

Бежит за кругом, кладет мяч на пол между двумя игроками. Дети хором говорят:

Раз, два, не воронь

И беги как огонь!

Игроки бегут по кругу в противоположные стороны, стараясь раньше напарника схватить мяч. Тот, кто первым добежал и схватил мяч, катит его по кругу. Игра продолжается.

Прокатывать или перебрасывать мяч только рядом стоящему игроку. Нельзя мешать игроку, бегущему за кругом. Выиграл тот, кто первым коснулся мяча.

Источник: *https://www.maam.ru/detskijsad/podvizhnye-igry-dlja-srednei-grupy.html*

«Забей в ворота»

Возрастная адресованность: 6-7 лет

Предполагаемое количество участников: 7-9 человек

Материалы и оборудование: футбольные ворота, мячи

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Несколько играющих детей (4 - 6) становятся на линию, отмеченную в 5 м от ворот, это нападающие. Двое детей - защитники, они располагаются между линией и воротами. Нападающие по очереди забивают в ворота три мяча. Защитники стараются поймать мячи и возвращают обратно нападающим. Затем дети меняются ролями. Выигрывает тот ребенок, который больше забивает мячей в ворота.

Источник: *https://kopilkaurokov.ru*

«Защита крепости»

Возрастная адресованность: 6-7 лет

Предполагаемое количество участников: 8-12 человек

Материалы и оборудование: клюшки по количеству детей, шайба пластмассовая 1 штука, мягкие модули.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Дети делятся на две команды. Одна команда становится в круг вокруг крепости, сделанной из мягких модулей, спиной к крепости. Эта команда защищает крепость. Другая команда образует большой внешний круг и, выполняя друг другу удар передает шайбу по кругу, стараясь нанести неожиданный удар и попасть в крепость. Если шайба попала в крепость, команды меняются местами. Игра продолжается дальше.

Источник: *https://kopilkaurokov.ru*

«Пушбол»

Возрастная адресованность: 5-8 лет.

Предполагаемое количество участников: две команды по 5-7 игроков

Материал, оборудование: воздушный шарик

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

В каждой команде — от трех до пяти человек.

Шарик подбрасывают вверх в середине площадки. Играющие каждой команды, ударяя пальцами или ладонями по шару, не дают ему опуститься вниз на землю и заставляют его перелететь за лицевую линию на сторону противника. Команда за это получает очко, игра продолжается до 5 очков. Играя в пушбол, нельзя бегать с шаром в руках и упускать его

за боковую линию. В этом случае шар передается игроку другой команды, который ударом ладони вводит его в игру.

Источник: *https://studexpo.ru/16569/meditsina_fizkultura/pushbol*

«Лунки»

Возрастная адресованность: 5-8 лет

Количество игроков: от 2-х до 12 человек

Материал, оборудование: мячи, клюшки

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

По кругу, вырываются в земле лунки (ямки) по количеству играющих детей (расстояние между лунками 60-80 см). Сбоку от лунок располагаются дети с клюшками. В середине круга находится водящий с мячом и клюшкой. Мяч нужно отбить легким ударом в сторону водящего. Выбивший мяч за круг или попавший мячом в кого–нибудь из играющих выбывает из игры до смены водящего.

Источник: *Спортивные игры для дошкольников. [Электронный ресурс] – Режим доступа:https://www.maam.ru/detskijsad/metodicheskoe-posobie-sportivnye-igry-dlja-doshkolnikov.html.*

«Медведи и пчелы»

Возрастная адресованность: 5-7 лет

Предполагаемое количество участников: 12-15 человек

Материал, оборудование: гимнастическая скамейка, медали-пчелки, маски- медведей, вырезки цветов.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Разделить детей на две группы – несколько человек будут медведями (3-4 человека), а остальные пчелками.

Считалка, чтобы выбрать медведей:

Медведь косолапый по лесу бредёт.

Любит «одолжить» он у пчёлок сладкий мед.

Пчёлы, большая часть детей, размещаются на скамейке (улей), **медведи-в стороне**. По сигналу воспитателя **пчёлы улетают за мёдом**, а **медведи забираются в улей** *(скамейку)* и лакомятся мёдом.

Пчёлы возвращаются домой и начинают угрожать **медведям**, грозят пальчиками за то, что **медведи** похозяйничали у них в улье. а потом под музыку жалят *(ловят)* **медведей**. При этом дети делают глубокий вдох, выдох через плотно сжатые зубы со звуком *«з-з-з»*.

Источник: *https://www.maam.ru/detskijsad/podvizhnaja-igra-medved-i-pch-ly-dlja-detei-4-6-let.html*

«Не оставайся на полу (на земле)»

Возрастная адресованность: 5-6 лет.

Предполагаемое количество участников: от 15 до 30 чел.

Материал, оборудование: различные предметы высотой 25-30 см: лестницы со ступеньками, доски, поставленные на возвышение, невысокие

ящики, скамейки, чурбаки диаметром не меньше 25 см; повязка для глаз (белый колпак); бубен.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

В различных местах площадки (комнаты), ближе к ее границам, расположены подготовленные предметы. Выбирается ловишка. Ему надевают на руку повязку. Дети размещаются на возвышениях в разных местах площадки.

Под удары в бубен дети спрыгивают и бегают или прыгают по площадке в зависимости от того темпа и ритма, который дает воспитатель. Ловишка принимает участие в общем движении. По сигналу воспитателя «Лови!» все дети снова взбираются на расставленные предметы (возвышения). Ловишка ловит тех, кто не успел вскочить на возвышение. Пойманные садятся в стороне.

После того как игра повторена 2-3 раза, проводится подсчет пойманных, выбирается новый ловишка и игра возобновляется.

Воспитатель следит, чтобы дети спрыгивали с возвышения двумя ногами и мягко приземлялись, сгибая колени, а также чтобы дети разбегались по всей площадке, подальше от предметов, на которые они должны взбираться.

Источник: *Сборник подвижных игр. Для занятия с детьми 2-7 лет/ Авт.-сост. Э.Я. Степаненкова.- М.:МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2018.-144 с.*

«Лягушки и цапля»

Возрастная адресованность: Подготовительная к школе группа 6-7 лет.

Предполагаемое количество участников: от 15 до 30 чел.

Материал, оборудование: кубы (прямоугольник, квадрат или круг (сторона 20 см), веревка, мешочки с песком

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Границы болота (прямоугольник, квадрат или круг), где живут лягушки, отмечаются кубами, между которыми протянуты веревки. На концах веревок мешочки с песком. Поодаль гнездо цапли. Лягушки прыгают, резвятся в болоте. Цапля (водящий) стоит в своем гнезде. По сигналу воспитателя она, высоко поднимая ноги, направляется к болоту, перешагивает веревку и ловит лягушек. Лягушки спасаются от цапли — они выскакивают из болота. Пойманных лягушек цапля уводит к себе в дом. (Они остаются там, пока не выберут новую цаплю.) Если все лягушки успеют выскочить из болота и цапля никого не поймает, она возвращается к себе в дом одна. После 2—3 игры выбирается новая цапля.

Указание к игре: Веревки накладывают на кубы так, чтобы они могли легко упасть, если задеть их при прыжке. Упавшую веревку снова кладут на место. Играющие (лягушки) должны равномерно располагаться по всей площади болота. В игре могут быть и 2 цапли.

Источник: *https://kladraz.ru/blogs/blog22201/kartoteka-podvizhnyh-igr-dlja-detei-6-7-let.html*

«Задом наперед»

Возрастная адресованность: 6-8 лет.

Предполагаемое количество участников: от 10 до 30 чел.

Материал, оборудование: мел, конусы, кегли (для обозначения финиша и старта).

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Это игра-эстафета, в которую играют парами. Для начала чертят стартовую линию. Игроки каждой пары становятся спиной друг к другу, держась под руки. По команде ведущего (выбранного среди игроков или взрослого — воспитателя) игроки, не расцепляя рук, бегут до финиша, после чего, не меняя положения, возвращаются назад. Особая прелесть игры заключается в том, что каждый игрок пары в одну сторону бежит, как обычно, вперед, прекрасно видя перед собой финиш, а в другую — задом наперед, полностью полагаясь на своего партнера. Победить в этой игре сможет только та пара игроков, движения которых оказались более быстрыми и, что еще важнее, слаженными.

Указание к игре: Во избежание травм в эту игру лучше всего играть либо в помещении, либо на площадке, предварительно выровненной.

Источник: *https://vashechudo.ru/raznoe/igry-i-konkursy-dlja-detei/podvizhnye-igry-dlja-detei-5-7-let-v-detskom-sadu.html*

«Болотце»

Возрастная адресованность: 5 - 7 лет.

Предполагаемое количество участников: от 10 до 30 чел.

Материал, оборудование: несколько (пять, шесть или больше) резиновых ковриков размером 50 х 50 см.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Воспитатель раскладывает коврики по полу в линию на таком расстоянии друг от друга, чтобы с одного коврика на другой можно было бы только перепрыгивать, а не перешагивать. Коврики должны располагаться по всей длине помещения. Далее он объясняет, что пол представляет собой болото, через которое нужно перебраться. Единственная возможность это сделать — перепрыгивать с коврика на коврик. После этого дети по очереди «переходят болото», прыгая с коврика на коврик. Тот, кто оказался не очень ловким и наступил на пол, выбывает из игры. Побеждает тот, кто сумел быстрее всего перейти болото, ни разу не оступившись и не коснувшись ногой пола.

Примечание. На основе этой игры можно устроить и своеобразное соревнование для команд игроков. Например, капитанам команд можно вручить по два коврика и попросить их на скорость «перейти болото», то есть, наступая на один коврик, быстро класть перед собой другой, а потом, заняв место на втором коврике, забирать с собой первый и вновь класть его перед собой на пол. Можно также усложнить задание: разложить коврики не в линию, а кругом или зигзагом.

Источник: *https://vashechudo.ru/raznoe/igry-i-konkursy-dlja-detei/podvizhnye-igry-dlja-detei-5-7-let-v-detskom-sadu.html*

«Веселые соревнования»

Возрастная адресованность: 5-7 лет

Предполагаемое количество участников – 30 детей

Материал, оборудование: мелки, обручи, свисток, флажки

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Дети стоят за чертой в три колонны с интервалом в 2-3 шага между ними. В каждой колонне одинаковое число игроков. Перед колоннами прочерчены «дорожки» из двух параллельных линий длиной три метра (расстояние между линиями 20-25 см). Дальше «дорожки» пересекают две перпендикулярные линии с расстоянием 70-80 см между ними – «канавки», и ещё дальше, на небольшом расстоянии от «канавок», лежат обручи. По сигналу воспитателя дети, стоящие впереди колонн, бегут по «дорожкам», перепрыгивают «канавки», подбегают к обручам, берут их, надевают на себя и опускают на землю. После этого они быстро возвращаются в конец своей колонны. Прибежавшему первым дают флажок или другой значок. Колонна, у которой больше флажков, считается победившей.

Другой вариант. Первые участники, выполнившие задание, возвращаясь, касаются рукой вторых игроков и встают в коней колонны. Вторые игроки бегут сразу же, как только до них дотронулись. Побеждает команда, быстрее выполнившая задание.

Источник: *[электронный ресурс]/ Режим доступа: https://nsportal.ru/detskiy-sad/fizkultura/2012/06/16/starinnye-podvizhnye-igry*

«Меткий стрелок»

Возрастная адресованность: 5-7 лет

Предполагаемое количество участников – до 30 детей

Материал, оборудование: ручной мяч небольшого размера.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Стрелок сам определяет момент броска по игроку. Мяч, пролетевший мимо цели, игроки перебрасывают обратно стрелку. Если игрок поймал мяч, брошенный в него, это не считается попаданием.

На расстоянии 10-15 м друг от друга провести две параллельные линии. Между ними посередине чертится круг диаметром около 2 м. Из группы детей выбирается стрелок, который встает с мячом в круг. Игроки начинают совершать перебежки от линии к линии. Стрелок старается попасть в игроков. В кого попали, тот и становится стрелком.

Источник: *[электронный ресурс]/ Режим доступа: https://www.maam.ru/detskijsad/kartoteka-podvizhnyh-igr-v-dou-mozdukova-natalja-vladimirovna.html*

«Непослушные планеты»

Возрастная адресованность: 5-7 лет

Предполагаемое количество участников – до 30 детей

Материал, оборудование: колпаки для звездочетов 4-5шт., легкие кольца (из палочек для коктейляшт., легкие шарфы для комет - 12-15 шт., круги для обозначения планет 12-15шт., «волшебная» палочка для назначения «звездочетов».

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Площадка размечена кругами (орбитами) для движения планет, обозначен «Млечный путь» для движения комет. В центре площадки расположена стойка «Солнце».

Каждый «звездочет» находится в своем секторе и защищает его от движущихся «планет» и «комет». Победителем является «звездочет», который использовал все кольца, и соответственно поймавшим наиболее большие количество «планет» и «комет».

Ловить играющих детей можно только в пределах круга. Таким образом, пойманные кольцами «звездочетов», «планеты» и «кометы» занимают свои орбиты и двигаются по ним.

Дети встают по кругу. Педагог с помощью «волшебной палочки» выбирает «звездочетов». Остальные игроки делятся на «кометы» и «планеты». У «звездочетов» в руках кольца. «Звездочеты» располагаются в кругу спиной к «солнцу», лицом к остальным игрокам.

По сигналу педагога «планеты» и «кометы» пытаются приблизиться к «солнцу». «Звездочеты» должны не подпускать их к «солнцу», быстро накинуть им наголову кольца.

Пойманные таким образом «планеты», должны вернуться на свои орбиты, а «кометы» на «Млечный путь». Победителем является тот «звездочет», который поймает больше всех «планет» и «комет».

Ребенок, набравший больше всех колец «волшебной палочкой» выбирает других «звездочетов». «Планеты» меняются ролью с «кометами». Игра начинается снова.

Источник: *[электронный ресурс]/ Режим доступа: https://pandia.ru/text/79/460/4942.php*

«Раз – ковбой, два - ковбой»

Возрастная адресованность: 5-7 лет

Предполагаемое количество участников – до 30 детей

Материал, оборудование: две длинные узкие скамейки, из тех, что используются на занятиях по физкультуре.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Ведущий (старший) напоминает детям известный одноименный мультфильм, после чего спрашивает детей, на чем и как ездят ковбои. Естественно, правильный ответ — верхом на лошади. После этого ведущий предлагает детям поиграть в ковбоев. Две скамейки ставятся параллельно друг другу. В игре одновременно принимают участие двое

играющих. Они садятся верхом каждый на свою скамейку и по команде ведущего начинают «скакать». За неимением лошадей ковбои передвигаются по скамейке так: сидя на ней верхом, игрок хватается обеими руками за скамейку, стараясь потянуться как можно дальше, а потом подтягивается вслед за руками сам. Затем снова тянется как можно дальше, и вновь переносит тело, подтягиваясь на руках. Выигрывает тот «ковбой», который лучше «ездит верхом», то есть быстрее «проезжает» по всей скамейке.

Игру можно сделать и командной (например, поделить всех игроков на две команды). Первые игроки изображают ковбоев, потом, достигнув противоположного конца скамейки, они бегом возвращаются к своей команде и становятся в ее конец, а в игру вступает новая пара игроков. Таким образом, побывать ковбоями смогут все игроки команд. Та команда, которая справится с заданием быстрее другой, объявляется победительницей.

Источник: *[электронный ресурс]/ Режим доступа: https://vashechudo.ru/raznoe/igry-i-konkursy-dlja-detei/podvizhnye-igry-dlja-detei-5-7-let-v-detskom-sadu.html*

«Маша и медведь»

Возрастная адресованность: 5-7 лет

Предполагаемое количество участников – 30 детей

Материал, оборудование: шапочки «зайчат» и «бельчат» по количеству детей, обруч, скакалка длиной 3-5 метров, 2 корзины с шишками и грибами, палки гимнастические – 2 шт.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Игра может проводиться в помещении и на улице (под музыку из мультфильма «Маша и медведь»). Дети поочередно достают из сундучка шапочки бельчат, зайчат. Кто вытащил платочек, становится «Машей», которая высыпает шишки и грибы из корзин в один обруч и говорит:

Ой, что ж я натворила!
Звери мне должны помочь.
Вы, зайчатки и бельчатки,
Становитесь по порядку.
Всё должны мы разложить
И варенье наварить.

Играющие делятся на две команды «бельчат» и «зайчат». Воспитатель и инструктор по физической культуре начинают крутить длинную скакалку.

Дети поочередно берут шишку или гриб и, прыгнув через вращающуюся длинную скакалку три раза, раскладывают предметы в разные корзины, возвращаясь на исходную позицию.

Игра продолжается до последнего предмета, после чего все играющие говорят:

Мы варенье наварили,

Друга Мишку угостили.
«Маша» обращается к детям:
Рады с Мишенькой, что вы
Нам сегодня помогли.
Игра повторяется 2-3 раза.

Источник: *[электронный ресурс]/ Режим доступа: https://pandia.ru/text/79/460/4942.php*

V. ИГРОВЫЕ ПРАКТИКИ ФОРМИРОВАНИЯ ПОВЕДЕНИЯ И ОТНОШЕНИЯ (СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ)

Сюжетно-ролевая игра — это вид деятельности детей, в процессе которой они в условных ситуациях воспроизводят ту или иную сферу деятельности и общения взрослых с целью усвоения важнейших социальных ролей и выработки навыков формального и неформального общения. В сюжетно-ролевых играх отражаются представления детей об окружающем мире, взаимоотношениях и профессиональных обязанностях людей. Ребёнок переносится из повседневной рутины: примеряет интересную роль, использует образы памяти и фантазию для действия в придуманной ситуации. Сюжетно-ролевая игра не только развлекает ребёнка, но и является элементом образовательного процесса в детском саду.

Суть сюжетно-ролевой игры заключает в придумывании ребёнком вымышленной ситуации, выборе атрибутов и действии в соответствии с замыслом.

По мнению детских психологов и педагогов, интерес к сюжетно-ролевой игре возникает к трём годам. Это обусловлено тем, что в первые годы жизни ребёнок накапливает представления о мире, учится действиям с предметами, развивает координацию движений. Однако первоначальные элементы сюжетно-ролевой игры прослеживаются в самостоятельной деятельности детей 2–3 лет, когда малыши в действиях с игрушками воспроизводят увиденное в обыденной жизни.

В дошкольном детстве игра носит воспитательный характер: с её помощью формируются важные личностные качества и развиваются умственные способности**.** Сюжетно-ролевая игра выступает одним из основных методов обучения: закладывается культура взаимоотношений внутри коллектива, прививается уважение к труду взрослых и различным профессиям, закладываются простые социальные компетенции (как вести себя в обществе).

Цель проведения сюжетно-ролевых игр с дошкольниками — разностороннее развитие личности ребёнка в условиях вымышленной ситуации.

Задачи сюжетно-ролевой игры

Таблица 1

Возрастная категория детей	ЗАДАЧИ
3–4 года	• Формирование умения действовать в соответствии с предложенным сценарием. • Развитие фантазии, способности придумывать простой сюжет в условиях вымышленной ситуации. • Обогащение активного словарного запаса.
4–5 лет	• Развитие коммуникативных способностей.

	• Формирование умения самостоятельно распределять роли, подбирать предметы для игры. • Обогащение социального опыта детей (правила поведения в библиотеке, магазине, общественном транспорте, поликлинике и т. д.). • Развитие навыка диалогической речи.
5–6 лет	• Развитие умения самостоятельно определять правила, импровизировать во время игры. • Побуждение к использованию образов и сюжетов художественных произведений в играх (из сказок и рассказов, фильмов и мультфильмов). • Активизация диалогической речи.
6–7 лет	• Развитие творческих способностей детей: желание использовать в игре музыкальные инструменты, добавлять элементы танца, пения. • Создание устойчивого интереса к профессиональной деятельности взрослых (игры в сотрудников полиции, спасателей, врачей, космонавтов, учёных и т. д.). • Создание мотивации к изготовлению декораций и атрибутов для будущих игр.

Виды сюжетно-ролевых игр

По направленности обучающей цели и способы её достижения сюжетно-ролевые игры делятся на: **творческие, сюжетно-дидактические и интерактивные.**

• **В творческой сюжетно-ролевой игре дети максимально фантазируют, не просто копируют поведение взрослых в конкретных жизненных ситуациях, а показывают свой вариант действий в условиях вымышленных обстоятельств.** Дети перевоплощаются по игровому замыслу: становятся артистами цирка, учёными в лаборатории, хирургами, модельерами. Для фантазии детей в творческих играх нет границ. По сговору они действуют в повседневных ситуациях: поездка на автобусе, поход в театр или музей, обед в кафе. А могут переноситься в сюжеты из фильмов и книг: стать палеонтологами на раскопках, полететь на Марс, изобрести машину времени.

Например: творческая игра «Путешествие в космос» *начинается с того, что один из воспитанников объявляет себя капитаном и предлагает полететь на луну. Ребята соглашаются: мальчики строят космический корабль (из стульев или мягких модулей), девочки собирают в дорогу припасы. Когда всё готово, капитан командует: «Поехали!», и путешествие начинается. Ребята рассказывают о том, что видят в воображаемых иллюминаторах, показывают действие в невесомости.*

Внезапно случается поломка, корабль совершает посадку на ближайшей планете, космонавты исследуют неизвестную территорию.

- **Сюжетно-дидактическая игра является игровой формой обучения, в ней синтезируется творческая деятельность детей с изучением наглядных материалов, практическим применением полученных на занятиях знаний.** Воспитатель всегда руководит игрой этого вида: озвучивает обязанности для каждой роли, наблюдает за ходом игры, корректирует выполнение дидактического задания. Сюжетно-дидактические игры строятся на основе игр творческих, уже знакомых детям: «Магазин», «Детский сад», «Банк», «Столовая». Игра приобретает дополнительное содержание: познавательное (отличие фруктов и овощей в игре «Столовая» или «Огород»), математическое (посчитать количество предметов в игровой ситуации), языковое (актуально для групп, в которых изучается национальный язык).

Например: игра «Супермаркет».

Играют дети старшего дошкольного возраста готовятся к поступлению в школу, один ребенок — он выполняет роль кассира, раскладывает по ячейкам игрушечные купюры тем самым закрепляя математические навыки (складывать и вычитать). Второй учится писать, она формляет ценники для товаров, роль в игре — покупатель.

Сценарий игры классический: покупатель набирает товары в тележку, кассир пробивает, совершается покупка.

***Дидактическое содержание игры** заключается в тренировке одного ребёнка умений писать цифры и совершенствовании вторым ребенком вычислительных операций (сложение и вычитание).*

- **Организация интерактивных игр обусловлена внедрением технических средств в образовательный процесс ДОУ (применением ИКТ).** Использование интерактивной доски в сюжетно-ролевых играх обогащает игровой опыт дошкольников. На экран проецируются фотографии реальных мест (морские, тропические пейзажи, города и представители далёкий стран) и фантастические сюжеты (иллюстрации волшебной страны, эпохи динозавров, инопланетных рас).

***На интерактивной доске во время сюжетно-ролевой игры «Космическое путешествие»** показываются видеофрагменты запуска ракеты и пребывания экипажа внутри корабля. Для развития игрового сюжета используются пейзажи различных космических явлений: метеоритный дождь, полёт кометы, чёрная дыра. Воспитанникам предлагается выполнить задания на интерактивной доске по теме предыдущих занятий: члены экипажа закрепляют знания о вращении планет, устройстве Солнечной системы.*

По тематике сюжетно-ролевые игры условно делятся на деловые, современные, игры по интересам мальчиков и девочек.

- **Деловая игра — это воссоздание детьми содержания профессиональной деятельности взрослых.** Взаимодействие между участниками игры отражает модель сотрудничества руководителей и

специалистов. Деловые игры направлены на формирование культуры отношений в обществе и первичных представлений о профессиональной этике. Дети должны понимать, что важны не только начальники, капитаны, директора, но и каждый член команды. Ответственность в выполнении профессиональных обязанностей и слаженность в работе коллектива — залог успешной работы (в условиях детского сада — работы-игры).

Примеры деловых игр для младших и средних дошкольников: *«Парикмахерская», «Продуктовый магазин», «Кафе», «Почта», «Гараж», «В автобусе», «Путешествие на корабле». Деловые игры для старших дошкольников требуют умения действовать по сговору и слаженно: «Операционная», «Школа», «Опытная лаборатория», «Спасательная бригада», «Редакция/Журналисты», «Космический экипаж».*

- **Современная сюжетно-ролевая игра** строится на сюжетах реальной

жизни XXI века. Детское сознание впитывающее: в памяти откладываются места, которые посетил ребёнок, как в них принято вести себя взрослым, какие роли они выполняют в функционировании различных предприятий. Меняется мир взрослых, об устройстве современного общества и новых профессиях дети узнают в том числе из телевизионных передач. Расширяется тематика детских игр, появляются новые атрибуты. И мы можем наблюдать, как дети играют в «Офис», «Агентство недвижимости», «Гипермаркет», «Салон сотовой связи», «Туристическую компанию», «Дизайн-студию», «Модельное агентство», «Управляющую компанию», «Приют для животных» и т. д.

Например: *современная сюжетно-ролевая игра «Сбербанк» копирует модель взаимоотношений «банковский оператор — клиент». Игра подходит для старших дошкольников, имеющих представление об оказании услуг в сберегательном банке (посещали с родителями): оплата квитанций, оформление банковской карты, выдача наличных, перевод средств и др. Некоторые атрибуты для игры педагог делает совместно с ребятами: терминал и банкомат (наклеивают на коробки распечатки-экраны с кнопками), бейджики для операторов, банкноты и монетки.*

- **Игры разделяются по интересам — для мальчиков и для девочек — в возрасте 4–5 лет.** Девочкам нравится моделировать роль матери, хозяйки дома, традиционно женские профессии (медсестра, няня, воспитатель, сотрудник столовой). Для сюжетно-ролевых игр девочек требуется небольшое пространство и достаточное количество кукол и атрибутов к ним (коляски, кроватки, посуда, одежда). Мальчики воспроизводят в играх мужскую модель поведения: защита население (игры военной тематики, в полицейских, пожарных), строительство, занятия с техникой и транспортом.

Например: *Девочки играют в «Дом моды», «Маникюрный салон», «Дочки-матери» в уголке игровой деятельности. Тогда как сюжетно-ролевые игры мальчиков имеют больший размах и выходят за пределы игровой зоны: их игры подвижны и часто шумны. Любимые игры сына и*

одногруппников — «Полицейские и воришки», «Строители», «Автомобилисты и инспектор».

Со старшими дошкольниками воспитателю необходимо организовывать совместные сюжетно-ролевые игры мальчиков и девочек, чтобы формировалось представление о важности взаимодействия мужчин и женщин в быту, о профессионализме независимо от половой принадлежности. В играх «Семья» и «Встречаем гостей» дети примеряют различные возрастные роли (малыши, родители, тёти и дяди, старшее поколение родственников), развивают культуру общения со взрослыми, с гостями, напоминают, что домашние дела выполняются всеми членами семьи (мама готовит, стирает, гладит, папа чинит, делает ремонт, дети помогают). Патриотической подготовке воспитанников способствует игра в «Войну»: дети осознают значение каждого участника в этой сложной ситуации, девочкам отводятся роли на походной кухне и пункте медицинской помощи.

Когда проводить сюжетно-ролевые игры

Сюжетно-ролевые игры обычно проводятся между занятиями и в свободное время во второй половине дне. Можно провести игру во время прогулки.

Часто сюжетно-ролевые игры включаются в структуру речевых и творческих занятий. Роль воспитателя заключается в проговаривании условий и плана игры и в контроле за действиями детей, поскольку игра в этом случае является инструментом обучения.

Сюжетно-ролевая игра выступает как средство развития речи. На речевом занятии дети изучают наглядные материалы по названной теме, беседуют с воспитателем, узнают новые слова и поясняют их значение. Воспитатель предлагает погрузить в тему и поиграть, активно используя в диалогах новые слова.

Например: *сюжетно-ролевая игра «На приёме у доктора» применяется на речевом занятии по теме «Поликлиника» в средней группе. Дети распределяют роли: стоматолог, педиатр, окулист, пациенты. Воспитатель даёт задание: в диалоге врача и пациента должны быть использованы слова по теме занятия (названия медицинский специальностей, «осмотр», «симптомы», «диагноз», «рецепт»).*

Для активизации фантазии и развития талантов сюжетно-ролевые игры проводятся на творческих занятиях: музыкальных, по хореографии и театральной деятельности. После ознакомления детей с определённой группой музыкальных инструментов им предлагается провести игру «Духовой/струнный/народный ансамбль», в подготовительной группе сюжетно-ролевая на музыкальном занятии усложняется.

Например: *игра в подготовительной группе «Симфонический оркестр» предполагает знание воспитанниками профессиональных обязанностей дирижёра и взаимодействия его со всем участниками*

оркестра. Для исполнения ролей музыкантов (скрипачи, флейтисты, барабанщик и др.) дети должны быть знакомы со всеми группами инструментов и способами игры на них.

Музыкальные занятия и особенно занятия хореографического кружка включают сюжетно-ролевые игры-танцы. Дети выполняют под музыку движения в соответствии с тематикой композиции: «На лесной опушке» — дети изображают зайчиков, лисиц, медвежат, «Танец с саблями» — импровизация на военный сюжет, «Лесорубы», «Косари» - моделирование в танце трудовой деятельности.

Также сюжетно-ролевая игра является первой ступенью театрализованной деятельности дошкольников. С детьми проводятся игры-инсценировки по литературным произведениям (в театральном уголке или кружке дополнительного образования): «Теремок», «Репка», «Лиса и заяц», «Мойдодыр» и др.

Проведение сюжетно-ролевых игр в детском саду

Организация сюжетно-ролевых игр начинается с подготовки атрибутов и игрушек. Для младших дошкольников предметы для конкретных игр подбирает воспитатель и располагает их в игровой зоне в свободном доступе, что стимулирует интерес к развёртыванию самостоятельной деятельности. Для детей 4–7 лет атрибуты хранятся в игровой зоне в секциях/коробках по темам («Посуда», «Инструменты», «Медицина»). Ребята старших групп с удовольствием изготавливают материалы для игр своими руками: мечи из картона, продукты из пластилина, нарисованные картинки заменители.

Таким образом, воспитанникам младшей группы предоставляется готовый набор для игры в кафе: посуда, бутафорские продукты, касса, деньги.

Методика организации сюжетно-ролевой игры, как должно быть.

Воспитатель знакомится с перспективным планом развития и обогащения игровой деятельности, выявляет личных интересы детей и способность самостоятельного продумывания сюжета. С учётом полученных данных он приступает к организации сюжетно-ролевой игры в группе.

1. Выбор темы игры, составление примерного плана игры с возможными вариантами сюжета.
2. Подготовка игровой среды: предметы мебели, игровые атрибуты и заменители, детали костюмов, материалы для самостоятельного изготовления предметов по замыслу.
3. Создание мотивации и начало игры:
   - воспитатель создаёт игровую или проблемную ситуацию («Ребята, Чебурашка никогда не был в цирке, покажем ему представление?», «Жители острова Чунга-Чанга приглашают нас в гости!», «У кукол скопилось много грязной одежды, устроим для них прачечную!»);

- проведение краткой беседы по теме игры («Какие номера исполняют в цирке?», «Что необходимо для морского путешествия?», «Какие бытовые приборы есть в прачечной?»);
- руководство к игре (для младших дошкольников - прямое, для ребят постарше — косвенное): распределение ролей, обозначение примерного сюжета;

4. Поддержание игровой ситуации: контроль за эмоциональным состоянием всех участников игры, подсказки для обогащения сюжета, подбадривание;
5. Завершение игры: анализ исполненных ролей, воплощения сюжетной задумки, похвала в инициативности и проявлении фантазии.

Картотека сюжетно-ролевых игр

Таблица 2

Возрастная группа	Методические приёмы	Примерная тематика
Первая младшая (ясельная)	Ролевое парное взаимодействие: воспитатель в качестве партнёра по игре развивает способности ребёнка, исполняет «ведущую» роль.	- Бытовые сюжеты: «Дом», «Семья», «Мама и малыш», «Семейное чаепитие», «Выставка животных» (с плюшевыми игрушками), «Обед для кукол». - Профессии людей: «Магазин», «Почта», «Водитель и пассажир», «Строители», «В парикмахерской».
Вторая младшая	Ролевой диалог: • с воспитателем; • с ребёнком.	- Бытовые: «День рождения», «Праздник в кругу семьи», «Собираемся на прогулку», «Зоопарк» (с игрушками-заместителями или масками животных). - Деловые: «На приёме у врача», «Больница для кукол», «Поварята», «Магазин игрушек», «Почтальон». - На темы литературных произведений: сюжеты народных сказок «Рукавичка», «Лиса и заяц», «Теремок», «Колобок», по мотивам авторских сказок «Путешествие с Айболитом», «Мойдодыр в гостях у ребят».
Средняя	Построение игры основывается на умении менять роль одного и того же ребёнка во время одной игры: • на первоначальном этапе освоения нового способа игры воспитатель является партнёром, помогает детям («Сейчас я тоже пассажир автобуса. Теперь я кондуктор/дорожный инспектор/работник заправки/автослесарь»); • игры с партнёром и в небольших подгруппах.	- Бытовые: «У нас в семье появился младенец», «Мамин праздник», «Большая стирка»/«Генеральная уборка», «Банный день» (с куклами), «В метро». - Деловые: «Водители грузовиков», «Универсальный магазин», «Стройка» (дома, моста, башни, крепости), «Скорая медицинская помощь», «В аптеке», «Ветеринарный центр», «Моряки и рыбаки», «В цирке». - Литературные: «Почтальон Печкин в Простоквашине», «Путешествие к Чебурашке на родину», «Праздник на острове Чунга-Чанга». - Героико-патриотические: «Пожарные».
Старшая	Дети развивают умение	- Бытовые: «Переезд в новую

	действовать в сюжетно-ролевой игре по принципу «Смысловой куст»: у одного ребёнка сменяется несколько ролей за игру. Развивающий элемент в игре старший дошкольников — введение нестандартного персонажа (Баба-Яга в парикмахерской, крокодил Гена в музее, Чебурашка в космосе и т. д.).	квартиру»/«Новоселье», «Правила дорожного движения». - Деловые: «В детском саду» (куклы заменяют воспитанников, дети исполняют профессиональные роли — воспитатель, заведующая, нянечка, завхоз и др.), «Процедурный кабинет»/«Травмопункт», «В сберегательной кассе»/«Банк», «Дизайнерская студия», «Автосервис», «Модное ателье», «Фотосалон», «Салон красоты»/«Студия маникюра», «Библиотека». - Литературные: «Серая шейка», «Царевна-лягушка», «Незнайка в цветочном городе». - Героико-патриотические: «Спасатели», «Пограничные», «Оборона крепости», «Запуск спутника».
Подготовительная	Сюжетно-ролевые игры строятся детьми 6–7 лет по принципу придумывания: • «расшатывание» сюжета знакомой сказки; • придумывание новой сказочной истории; • телефонные разговоры; • придумывания реальных историй из жизни.	- Бытовые: «Прогулка по городу», «Экскурсия в музей», «Новый год в кругу семьи», «Ремонт в квартире», «Участвуем в субботнике», «Наши питомцы». - Деловые: «Корреспонденты», «Кафе», «В театре», «Город мастеров», «В офисе», «Турагенство», «Салон связи», «Модница — ателье для леди», «На телевидении», «Школа», «Железнодорожный вокзал»/«В аэропорту». - Литературные: «Зимовье», «Чук и Гек», «В поисках подснежников», «Принцесса на горошине». - Героико-патриотические: «Служба спасения»/«МЧС», «Полицейский участок», «ГИБДД», «Полёт Юрия Гагарина», «Высадка на Луне». - Режиссёрские: дети учат персонажей кукольного или пальчикового театра исполнять свои роли.

Временной план игры в детском саду

Положения СаНПин по организации режима работы в ДОУ не содержат прямых указаний по длительности игровой деятельности дошкольников. Поскольку организованная педагогом сюжетно-ролевая игра считается формой обучения в детском саду, приравняем её длительность к временным нормам образовательных и физкультурных занятий.

Если воспитатель видит заинтересованность детей в более длительной игре и не наблюдает признаков переутомления или чрезмерного перевозбуждения, стоит немного увеличить время на игру.

Атрибуты и наглядный материал для игр

Существует множество идей, как разнообразить детские игры при помощи различных атрибутов, вариантов оформления. Предметы и игрушки-заменители для сюжетно-ролевой игры легко изготовить своими руками, в том числе из бросового материала. К пополнению материальной базы игрового уголка следует привлекать воспитанников и родителей.

Игрушки в готовых наборах функциональны: в кассовый аппарат встроен калькулятор, на кухонной плите загораются конфорки, фен шумит и дует, у дрели вращается сверло и т. д. Эти атрибуты для игр максимально точные копии реальных приборов и инструментов, они яркие и удобные.

Использование самодельных предметов в играх вызывает у детей неподдельный интерес и стимулирует воображение. Дети часто сами создают простые предметы-заменители для игр: палочки в качестве сабель, элементы из конструктора как инструменты для строительства и др. Бросовый материал используется для обогащения игровой среды: пузырьки и баночки — для игры в аптеку и процедурный кабинет, пустые бутылочки и коробки с этикетками — для наполнения полок продуктового магазина, флаконы из-под шампуней, лаков для ногтей — для салона красоты.

Оформление игровой среды

Витрина аптеки с окошком сделана своими руками с использованием печатных изображений лекарств (листовки можно взять в любой аптеке)

Игровая среда наполняется реальными предметами (инструменты и приборы) и важным самодельным атрибутом — таблицей для оценки зрения

Наполнение реальными предметами (образцами тканей, швейными принадлежностями, журналами с выкройками) побуждает детей ближе познакомиться с устройством ателье.

Свои игры дети стараются максимально приблизить к действительности. Поэтому в оформлении игровой среды желательно использовать неработающие бытовые и технические приборы, журналы и книги, пустую тару с этикетками, таблички с логотипами существующих компаний.

Анализ сюжетно-ролевой игры

С целью выявления эффективности организаторских способностей воспитателя в сюжетно-ролевых играх и корректировки плана дальнейшей деятельности педагог проводит анализ игры.

Критерии:

1. Соответствие темы и содержания игры интересам воспитанников и уровню их игровых умений.
2. Соответствие подготовительного этапа возрастной категории детей.

Игровая среда, выбор атрибутов и план сюжета продуманы воспитателем — для младшего возраста. Дети самостоятельно подбирали атрибуты из предложенных и намечали план игры — средний возраст. В соответствии с темой игры воспитанники сами подготовили предметные условия, сделали материал и атрибуты, распределили роли и развернули сюжет — старшие дошкольники.

3. Описание методов для руководства ходом игровой деятельности, их результативность.
4. Какие задачи были реализованы в проведённой игре.

5. Оценка деятельности воспитанников: средства воплощения ролей (использование костюмов, мимики, жестов, выразительность речи); использование атрибутов; коммуникативный аспект в игре (взаимодействие с партнёром, помощь, отсутствие конфликтных ситуаций).
6. Завершение игры: логический финал игрового сюжета, эмоциональное состояние детей (признаки переутомления, приподнятое настроение, желание в будущем развить сюжет игры).
7. Направление последующей работы воспитателя: корректировка/совершенствование методики проведения игры, какими средствами обогатить игровой опыт детей.

Грамотная организация игровой деятельности в детском саду способствует развитию личностных качеств воспитанников. В сюжетно-ролевых играх дети расширяют представления о взаимоотношениях взрослых, формируют первичные профессиональные компетенции, проникаются уважением к труду человека. Дети проявляют инициативность в разработке сюжетов на повседневные и фантастические темы, раскрывают творческий потенциал, перевоплощаясь в назначенную роль.

Список используемой литературы

1. *Игра дошкольника /Л.А. Абрамян, Т.В. Антонова, Л.В. Артемова и др. / Под ред. С.А. Новоселовой. - М.: Наука, 1989. - 164 с.*
2. *Жуковская, Р.И. Воспитание ребенка в игре / Р.И. Жуковская. - М.: Педагогика, 1963. - 216 с.*
3. *Михайленко, Н.Я. Педагогические принципы организации сюжетной игры // Дошкольное воспитание. - 1998. - №4. - С.38-46.*
4. *Новоселова, С.Л. Игра дошкольника / С.Л. Новосёлова. - М., Просвещение, 1989. - 235с.*
5. *Новосёлова, С.Л. Воспитание дошкольника в игре / С.Л. Новосёлова. - М., 2004. - 190 с.*

ПРАКТИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ИЗ ОПЫТА РАБОТЫ ПЕДАГОГОВ

«Строители»

Возрастная адрессованность: 5-6 лет.

Предполагаемое количество участников: от 3 до 8 человек.

Материал, оборудование: крупный строительный материал, машины, подъемный кран, игрушки для обыгрывания постройки, картинки с изображением людей строительной профессии: каменщика, плотника, крановщика, шофера и т. д.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Дети находят картинки с изображением людей строительной профессии и построек. Дети вспоминают, какие бывают строительные профессии, чем заняты люди на стройке. Они рассматривают изображения

строителей и рассказывают об их обязанностях. Затем дети договариваются о постройке дома.

Распределяются роли между детьми: главный – архитектор, который рисует схему дома и распределяет обязанности среди детей, одни – строители, они строят дом; другие – водители, они подвозят строительный материал на стройку, третьи – грузчики, которые разгружают машины, один из детей – крановщик. В ходе строительства следует обращать внимание на взаимоотношения между детьми. Дом готов, и в него могут вселяться новые жители. Дети самостоятельно играют.

Источник: *https://ok-etalon.ru/publications/detskij-sad/poznavatelnoe zanyatie-stroiteli-s-elementami-syujetno-rolevoy-igry-87*

«Волонтеры».

Возрастная адресованность: 6-8 лет.

Предполагаемое количество участников: 5-7 человек.

Материал, оборудование: игрушки различных животных, посуда для животных, лоток для животных, муляжи корма для животных, шапочка ветеринара, шприц, лекарства.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Дети распределяют между собой роли: животные (кошка, собака, попугай и т.д.), хозяин или хозяйка домашних животных, ветеринар, волонтеры. Проигрывается игровые ситуации заботы и ухода за домашними животными, брошенными животными: покормить, почистить лоток, посетить ветеринара, чтобы он провел осмотр животного, назначил лекарства по необходимости.

В конце каждому игроку вручается значок волонтера.

«Бьюти-салон красоты»

Возрастная адресованность: 6-8 лет.

Предполагаемое количество участников: 10-13 человек.

Материал, оборудование: зеркала, набор расчесок, бритва, ножницы, машинка для стрижки волос, фен для сушки, лак для волос, одеколон, лак для ногтей, детская косметика, альбом с образцами причесок, краска для волос, халаты, пелеринки, полотенца, касса, чеки, деньги, швабра, ведро.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Педагог с детьми распределяет роли для работы в салоне: парикмахер, мастер маникюра, мастер косметолог, администратор, уборщица, клиенты.

Игровые действия: Мастера принимают клиентов, выполняя свои профессиональные обязанности:

- Парикмахер моет волосы, причесывает, делает стрижки, красит волосы, бреет, освежает парфюмом.

- Мастер маникюра делает маникюр, покрывает ногти лаком, гелем, наращивает ногти, дает рекомендации по уходу за руками.

- Мастер косметического кабинета делает массаж лица, протирает лосьоном, смазывает кремом, красит глаза, губы и др.

- Администратор направляет «клиентов» к мастерам, производит расчёт.

- Уборщица следит за чистотой в салоне: подметает, меняет использованные полотенца, салфетки.

Посетители вежливо здороваются с работниками салона, просят оказать услугу, советуются с мастерами, платят в кассу, благодарят за услуги.

Дидактическая игра «Причешем куклу красиво».

Изготовление атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, пелеринки, полотенца, салфетки и др.)

Источник: *https://www.prodlenka.org/metodicheskie-razrabotki/396302-kartoteka-sovremennyh-sjuzhetnorolevyh-igr*

«Кругосветное путешествие»

Возрастная адресованность: 6-8 лет.

Предполагаемое количество участников: 10 человек.

Материал, оборудование: игровое наполнение для сюжетно-ролевых игр «Пилот», «Морское путешествие», музейная полочка «Камни», «Животные жарких стран» и др., оборудование для творческой мастерской, дневники путешественника, бинокли, фотоаппараты, телефоны или рации.

Ход игры (правила, игровое действие, руководство):

Группе детей предлагается совершить кругосветное путешествие. Определяемся каким транспортом можно воспользоваться. Организуется салон самолета, палуба корабля. В процессе путешествия участники организуют питание, посещают выставки и фестивали народных промыслов. В творческой мастерской ведется запись увиденного в дневник наблюдений путешественника в форме рисунков.

Источник: *https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2021/03/02/syuzhetnorolevaya-igra-krugosvetnoe-puteshestvie*

«Путешествие на самолете»

Возрастная адресованность: 5-8 лет

Предполагаемое количество участников: 10-15 человек и более по желанию детей.

Материал, оборудование: строительный материал, стульчики, игрушечные самолеты, пропеллер, штурвал, предметы заместители, бейджики для распределения ролей.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Подготовка к игре (1-2 дня)

Чтение произведения «На аэродроме» И. Винокурова, просмотр презентации «Воздушный транспорт», рисование транспорта, игра с

глобусом «Выбираем страну для путешествия», например Австралия, изготовление атрибутов.

Игровые роли: пилот, стюардесса, стюард, заправщик самолета, механик, работник паспортного контроля, спецконтроль, пассажиры.

***Кассир (1 человек*)**

Отвечает на звонки, ведет регистрацию пассажиров, выдает билеты, ведет контроль во время посадки пассажиров в самолет.

Пассажиры

Обращаются за помощью в покупке билета на рейс самолета к кассиру.

Обращаются за помощью в выборе газеты, журнала к продавцу газетного киоска. Покупают продукты в буфете. Обращаются к стюардессе. Задают вопросы экскурсоводу. Во время экскурсий делают фото на фоне экрана (воспитатель готовит презентацию по Австралии).

Продавец газетного киоска

Выслушивает посетителей, продает газеты, журналы.

Техники (2 человека)

Осматривают самолет, подкручивают гайки, простукивают корпус, заправляют самолет.

Таможенники (2 человека)

Принимают у пассажиров багаж, досматривают его на безопасность.

Пилоты (2 человека)

Приветствуют пассажиров на борту самолета. Проверяют исправность всех бортовых приборов. Следят за температурой за бортом, высотой полета.

Стюардесса (1-2 человека)

Приветствует на борту самолета. Объясняет, где - что лежит, меры безопасности. Приносит напитки и еду. Оказывает пассажирам внимание.

Краткое содержание игры

Первый вариант

Выбор тура с помощью глобуса. Обсуждение направления. Что хотим увидеть? Как можем добраться, страна находится далеко от нас.

Вывод: быстрее самолетом долететь.

Второй вариант

Получили приглашение, например в Австралию.

Распределение ролей с помощью бейджиков.

Для поддержания интереса у детей и развития игры педагогом продумываются и вносятся дополнительные атрибуты, например газетный киоск, буфет и другое. Воспитатель делает объявление, что в зале ожидания работает газетный киоск, буфет и другое. Здесь можно приобрести интересные журналы для чтения и т.д.

Игровые действия

Воспитатель предлагает сотрудникам занять свои рабочие места, открыть аэропорт и пригласить всех детей совершить увлекательное путешествие на самолете. Воспитатель берет на себя роль экскурсовода,

организует игровое пространство, напоминает действия других ролей, включает музыку во время полета. Также, воспитатель может включить презентацию с облаками, океаном, горами (комментируя: сейчас мы пролетаем океан; можно показать карту и рассказать над какими странами пролетаем – Китай, Монголия, Япония).

При приземлении в столице Австралии Канберра, педагог проводит небольшую экскурсию (можно подготовить детей и они будут экскурсоводами).

Усложнение игры

Путешествие совершается в другую страну, там люди разговаривают на другом языке - австралийский вариант английского языка. Можно научить детей приветствию, вежливым словам, просьбе на английском языке.

Завершение игры

Логическое подведение итогов и переход в другую деятельность. Педагог подводит краткий итог деятельности детей в ролях.

Закрепляет последовательность игровых действий: «Наш полет окончен».

Все работники и пассажиры отправляются домой к своим семьям.

Можем продолжить игру завтра и отправиться в другое путешествие.

Вы все справились с выбранными ролями. Были вежливы, уступали друг другу. Хотелось бы еще раз поиграть в эту игру? Какую бы роль выбрали тогда?

Вы можете оценить качество работы «Аэропорта», качество услуг и полета?

Дети делают выводы. Наводят порядок в игровой зоне. Педагог всех благодарит и раздает детям раскраски с изображением самолета, кенгуру и другое.

Дети переходят к другой деятельности или могут продолжить эту, путешествовать в другую страну, поменяться ролями. Можно привлечь родителей к изготовлению буклетов, сувениров, путевок.

Источник: *https://infourok.ru/putevoditel-po-syuzhetno-rolevoy-igreputeshestvie-na-samolete-4001720.html*

«Театр сказок...»

Возрастная адресованность: 5-8 лет

Количество участников: от 10 человек

Материал, оборудование: любимые книги с картинками, ткань (простынь, покрывало)

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Дети выбирают несколько любимых книг, которые хотели бы представить на «сцене».

Взрослый медленно читает выбранную книгу, а дети импровизируют, разыгрывая сцены из книги.

Источник: *150 развивающих игр» Пенни Уорнер*

«Детское кафе»

Возрастная адресованность: от 5 лет

Количество участников: от 5 чел.

Материал, оборудование: таблички с надписями: «Администратор кафе», униформа для официантов (фартуки и головные уборы), скатерти для столиков; разносы; полотенца, папки-меню с картинками; модуль «Кухня»; муляжи из пластмассы и соленого теста (пирожных, булочек, пирожков, фруктов, ягод, мороженого, овощей и пр.); игрушечная столовая и кухонная посуда; салфетки бумажные и текстильные; маленькие вазочки с цветами для декора столиков; игрушечные телефоны; колпак и фартук для повара; кошельки, сумки; деньги и чеки; ручки и блокноты для записи заказов; веник, совок, швабра, тряпочки для уборки со столов и для уборки пола, халат для уборщицы; музыкальный центр

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Роли и игровые действия

Главные

Клиент кафе – приходит в кафе, выбирает понравившийся столик, выбирает в меню блюдо и делает заказ, спрашивает у официанта, что входит в состав блюда, соблюдает правила этикета, ждет своего заказа, кушает, благодарит, расплачивается за оказанные ему услуги, делает записи в книгу жалоб и предложений.

Администратор – организует работу персонала, помогает официантам, контролирует качество обслуживания, встречает гостей, решает организационные вопросы, возможные конфликтные ситуации, оформляет необходимые документы.

Повар – готовит блюда, входящие в меню, составляет списки необходимых для кухни продуктов и товаров, поддерживает чистоту и порядок на кухне.

Кондитер – выпекает кондитерские изделия и оформляет их.

Официант – обслуживает посетителей, подаёт меню, принимает заказы, разносит заказы посетителям, получает расчет за услуги, убирает столы после ухода посетителей, сервирует столы к приходу новых клиентов.

Второстепенные

Посудомойщица – моет посуду, сушит, складывает на место.

Уборщица – наводит порядок в кафе.

Ди-джей – ведёт музыкальную программу.

Варианты начала игры

1-й вариант.

Дети, посмотрите, какая сегодня Вика красивая, нарядная. Вика, расскажи нам, может у тебя какой-то праздник?

Вика:

Я в хорошем настроении
Принимаю поздравления.

Собрались мои друзья

День рожденье у меня!

Мне исполняется 6 лет!

Давайте сегодня отметим день рождения Вики в детском кафе! Вы согласны?

2-й вариант.

Объявить конкурс «Лучшее кафе», предложить детям поучаствовать в конкурсе. С этой целью приготовить самые лучшие блюда, привлечь как можно больше клиентов.

3-й вариант.

Объявить по радио, что кафе «Страна чудес» приглашает жителей города встретить Новый год со сказочными персонажами и отведать праздничное меню.

Руководство игрой:

Обогащение содержания игры:

- клиент на свой день рождения заказал в кафе клоуна из цирка;

- администратор приглашает в кафе артистов эстрады для выступления на Новогоднем празднике;

- администратор делает по телефону заказ менеджеру по доставке продуктов.

Советы:

- предложить бесплатно чай, кофе, почитать журнал пока посетитель ждет заказ.

- организовать в кафе игровую комнату, где дети смогут весело провести время.

- предложить составить новое меню.

Создание проблемных ситуаций:

- Что делать, если вам принесли не то, что вы заказывали?

- К кому обратиться, если вам не понравилось качество обслуживания?

- К кому обратиться, если долго не несут заказ?

- Забыл дома деньги, что делать? (*оставить в залог ценную вещь, позвонить и попросить о помощи близких, друзей).*

- Ваш столик занят, что делать? (*обратиться к администратору, он подберет столик или решит вопрос с вашим столиком).*

- На вас случайно официант пролил кофе, что делать? *(администратор с официантом приносят свои извинения и предлагают бесплатный обед за счёт кафе).*

Окончание игры

1-й вариант.

В кафе сработала пожарная сигнализация, администратор приносит свои извинения, кафе закрывается, посетители расходятся по домам.

2-й вариант.

Подходит время закрытия кафе, официант просит оплатить счет. Посетители расплачиваются и уходят.

3-й вариант.

В кафе обнаружена утечка газа, всем рекомендуется срочно покинуть помещение.

4-й вариант.

Празднование дня рождения (Нового года и т. п.) удачно завершено, клиенты довольны обслуживанием, меню и выступлением артистов.

Источник:

1.*Сюжетно-ролевые игры 21 века для социально-коммуникативного развития детей дошкольного возраста 5–7 лет.*

2. *Сценарии сюжетно-ролевых игр: для воспитателей дошкольных образовательных организаций бакалавров направления Педагогическое образование, профиль Дошкольное образование / Е.И. Попова, А.Ф. Кондрашина, С.С. Сунцова. – Ишим: Изд-во ИПИ им. П.П. Ершова (филиал) ТюмГУ, 2018. – 80с.*

«ГИБДД»

Возрастная адресованность: от 5 лет

Количество участников: от 5 чел.

Материал, оборудование: игровая зона для сюжетно-ролевой игры «Семья», детская сумка, муляжи мучных изделий, кошелёк с «деньгами», дорожные знаки, светофор, рули, стульчики, игрушки-машины, полицейская фуражка, жезл, жилетка с надписью «ГИБДД», строительный материал, детский инструмент, билеты, план-схема.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Предполагаемые роли и игровые действия:

Главные: Мама, Маша и Саша – дети, бабушка, сотрудник ГИБДД – следит за соблюдением правил дорожного движения.

Второстепенные

Водители – управляют разными видами транспорта, соблюдают правила дорожного движения.

Кондуктор автобуса – продаёт билеты пассажирам, следит за порядком в автобусе, объявляет остановки.

Варианты начала игры

1-й вариант.

Воспитатель берёт на себя роль мамы. Дети по желанию берут на себя роль Маши и Саши. Мама просит детей навестить бабушку. Дети, ориентируясь по плану-схеме, путешествуют по городу, соблюдая правила дорожного движения.

2-й вариант.

Воспитатель берёт на себя роль сотрудника ГИБДД, который находит на остановке приглашение на день рождения, адресованное Маше и Саше. Спрашивает у детей, кто его потерял? Дети берут на себя роль Маши и Саши и отправляются в гости на день рождения.

Руководство игрой:

1. Обогащение содержания игры:

- Маша и Саша идут в магазин за подарком.

- Маша и Саша идут в салон красоты, чтобы выглядеть нарядно

- пригласить на день рождения фотооператора.

- на день рождения пригласить клоуна.

2. Создание проблемных ситуаций:

- Что делать, если вы опаздываете на день рождения?

- Если вы оставили сумку в автобусе, что делать?

- Что делать, если вас на пешеходном переходе не пропускают машины?

- Во время поездки на автобусе произошла авария. Что делать?

(Если есть пострадавшие, то вызвать скорую помощь; вызвать сотрудников ГИБДД; по возможности оказать помощь пострадавшим).

- Что делать, если дома забыл подарок?

(зайти в магазин и купить подарок или вернуться за подарком).

Окончание игры

1-й вариант.

Маша и Саша благополучно добираются до бабушки или на день рождения.

2-й вариант.

Наступает вечер, и дети возвращаются из гостей домой.

Источник:

1.*Сюжетно-ролевые игры 21 века для социально-коммуникативного развития детей дошкольного возраста 5–7 лет.*

2.Сценарии сюжетно-ролевых игр: для воспитателей дошкольных образовательных организаций бакалавров направления Педагогическое образование, профиль Дошкольное образование / Е.И. Попова, А.Ф. Кондрашина, С.С. Сунцова. – Ишим: Изд-во ИПИ им. П.П. Ершова (филиал) ТюмГУ, 2018. – 80с.

«Метеостанция»

Возрастная адресованность: 5-7 лет

Предполагаемое количество участников: 14 человек

Материал, оборудование: перечень метеооборудования: барометр, термометр, термометр водный, термометр почвенный, компас, флюгер, конус-ветроуказатель, анемометр, большая линейка; приборы-помощники, приборы, изготовленные из природных и бросовых материалов: осадкомер, гигрометр – подвешенная сосновая шишка, барометр из еловой ветки, из лампочки, воздушные змеи и вертушки; оснащение детской лаборатории: микроскоп переносной, лупы, песочные часы, разнообразные магниты, бинокль, чашечные весы, прозрачные и непрозрачные сосуды разной конфигурации и разного объёма, медицинские материалы, природные, бросовые и технические материалы, компасы, карточки и схемы, контейнеры.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Варианты начала игры

1-й вариант.

Объявить, что в нашем городе открывается метеостанция с новейшим оборудованием, специалисты: метеорологи, синоптики, исследователи и лаборанты приглашаются на постоянную работу.

2-й вариант.

Объявить, что метеорологи и синоптики нашего города по своим исследованиям и наблюдениям выявили сейсмическую нестабильность, городу грозит опасность. Им нужна помощь геологов, биологов и других специалистов для подтверждения или опровержения этих данных.

3-й вариант.

Открыть курсы по обучению метеорологов и синоптиков с последующим устройством на работу.

4-й вариант.

Объявить, что из другого близлежащего города пришло тревожное сообщение о надвигающейся буре, эти данные нужно проверить на метеостанции. Метеорологам и синоптикам предстоит сделать точный прогноз – обойдет ли стороной город эта буря.

5-й вариант.

Объявить, что в нашем городе скоро будут проводиться соревнования, например Олимпиада, поэтому нам нужна помощь специалистов метеостанции для составления метеопрогнозов для спортсменов.

6-й вариант.

Объявить, что местному телеканалу требуются точный метеорологический прогнозы для извещения населения города.

Руководство игрой

1.Обогащение содержания игры:

–расширение метеоцентра: открытие дополнительных отделов и лабораторий, нужны дополнительные специалисты;

–кончились реагенты и химикаты для проведения опытов;

–для дополнительных исследований необходимо образцы проб отвезти в другую лабораторию, необходимо организовать перевозку;

–сотрудничество метеостанции с другими организациями.

2.Советы:

–открыть буфет или столовую для персонала;

–поставщики химикатов и оборудования просят очень дорого, необходимо сменить поставщиков, поиск других вариантов.

3. Создание проблемных ситуаций:

– Что делать, если был получен плохой прогноз: приближается буря, грядут обильные дожди, возможно наводнение (необходимо предупредить службу МЧС и другие спасательные службы, а также население и сказать, что нужно делать в той или иной ситуации).

– Сработала пожарная сигнализация, что делать? (организовать вывод всех сотрудников, позвонить в пожарную часть).

– Ударила молния и вывела из строя оборудование (организовать наблюдение за погодой без специальных устройств, вызвать службу ремонта).

Источник:

1.*Сюжетно-ролевые игры 21 века для социально-коммуникативного развития детей дошкольного возраста 5–7 лет.*

2.Сценарии сюжетно-ролевых игр: для воспитателей дошкольных образовательных организаций бакалавров направления Педагогическое образование, профиль Дошкольное образование / Е.И. Попова, А.Ф. Кондрашина, С.С. Сунцова.–Ишим: Изд-во ИПИ им. П.П. Ершова (филиал) ТюмГУ, 2018 – 80с.

«Сбербанк»

Возрастная адресованность: 5-8 лет.

Предполагаемое количество участников: 10-15 человек.

Материал и оборудование: визитки, деньги, ручка, кредитные бланки, калькулятор, пластиковые карточки, мобильные телефоны, бейджики, сберкнижки.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Клиент: паспорт, талон, квитанция, карта сбербанка.

Кредитный специалист: компьютер, машинка для счета денег

Кассир - операционист: касса, стойка-стол, деньги

Консультант: планшет, банкомат

Охранник: рация

Правила:

- Выполнять роли в соответствии с выбранной карточкой.
- Доброжелательно относиться друг к другу.
- Следить за культурой общения.

Для создания воображаемой ситуации детям предлагается создать обстановку банка: поставить терминал, банкомат, кассовый аппарат, расставить столы для операторов, и для охранника.

Мотивация

Педагог говорит, что в банк на работу требуются сотрудники.

Проблемная ситуация

Большинство «банковских работников» ушли в отпуск, поэтому банк должен временно принять на работу новых сотрудников.

Как мы можем помочь банку?

Какие профессии банковских работников вы знаете?

Что делают сотрудники банка?

Кто приходит в банк?

Зачем клиенты приходят в банк?

Педагог берет на себя роль управляющего банком (впоследствии эту роль может выполнять ребенок). Роли сотрудников распределяются приемом «волшебная шкатулка» – детям предлагается достать из коробки бейджики с изображением специальности, которые прикрепляются к

одежде. Педагог, совместно с детьми, проговаривает обязанности сотрудников, т.е. ролевые действия.

Ролевые действия

Администратор (управляющий) банка: Принимает персонал на работу, организует работу банка, контролирует работу сотрудников, следит за соблюдением режима работы банка.

Консультант: выдает талоны на совершение банковских операций, озвучивает номера стоек, помогает клиентам пользоваться банковским терминалом.

Кассир - операционист: общается с клиентом, совершает необходимую операцию: принимает деньги от клиентов, принимает переводы.

Менеджер (кредитный): дает консультацию по получению кредита, оформляет кредит клиенту.

Клиенты банка: оплачивают квитанции, получают кредит, банковскую карточку.

Охранник: обеспечивает безопасность клиентов, следит за монитором, просматривает видеозаписи, следит за порядком в банке.

Управляющий Банка, объявляет:

Прошу сотрудников банка занять свои рабочие места (кассир, охранник и др.)

Охранник: Банк открыт, проходите, пожалуйста. Соблюдайте порядок и очередь.

Примерные игровые диалоги:

1.вариант

Консультант: Здравствуйте. Чем могу помочь?

Клиент: Здравствуйте! Я хочу снять деньги (оплатить квитанцию, перевести деньги, оплатить кредит и др).

Консультант: Пожалуйста, пройдите к терминалу. Для совершения операции вставьте карту, внимательно введите пин-код, выберите нужную вам операцию, возьмите чек, заберите карту.

2.вариант

Клиент. Добрый день! Мне нужно обменять валюту.

Консультант: Возьмите, пожалуйста, талон. Ваш талон А-1 окно №5

Кассир: Добрый день. Сколько долларов вы хотели бы обменять на рубли? Пожалуйста, возьмите и пересчитайте деньги.

Клиент: Спасибо! Все правильно.

3.вариант

Клиент: Я хотел бы взять кредит. К кому я могу обратиться?

Консультант: Возьмите, пожалуйста, талон. Окно №3

Менеджер: Мы рады предоставить вам кредит. Сколько денежных средств вы хотите получить? Дайте, пожалуйста, ваш паспорт. Деньги получите в кассе.

Клиент: спасибо. И т.д.

Администратор: Уважаемые клиенты! Наш рабочий день подошел к концу. Будем рады снова видеть вас в нашем банке.

Охранник: провожает последних посетителей: «До свидания, приходите к нам завтра». Закрывает двери банка.

Игры-спутники: Сотрудники банка в обеденный перерыв идут в « Кафе», после чего возвращаются на рабочие места. После посещения банка клиенты банка идут по своим делам: делают покупки в «Магните», заходят в «Поликлинику» и «Салон красоты».

Заключительный этап:

Администратор: - Благодарю всех сотрудников за хорошо выполненную работу.

-Вам понравилось работать в банке?

-Кто испытывал трудности в работе?

-Кто хотел бы освоить другую профессию работника банка? И др.

Педагог обсуждает впечатления детей от участия в игре, повторяют новые слова, которые использовались в ходе игры.

Во время игры - администратор банка (педагог) наблюдает за игрой детей, отслеживает линию развития сюжета, разнообразие игровых действий, умение использовать игровую среду, игровой материал, а также умение детей вступать во взаимоотношения друг с другом, решать возникающие проблемы, конфликты, действовать в ситуациях затруднения.

При затруднении детей педагог использует такие приемы как: объяснение, помощь, напоминание - правила поведения в общественных местах, культуру поведения. Педагог поддерживает желание ребенка поменяться ролями. Для формирования взаимоотношений в игре педагог использует приемы: напоминания о доброжелательном отношении друг к другу, поощрения вежливости.

В процессе профориентационной сюжетно-ролевой игры имитируются производственные сюжеты, ситуации, профессиональная социальная среда, модели межличностных профессиональных отношений, модели профессионального поведения. Через сюжетно-ролевую игру у детей повышается интерес к профессиям взрослых.

Источник:

1. *Алябьева Е.А. «Поиграем в профессии. Книга 1. Занятия, игры, беседы с детьми 5-7 лет / Е. А. Алябьева - «ТЦ Сфера», 2014 - (Библиотека воспитателя (Сфера)*

2. Краснощекова Н.В. Сюжетно – ролевые игры для детей дошкольного возраста. - Ростов – на – Дону: Издательство Феникс, 2006.

3. Смоленцева А.А. Введение в мир экономики, или как мы играем в экономику. - Санкт-Петербург: Издательство ДЕТСТВО-ПРЕСС, 2001.

4. Шорыгина Т.А. Беседы об экономике. - М.: Издательство Сфера, 2009.

5. https://www.maam.ru/detskijsad/syuzhetno-rolevaja-igra-sberbank.html
https://zaryad-nn.ru/zanyatiya/syuzhetno-rolevaya-igra-bank.html

«Супермаркет»

Возрастная адресованность: 6-8 лет

Предполагаемое количество участников: 15

Материал, оборудование: касса, наборы продуктов, спецодежда для продавцов, кассиров, менеджеров, сувениры, чеки, сумки, кошельки, деньги; наборы мелких игрушек; журналы, газеты, одежда, обувь, головные уборы, учетные книги, ценники, указатели, названия отделов, телефоны, рации, микрофоны, упаковка, тележки для продуктов.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Игровые действия:

- приход в супермаркет;
- покупка необходимых товаров;
- консультации менеджеров;
- объявления о распродажах;
- оплата покупок;
- упаковка товара;
- решение конфликтных ситуаций с директором или администратором супермаркета.

Игровые роли: продавец, мама, папа, бабушка (воспитатель).

Бабушка (воспитатель) говорит о том, что в доме недостаточно продуктов и просит сходить в магазин. Мама с папой решают пойти за покупками всей семьей – взять с собой малыша в коляске. Бабушка просит покупать только полезные продукты, чтобы не навредить здоровью. Придя в магазин, мама с папой просят продавца дать им овощи, фрукты, молочные продукты (называют каждый), рассчитываются, получают сдачу, складывают продукты в сумку и коляску и возвращаются домой.

Бабушка просматривает продукты и просит маму приготовить обед, а папу – погулять с малышом, так как сама она устала и хочет прилечь. Далее игра развивается по привычному для детей сюжету.

Руководство игры:

Воспитатель осуществляет организацию и незаметно направляющее руководство

Источник: *Краснощекова Н.В. Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста. – Изд. 2-е. – Ростов н/Д.: Феникс, 2007. – 251с. – (Школа развития)*.

«Выставка собак»

Возрастная адресованность: 6-8 лет

Предполагаемое количество участников: 15-20 человек

Материал, оборудование: карточки – вывески («Фотоателье», «Ветклиника», «Салон красоты», «Выставочный зал»), фотоаппарат, карточки-фотографии собак, ручка, медали для награждения, подарки (корм для собак), ветклиника (халат, шапочка для ветеринара, тарелочки, бинты, шприцы, бутылочки, упаковки от таблеток, фонендоскоп, карточки

питомцев, телефон); выставочный зал (схемы, планы, конструктор), мягкие игрушки «собака», сантиметровая лента, весы напольные, бутафорские деньги, косточки.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Мотивация (1 день)

Воспитатель: Ребята, в нашу группу пришло приглашение поучаствовать в выставке собак. Эта выставка будет проходить в нашей группе, и собаки в ней будут участвовать не настоящие, а игрушечные. Но организована она будет совсем как настоящая. Если у вас есть свой четвероногий питомец, и вы сможете подготовить его к выставке, то получится очень интересная игра! У вас есть собаки? Так вы готовы начать подготовку к выставке? Для того, чтобы ничего не забыть, мы вместе с вами спланируем подготовку с помощью календаря событий. Как вы думаете, что нам понадобится для подготовки к выставке?

(Варианты ответов детей: узнать, как проходят выставки, как подготовить собак для выставки, вспомнить, какие породы собак существуют, как ведут себя собаки, их повадки, изготовить необходимые предметы для игры и др.)

Воспитатель схематично обозначает в календаре различные мероприятия по подготовке:

- изготовление «шампуней» для собак;
- изготовление «пакетов корма для собак»;
- оборудование «салона красоты для собак»;
- экскурсия в зоомагазин;
- встреча с ветеринаром;
- встреча с хозяевами собак;
- чтение книг о собаках, просмотр мультфильмов;
- фотовыставка «Я и моя собака»;
- конкурс рисунков «Здравствуй, пёс!»
- изготовление медалей для собак – победителей;
- сбор иллюстраций разных пород собак;
- проигрывание ситуаций из жизни хозяев и собак.

Когда все мероприятия по подготовке спланированы, воспитатель вместе с детьми определяет дату выставки – игры в выставку собак.

Подготовка к игре (до 5 дней)

Воспитатели вместе с детьми ежедневно обращаются к наглядно оформленному плану и выполняют мероприятия по подготовке к выставке. В совместной деятельности воспитатель поощряет стремление детей проигрывать сюжеты книг о собаках и их хозяевах, предлагает детям для обсуждения новые линии сюжетов, связанных с выставкой собак.

Проведение игры

Воспитатель обращает внимание детей, что согласно календарю, сегодня должна состояться выставка собак и предлагает детям начать непосредственную подготовку к ее проведению.

Распределение ролей: (5 мин.)

- Чтобы участвовать в выставке ваши питомцы должны посетить салон красоты, получить справку от ветеринара, вы можете посетить фотографа и сделать снимок на память со своим питомцем.

- Нам нужны следующие участники: фотограф (2 человека), ветеринар (2 чел.), в салон красоты (3 человека), аптека (2 человека), жюри выставки (3 чел.), строители (3 человека, участники выставки со своими питомцами (распределение ролей).

Сюжетно-ролевая игра (по блокам) (25-30 мин.)

Блок «Ветклиника.

Игровые действия: ветеринар принимает посетителей со своими собаками, осматривает, ставит отметки в карточку о прививках, медсестра взвешивает, измеряет рост.

Блок «Фотоателье»

Игровые действия: фотограф делает снимки собак и их хозяев в разных позах, выдает фотографии.

Блок «Салон красоты для собак»

Игровые действия: массажист делает массаж собаке, стилист моет собаку, причесывает, стрижет когти, парикмахер делает собаке прическу.

Блок «Аптека»

Игровые действия: заведующий аптекой продает лекарства, игрушки, корм для собак.

Блок «Выставочный зал» (на ковре)

Игровые действия: строители делают из конструктора бревно, щит для прыжков, колпачки для змейки, барьеры, пьедестал для награждения.

Жюри берут блокноты, оценивают участников выставки и награждают.

Итог игры. (3 мин)

Наша выставка подходит к концу. Хочется поздравить всех участников, пожелать дальнейших успехов их питомцев. Поблагодарим всех, кто занимал ответственные посты (ветеринара, директора фотоателье, заведующего аптекой и салоном красоты). Очень понравилось, как работали с посетителями…. (назвать фамилии ребят).

Источник: *https://portal2011.com/stsenarij-syuzhetno-rolevoj-igry-detskom-sadu/*

«Космическое приключение»

Возрастная адресованность: 6-8 лет

Предполагаемое количество участников: 5 и более

Материал, оборудование: космический корабль, медицинские инструменты для врача, плакаты видов нашей планеты из космоса.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Ребятам объявляется, что через несколько минут стартует космический корабль. Желающие могут стать космическими туристами. Но, чтобы лететь в космос, нужно подумать, какими качествами нужно

обладать? (Быть умным, смелым, сильным, добрым, веселым.) И еще надо быть здоровым.

Кто решил отправиться в космос, должен пройти медицинскую комиссию. Врач осматривает туристов и выписывает разрешение. Дети выбирают Пилота, Врача на корабле, Штурмана.

Все готовы к полету. Диспетчер объявляет старт. Пассажиры пристегивают ремни. С высоты дети рассматривают (картины) вид планеты Земля, рассуждают о том, почему ее называют голубой планетой (большая часть покрыта водой).

Дети рассказывают, какие они знают океаны, моря, горы. Космический корабль делает остановку на планете Марс.

Туристы выходят, осматривают планету, делают выводы о существовании жизни на этой планете. Корабль летит дальше.

Следующая остановка – Юпитер. Туристы вновь осматривают планету, делятся своими знаниями и впечатлениями. Корабль возвращается на Землю.

Источник *http://dou105.rybadm.ru/link_105/4.12/sujetnye%20igry.pdf*

«Ветцентр»

Возрастная адресованность: 5-6 лет

Предполагаемое количество участников: 12 человек

Материал, оборудование: Одежда для медицинских работников (халаты, шапки, санитарная сумка), столы, стульчики для создания рабочих мест; вывески: «Аптека», «Регистратура», «Городок»; животные (игрушки), медицинские инструменты (фонендоскоп, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, шприц, мази, таблетки, порошки); касса, деньги, телефон, журнал для записи больных в регистратуре, талоны на прием, бланки рецептов; крупный строитель, инструменты и каски для строителей.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Правила игры

Педагог предлагает детям распределить роли.

Ветеринарный врач: проводит осмотр и определяет лечение животных;

Медсестра: помогает врачу-ветеринару, обрабатывает и перевязывает раны, выписывает рецепты, даёт витамины, делает уколы и прививки, проводит гигиенические процедуры: чистка зубов, ушей, обрезка когтей;

Работник ветеринарной аптеки: продает лекарства, которые написаны в рецепте;

Регистратор/администратор: - отвечает на звонки, ведет запись на прием, направляет посетителей на прием к ветеринару и выдает справки.

Санитарка: следит за чистотой в лечебнице;

Люди с больными животными (пациенты).

Игровые действия

Осмотр и лечение животных.

Написание рецептов.

Ответы на звонки.

Руководство

Дети сидят на ковре.

Воспитатель: - Ребята, сегодня мы с вами будем играть в интересную игру – «Больница для зверей».

- А кто мне скажет, зачем люди вместе со своими питомцами приходят в такую поликлинику?

- А теперь послушайте загадку и скажите как называется профессия того человека, который помогает животным и птицам:

Доктор, но не для детей,

А для птиц и для зверей.

У него особый дар,

Это врач (ветеринар)

Ребята, а когда мы приходим в поликлинику, то сразу идем к врачу?

Воспитатель: Правильно, для этого мы идем в регистратуру. Там сидит регистратор-медсестра, которая спрашивает, что у вас случилось, расскажет, как работает ветеринар и даст талон на прием. А еще регистратор отвечает на телефонные звонки, ведь кто-то может вызвать ветеринара на дом. Затем мы идем и занимаем место в очереди, если она есть. А в это время можно, чем заняться? (посмотреть журналы, газеты) Заходим по очереди в кабинет ветеринара.

- Давайте с вами рассмотрим инструменты врача.

Это инструмент – фонендоскоп. Что врач делает с этим инструментом? Что он слушает?

- А это-шпатель Что им делают?

-Ветеринар надевает специальную одежду: халат, шапочку, перчатки.

Зачем?

- А кто помогает ветеринару? Чем она ему помогает?

Воспитатель: Медсестра выполняет назначение ветеринара. Она тоже в специальной одежде.

Теперь мы рассмотрим инструменты медсестры. Вы их все знаете? Дети рассматривают инструменты: (градусник, шприц, вата, бинт, витамины, мази)

Воспитатель: А для чего они нужны, как ими пользоваться?

Воспитатель: В нашей больнице мы откроем аптеку для зверей. Бывает же так, что сразу в больнице есть аптека? Это очень удобно. А кто же в ней работает? Что он делает? Что должно быть в аптеке?

- А за порядком будет следить охранник. Что нужно для работы охраннику?

- Рядом с больницей мы построим площадку для зверей. А зачем? Кто нам для этого нужен? Прежде чем начать нашу игру, надо

распределить роли. На роль врача всегда много желающих детей, поэтому можно воспользоваться считалкой:

Раз, два, три, четыре, пять.
Будем мы зверят считать.
Зайку надо покормить,
Киску надо полечить.
Не сиди, не скучай,
А работать начинай.

Распределяются роли медсестры, фармацевта, охранника, строителей, а другие ребята будут посетителями нашей клиники. Им нужно будет выбрать себе питомца, заботиться о нем…

Далее происходит выбор ролей. Подготовка игровых уголков. Дети занимают свои места. «Начинаем прием»… Дети по очереди подходят в регистратуру, записываются на прием…Медрегистратор - записывает в журнал, выдает талоны. Затем дети по очереди проходят к врачу.

Ветеринар: «Здравствуйте, проходите, садитесь. Что случилось с вашим питомцем? Как его зовут?» Осматривает животное. Дает рекомендации…

Ветеринар: Пройдите к медсестре. Она вам обработает рану и даст витамины. А я пока выпишу рецепт. Вам нужно купить лекарства в аптеке. Лечиться дома. А через 3 дня прийти снова к нам на прием. Вот вам наша визитка. Так по очереди дети проходят то к врачу, то к медсестре, идут в аптеку. Охранник следит за порядком в клинике. После завершения строительства городка, дети гуляют с животными на площадке. Игра продолжается... Дети и животные подружились и вместе проводят время.

Рабочий день подходит к концу. Поликлиника закрывается.

Источник:

1.*Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста/ Бойченко Н.А., Григоренко П.Н. Киев, 2009.*

2. Сюжетно – ролевые игры для детей дошкольного возраста / Н.В, Краснокуекова. Ростов на Дону. 2010.

«Стройцентр»

Возрастная адресованность: 5-6 лет

Предполагаемое количество участников: 7 человек

Материал, оборудование: проекты постройки, строительный материал, грузовые машины, конструкторы, предметы-заменители, спецодежда, каски, карточки-обозначения (строительный шлем, цветок, автомобиль, мебель, кирпичи).

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Воспитатель: Ребята, нашему центру поступил заказ. Нужно срочно построить (например: гостиницу, больницу, школу, детский сад, банк и т.д.).

Воспитатель: С чего начинается любая стройка? *(ответы детей).*

Воспитатель: Как называется профессия человека, который занимается проектами и эскизами построек? *(ответы детей).*

Воспитатель: Правильно, ребята, архитектор. Сейчас мы вместе нарисуем эскиз будущей постройки (воспитатель вместе с детьми рисует и обсуждает здание).

Воспитатель: На чем, держится здание? *(ответы детей).* Сколько этажей у нашего объекта? *(ответы детей).* Сколько ворот? *(ответы детей).*

Сколько дверей? *(ответы детей).* Сколько оконных блоков? *(ответы детей).*

Воспитатель: Ребята обратите внимание, что возле постройки оформлены клумбы, значит, нам нужны будут ландшафтные дизайнеры – люди, которые преобразовывают природную красоту, которая радует взор.

Воспитатель: На любой стройке есть главный человек, который руководит строительством. Это прораб. А кто еще помогает при строительстве? *(ответы детей).*

Воспитатель: Давайте попробуем определить, кто, чем будет заниматься на нашей стройке? (Если дети будут затрудняться при распределении ролей, значит, педагог предлагает детям свою помощь) Подойдите и возьмите каждый карточку (картинки лежат перевернутые, с изображением – автомобиля, строительный шлем, цветок, мебель, кирпичи). Кто выбрал иллюстрацию автомобиля – значит он шофер. Кто выбрал изображение шлема - значит, он прораб. Цветок – значит, он ландшафтный дизайнер. Кирпичи – значит, он строитель.

Воспитатель: Ну, вот все роли распределены, приступаем к строительству.

Игровые действия

Шофер привозит строительный материал. Рабочие грузят и выгружают из машины детали конструктора. Опираясь на эскиз здания, строители строят объект из строительных материалов. Ландшафтные дизайнеры оформляют клумбы. Прораб руководит стройкой, следит за качеством выполненных работ.

Воспитатель: Ребята, какое красивое здание вы построили! Как вы думаете, она понравится жителям нашего города? Давайте поблагодарим друг друга за хорошую работу.

Вариант игры:

Можно устроить праздник «Открытие нового …». При открытии протягивают красную ленточку и разрезают её.

Источник:

1.*Каличенко А.В., Короткова Н.А. Организация сюжетной игры в детском саду. М., 2002.*

2.Недоспасова В.А. Растем, играем: средний и старший дошкольный возраст М., 2002.

3.Эльконин Д.Б. Психология игры. 2-е издание. М: Туманит, изд. Центр, Владос. 2000

4.http://mdouds343.lbihost.ru/wpcontent/uploads/sites/159/2017/09/stroim-gostinicu-konspekt.pdf
https://www.maam.ru/detskijsad/syuzhetno-rolevaja-igra-my-stroiteli.html

«Салон сотовой связи»

Возрастная адресованность: 5-6 лет

Предполагаемое количество участников: 12 человек

Материал, оборудование: витрина и каталог с различными марками детских телефонов и аксессуары к ним, бейджики сотрудников, рекламные вывески, банковские карты и игровые деньги, кассовый аппарат, пакет услуг с универсальной картой, договора о продаже сотовых телефонов в кредит.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Правила игры

Директор салона обеспечивает привоз товара в салон, руководит работой сотрудников.

Менеджер по продажам предлагает покупателям сотовые телефоны разных марок в кредит и за наличный расчет, связывается с банками для оформления продаж в кредит, заполняет договора, предлагает универсальную карту для удобства оплаты кредита.

Рекламный агент занимается продвижением услуг и товаров среди клиентов через средства массовой информации.

Покупатель рассматривает и выбирает товар, консультируется с менеджером о возможности покупки товара в кредит, оформляет и покупает товар.

Игровые действия

- Работа директора салона сотовой связи.
- Консультирование менеджеров по продаже сотовых телефонов, аксессуаров для них.
- Оплата услуг, оформление товара в кредит.
- Продажа карточек различных сотовых компаний.

Руководство

Воспитатель обращается к детям со своей проблемой. Она не может никому дозвониться и предполагает, что её телефон сломался. Обращаясь к детям, воспитатель советуется с детьми, что же делать и где можно приобрести новый, современный телефон, причём срочно, вдруг кто-то позвонит с важной новостью.

Таким образом, воспитатель подводит детей к игре о создании собственного салона связи в группе, где можно не только купить, но и отремонтировать телефон.

Совместно с детьми, выбирается место для игры. А оборудование дети подбирают сами так, как хорошо знакомы с современными гаджетами и их атрибутами. Затем воспитатель предлагает детям вместе выбрать директора и работников салона связи.

Директор проводит собеседование и набирает персонал. Остальные дети – клиенты, в том числе и воспитатель. Когда директор наберёт всех сотрудников, он объявляет об открытии салона связи.

В роли первого клиента выступает воспитатель, так как у неё проблема с телефоном и ей срочно нужна помощь специалиста, для приобретения нового телефона. Воспитатель-клиент просит менеджеров по продажам подобрать хороший и современный телефон. Они решают данный вопрос и продолжают дальше обслуживать уже других клиентов.

В салон заходят клиенты с разными проблемами: починить, купить новый, обменять телефон; положить деньги на счёт, просто посмотреть.

В середине игры менеджер по продажам решает вопрос об услугах рекламного агента, чтобы увеличить объёмы продаж. Предлагает директору вызвать агента.

Он вызывает агента, вручает ему рекламные буклеты и ставит у входа в салон. Агент начинает громко зазывать клиентов, предлагая выгодные условия на продажи новинок. Директор напоминает своим сотрудникам, чтобы они были вежливыми и внимательными между собой и с покупателями.

В конце игры, когда в салоне останется один клиент или никого, директор объявляет о закрытии салона на сегодня. Благодарит своих сотрудников за хорошую работу, желает всем хорошего дня и распускает работников по домам.

Источник:

1. *Смирнова Е. И. Современный дошкольник: особенности игровой деятельности. // Дошкольное воспитание. 2012. - №4. - С. 70 – 74*

2. Солнцева О. В. Дошкольник в мире сюжетно-ролевых игр. Сопровождение сюжетных игр детей. Издательство «Речь», 2015 г.

3. seminardlyapedagogovs-rigryi.doc

«Модельное агентство»

Возрастная адресованность: 6-7 лет

Предполагаемое количество участников: 12 человек

Материал, оборудование: швейная машинка, сантиметр, модели одежды, ткани и материалы для аппликации. Цветная бумага, картон для изготовления рекламы, ножницы, карандаши. Наборы визажистов – расчёски, фены, заколки, маски для лица из ткани и т.д. Ремни, пояса, головные уборы. Фотоаппарат, телефон, декорации в стиле агентства, музыкальное сопровождение. Полиэтиленовые пакеты разных цветов и размеров, скотч. Коллекция эксклюзивных сумочек, аксессуары.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Игровые действия

- распределение ролей между детьми;
- выбор моделей для показа;
- выбор и обсуждение модели с модельером, подбор материала;
- закройщики снимают мерки, делают выкройки;

- дизайнеры по рекламе оформляют витрину;

- швейный цех вырезает из тканей силуэт одежды, и приклеивают на альбомные листы – делая коллекцию;

- визажисты делают подбор причёсок, украшений и аксессуаров;

- показ мод.

Воспитатель: Ребята, наступила весна. И у меня появилась проблема, я не знаю какую одежду можно купить моей дочери, чтобы она была элегантная и модная. Вы сможете мне помочь в этом? Давайте создадим новую детскую коллекцию весенней одежды. Согласны?

Воспитатель: А что нам понадобиться для этого?

Воспитатель: Мы создадим новую коллекцию детской весенней одежды. Ребята предлагаю вам открыть самое настоящее модельное агентство. Давайте вместе придумаем ему название и будем там работать. Что скажете? *(предложения детей)*

Воспитатель: Итак, наше агентство будет носить название «Модная весна».

Но если мы открываем модельное агентство, людей каких профессий нам необходимо пригласить?

Воспитатель: Нашему агентству нужна витрина, это лицо компании и наша реклама. Кто хочет стать дизайнером – оформителем витрин?

По желанию выбираются дети.

Вам надо изготовить надпись «МОДНАЯ ВЕСНА». Можно буквы вырезать из бумаги картона или ткани и поместить надпись у входа в наше агентство. Разместить на витрине кукол и сделать нарядные костюмы (детям предлагаются разные материалы для работы).

Ваша профессия называется – дизайнеры – оформители витрин.

Воспитатель размещает табличку с названием профессии.

Воспитатель: Кто сможет быть в нашем агентстве художником – модельером*? (Дети самостоятельно выбирают художника модельера).*

Воспитатель приглашает детей за их рабочее место. Вам понадобиться: бумага, цветные карандаши, коллекция тканей, из которых можно сшить одежду. Ваша задача нарисовать новые модели одежды и подобрать для них ткань. Ваша профессия называется художники – модельеры.

Воспитатель размещает табличку с названием профессии.

Воспитатель: Ребята, у нас ещё нет моделей, как же быть? (Детям дается возможность ответить на вопрос).

Воспитатель: Ребята, а может нам позвонить на конкурс «Красавица», и попросить отправить к нам на работу в агентство моделей, которые помогут и покажут нашу коллекцию одежды. Все согласны?

Воспитатель звонит по телефону. Здравствуйте! Это конкурс моделей «Красавица»? Не могли бы вы прислать к нам на работу девочек, для показа нашей коллекции? Уже едут! Спасибо.

В группу заходят девочки – модели.

Воспитатель: встречайте моделей аплодисментами. Уважаемые модели, вы можете пройти к визажисту.

Воспитатель: Уважаемые визажисты, займите свои рабочие места.

Дети по желанию проходят к креслам.

Воспитатель: Ребята, а вас я приглашаю со мной в пошивочный цех. Мы будем шить одежду по эскизам наших художников – модельеров.

Воспитатель: с нашего склада доставили много разных материалов, посмотрим, что у нас есть?

Дети с воспитателем рассматривают, обсуждают, и решают, из какого материала будут изготавливать одежду (полиэтиленовые пакеты, бумага, коробки).

Воспитатель: выбор сделан тогда. За дело!

Воспитатель с детьми вырезают из пакетов пройму для головы и рук. Добавляем аксессуары: ремни, пояса, головные уборы. Приглашаем моделей.

Воспитатель: Ребята, нам надо одеть моделей в нашу модную весеннюю коллекцию одежды и добавить аксессуары.

Одетые девочки – модели выходят в другую комнату, все усаживаются для просмотра.

Воспитатель:

Что сегодня происходит,
В зале нет свободных мест!
Вдоль по подиуму кто-то ходит,
Гордо голову подняв,
Зрители, нас поддержите,
Восхищённый взгляд дарите!

Дефиле моделей под музыку. Модели проходят по предполагаемому подиуму.

Воспитатель: Друзья! Рождению нашей прекрасной коллекции мы обязаны людям разных профессий, встречаем их бурными аплодисментами. Приглашаем художников – модельеров, визажистов, дизайнеров – оформителей витрины, закройщиков, швей, дизайнеров.

Воспитатель представляет работников разных профессий и называет детей по именам.

Источник:

1.*Н.Я.Михайленко «Организация сюжетной игры в детском саду», Москва.2001г.*

2.Н.А.Виноградова, Н.В.Позднякова «Сюжетно – ролевые игры для старших дошкольников», Айрис Пресс Москва 2008г.С. 50; 53; 68; 91; 101.

«Аэропорт»

Возрастная адресованность: 6-7 лет

Предполагаемое количество участников: 12 человек

Материал, оборудование: составление расписания, меню, оформление бейджиков, пропеллер из картона и крылья для самолета,

шлем, очки, канистра с горючим, оборудование для летчика, штурвал, наушники, еда, крупный строительный материал, форма летчиков, стюардесс, медицинского работника, план аэропорта, билетная касса, стойка регистрации, багажные бирки с геометрическими фигурами, «документы» для пассажиров *(паспорта, билеты)* из бумаги, информационные таблички с надписями,

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Перед проведением игры воспитатель собирает вокруг себя детей и загадывает им загадки:

Птица железная в небе летит,
След оставляя, шумит и гудит -
В дальние страны уносит людей.
Это не голубь и не воробей. *(самолет)*
В таком порту бывал мой друг,
Где вовсе нет воды вокруг.
Но в этот порт все время шли
С людьми и грузом корабли. *(аэропорт)*

Для создания интереса к игре воспитатель рассказывает детям о том, что вчера ему позвонил знакомый летчик, который рассказал, что недавно открылся новый аэропорт и туда нужны сотрудники, он попросил, чтобы дети заменили их, пока не подберется персонал.

Воспитатель:

Как вы думаете, сможем ли мы помочь летчику? *(ответы детей)*

Много ли мы знаем о работе аэропорта? *(ответы детей)*

Людей, каких профессий мы можем там встретить? *(ответы детей)*

Какими качествами должны обладать каждый из них? *(ответы детей)*

Ребята, я предлагаю вам отправиться в новый аэропорт и попробовать поиграть, заменив людей некоторых профессий.

Сегодня вы пришли в группу с сумочками и чемоданчиками, они понадобятся вам, чтобы совершить воздушное путешествие, а в путешествие всегда с собой берут багаж. Итак, давайте отправимся с вами в новый аэропорт и совершим увлекательное воздушное путешествие. Посоветуйтесь друг с другом, и определите, какие роли нам необходимы для игры?

Игровые действия

Воспитатель предлагает сотрудникам занять свои рабочие места, открыть аэропорт и пригласить всех детей совершить увлекательное путешествие на самолете.

Педагог обращается к механикам с просьбой заправить горючим баки, те начинают свою работу, при помощи шлангов и трубок выполняют заправку самолета, проверяют самолет на неисправности, выполняют ремонт в случае необходимости.

Стюардесса проверяет все ли в самолете лежит на месте. В это время в аэропорт с багажом прибывают пассажиры, проходят в кассу.

Кассир ведет диалог с пассажирами, проверяет документы, продает билеты, объявляет посадку, при посадке проверяет билеты.

Контролер проверяет багаж, отправляет его в самолет.

Пассажиры отправляются в зал ожидания, располагаются на стульях.

Для поддержания интереса у детей и развития игры вносятся дополнительные атрибуты: газетный киоск и буфет.

Воспитатель делает объявление: В зале ожидания нашего аэропорта работает газетный киоск, в котором вы можете приобрести интересные газеты и журналы. А так же буфет, где можно вкусно пообедать и побеседовать за чашкой чая или кофе.

Пассажиры отправляются за покупкой журнала или газеты, ведут диалог с продавцом газетного киоска.

Продавец газетного киоска советует, какую лучше газету или журнал приобрести пассажирам, берет деньги, дает сдачу.

Пассажиры проходят в буфет, читают меню, ведут диалог с буфетчицей, делают заказ.

Буфетчица предлагает блюда, ведет расчет с пассажирами за заказ. Кассир объявляет посадку на рейс, проверяет билеты у пассажиров, желает приятного полета.

Пилоты и стюардесса занимают свои места на борту.

Пассажиры рассаживаются на места, согласно купленным билетам. Пилоты общаются между собой, приветствуют пассажиров, ведут самолет на взлетную полосу, поднимают самолет в воздух.

Стюардесса вежливо приветствует пассажиров, помогает разместиться в самолете, рассказывает о технике безопасности во время полета (как каждый пассажир должен пристегнуться, предлагает меню, раздает напитки, разносит еду, отвечает на вопросы пассажиров). Пассажиры едят, спят, общаются между собой и со стюардессой.

Пилоты общаются со стюардессой, ведут самолет на посадку, комментируют погодные условия.

Пассажиры выходят из самолета и отправляются по своим делам. Экипаж отправляется на отдых.

Руководство

Педагог принимает активное участие в игре, он своими действиями, вопросами, репликами направляет ход игры, наблюдает со стороны за игрой детей, при необходимости дает советы, как возможно поступить в той или иной ситуации, напоминает о необходимости уметь договариваться, уступать друг другу в конфликтных ситуациях.

Воспитатель обращает внимание и положительно оценивает инициативу детей в использовании во время игры предметов-заместителей; использование в речи воспитанников вежливых слов, определении детьми главных ролей, второстепенных.

Источник:

https://www.maam.ru/detskijsad/perspektivnyi-plan-konspekt-syuzhetno-rolevoi-igry-ayeroport-podgotovitelnaja-grupa.html

«Ветеринарная клиника «Дружок»

Возрастная адресованность: 6-7 лет.

Предполагаемое количество участников: 8-9 детей.

Материал, оборудование: *вывески* «Ветеринарная клиника «Дружок», «Лаборатория», «Процедурный кабинет». Халаты, шапочки, косынки, повязки. Игрушки животных (собаки, кошки); *инструменты:* микроскоп, шпатель, ватные палочки, капельницы, емкости для одноразовых инъекций, лупа, пинцеты, зеркало, таблицы со схемами, фотографии различных видов вирусов (чума, бешенство), градусники и т. д.; *документация:* медицинские карты на каждого «больного-испытуемого», бейджики у каждого сотрудника клиники; *оснащение:* вакцины, порошки, таблетки, капли, бахилы, шапочки, перчатки, колбы, пробирки, шприцы.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Сбор детей на игру.

Воспитатель сообщает воспитанникам о том, что в нашем городе открывается новая ветеринарная клиника с новейшим оборудованием. На постоянную работу приглашаются специалисты: ветеринарный врач, лаборант ветеринарной лаборатории, медсестра.

Создание игровой проблемы:

Проблемная ситуация: в отдельных районах города были найдены бездомные животные, жителям города грозит опасность, так как животные могут быть больными и агрессивными. Необходимо отловить животных, обследовать, полечить и поместить в приют для бездомных животных.

Распределение ролей:

По желанию дети выбирают себе игровые бейджики.

Игровые действия:

Ветеринарный врач- «педиатр для животных». Проводит диагностику, осмотр (слушает, измеряет температуру, проверяет уши) животного; ставит диагноз; выписывает рецепты; дает направление в процедурный кабинет.

Лаборант ветеринарной лаборатории - проводит опыты, эксперименты, исследования, делает выводы, фиксирует результаты.

Помощники лаборантов - ассистируют лаборантам, готовят инструментарий для опытов, убирают его на место, помогают фиксировать результаты.

Медсестра - накладывает повязки; обрабатывает раны; дезинфицирует и раскладывает медицинские инструменты; делает уколы.

Посетители клиники – дети с игрушками животных, которых приносят на осмотр к специалистам.

Водители, шоферы – привозят на игрушечных машинах игрушки животных.

Руководство игрой.

Обогащение содержания игры:

-расширение «Ветеринарной клиники»,

-открытие дополнительных отделов и лабораторий, нужны дополнительные специалисты;

-открытие буфета или столовой для персонала;

-организовать приют для животных при клинике, чтобы легче и быстрее возможно было найти каждому хозяина.

Окончание игры.

Рабочий день закончен. Происходит смена персонала по графику. Ветеринарная клиника закрыта на перерыв. Сотрудники моют руки, переодеваются.

Подведение итогов. Довольны ли вы своей ролью? Что входило в твои обязанности? Чем ты занимался на рабочем месте? Кем бы вы хотели быть в следующий раз в этой игре?

Источник:

Виноградова Н.А., Позднякова Н.В., Сюжетно – ролевые игры для старших дошкольников – М.: Айрис – пресс, 2009

«Туристическое агентство»

Возрастная адресованность: 6 -7 лет.

Предполагаемое количество участников: 8 - 10 человек.

Материал, оборудование: Макет автобуса, фотографии достопримечательностей города, ноутбук, телефон, кассовый аппарат, фотоаппараты, паспорта, печати, путёвки, рекламные брошюры, деньги, банковские карты, билеты, вывеска названия туристического агентства, сумки, рюкзаки, чемодан, руль, сувениры (магнитики, открытки), отличительные знаки для сотрудников туристического агентства (галстуки, бейджики).

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Сбор детей на игру.

Воспитатель читает загадку:

Мы в поездках неразлучны –
Повидали много стран.
Вещи все на всякий случай
Носит старый…? (чемодан)

Воспитатель показывает детям современный чемодан и предлагает рассказать для каких целей люди используют данный предмет *(ответы детей).*

Создание игровой проблемы.

Воспитатель: Ребята, может быть, мы тоже поедем в путешествие?

Дети: Да, поедем!

Воспитатель: Мы можем путешествовать с одним чемоданом? *(Нет!)*

Что нам необходимо сделать, чтобы путешествие состоялось?

Дети: Выбрать город, купить путёвку и билеты, собрать вещи, временно отдать кота бабушке.

Воспитатель: А где мы можем купить путевку?

Дети: В туристическом агентстве!

Воспитатель: Давайте откроем своё туристическое агентство! Предлагаю название «Непоседы», так же как называется наша группа, это значит, что активные, любопытные и творческие.

Как вы думаете, кто работает в турагентстве? (Директор, менеджер по туризму, кассир, экскурсовод, секретарь - их называют сотрудниками агентства).

Воспитатель: А как называют людей, которые обратились за помощью в агентство? (Это туристы или клиенты.)

Правила игры.

Директор агентства: подготавливает рабочее место, оборудование**,** руководит, налаживает контакты с туроператорами других городов, стран.

Менеджер по туризму: встречает клиентов в офисе, спрашивает, какой маршрут интересует клиентов, помогает им выбрать направление маршрута.

Секретарь: помогает директору агентства.

Экскурсовод: сопровождает туристов на экскурсиях и предоставляет информацию об объектах.

Клиенты (туристы): приходит в туристическое агентство, вежливо здоровается с сотрудниками фирмы, интересуются направлениями туристического отдыха. Выбирает определенный маршрут экскурсии или отдыха и оформляет путевку.

Кассир: принимает оплату за наличные деньги и по безналичному расчету.

Распределение ролей

Распределение ролей по фишкам с цифрами. Каждый участник достает из мешочка фишку с номером.

Воспитатель сверяет ее с записью, которая у него в списке должностей:

1 – менеджер; 2 – секретарь; 3 – директор; 4 – клиент №1; 5 – клиент №2; 6 – экскурсовод; 7 – кассир; 8 – продавец сувенирного киоска, где можно купить товары для путешествия. (Каждый ребенок получает роль и согласно роли, подбирает себе атрибуты).

Воспитатель: - А теперь я прошу сотрудников агентства пройти на свои рабочие места и подготовить их к работе, а туристов–путешественников подготовиться к посещению агентства.

Игровые действия.

Директор агентства (*воспитатель*): - Уважаемые сотрудники, коллеги. Сегодня мы открываем наше агентство «Непоседы». Будет много

посетителей. Убедительно прошу всех сотрудников быть вежливыми с клиентами, оказывать им необходимую помощь и давать консультации.

Менеджер: Здравствуйте! Добро пожаловать в наше туристическое агентство.

Клиенты: Здравствуйте!

Менеджер: Чем мы можем вам быть полезны?

Клиенты: Мы, с друзьями хотели бы попутешествовать и с пользой провести время.

Менеджер: Вы уже выбрали маршрут, или желаете познакомиться с нашими предложениями?

Клиенты: Мы еще не решили, а что вы можете предложить?

Менеджер: Наше турагентство занимается отдыхом и экскурсиями по городу Губкину. Можем предложить вам пешие походы выходного дня (показ альбома); экскурсии на автобусе по городу, с посещением парка и других достопримечательностей (показ альбома с иллюстрациями экскурсии). Клиент присаживается на диванчик, рассматривает, не торопясь буклет.

*Директор: (воспитатель):*Пока вы смотрите рекламные буклеты, наш секретарь предложит вам прохладительные напитки или чай.

Менеджер: Наш экскурсовод может более подробно рассказать вам об этих маршрутах. Обращается к экскурсоводу: …, расскажите, пожалуйста, нашим клиентам о поездке.

Экскурсовод (ребенок): Здравствуйте. Сегодня наше агентство радо предложить вам интересный и незабываемый отдых по красивым местам города Губкина.

(Подходит экскурсовод и приглашает туристов подойти к компьютеру - показ слайдов и рассказ экскурсовода).

Менеджер: Наше туристическое агентство поможет вам быстро оформить путевки и билеты на наш фирменный автобус. Мы всегда рады помочь своим клиентам.

Клиенты: Отлично, нас устраивает ваше предложение!

Менеджер: Тогда, давайте ваши паспорта и оформим договора. (Оформляют) Вот ваши путёвки, пройдите, пожалуйста, на кассу и оплатите. Приятного отдыха!

Кассир: Здравствуйте! Предъявите договора, всё верно, с вас 2000 рублей за 5 человек. Оплату вы можете произвести наличными или по карте, как вам будет удобно.

Менеджер: Проходите, пожалуйста, к автобусу, вас там уже ждут экскурсоводы. Всего доброго!

Клиенты садятся в автобус, где кондуктор проверяет наличие билетов.

Едут на экскурсию. Автобус следует по указанному маршруту, останавливаясь несколько раз. Туристы фотографируются. Экскурсоводы рассказывают туристам о памятниках, интересных местах и достопримечательностях города Губкина. В конце экскурсии экскурсоводы

предлагают пройти в сувенирную лавку, чтобы приобрести сувениры на память.

Клиенты благодарят экскурсоводов за интересную и познавательную экскурсию.

Руководство игрой.

Воспитатель помогает детям вести диалог, используя ролевые действия. Дает советы, напоминания о необходимости договариваться.

Следит за правильностью речи, обращает внимание на инициативу детей, использования в речи вежливых слов. Поощряет желание обмениваться ролями.

Окончание игры, подведение итогов

- Ребята, вас заинтересовала эта игра?
- Кто хочет в другой раз быть менеджером? Экскурсоводом?
- Кто из клиентов был самым воспитанным и соблюдал все правила поведения в общественных местах?
- В какие путешествия можно отправиться в другой раз?

Источник: *http://metod-sbornik.ru/ http://doshkolnik.ru/*

«Служба спасения»

Возрастная адресованность: 6-7 лет.

Предполагаемое количество участников: 10 -14 человек.

Материал, оборудование: серия картинок «опасные ситуации» («Котёнок на дереве», «Пожар в многоэтажном доме»), домик- палатка, мягкие модули (дежурная часть), гидравлический шланг (веревка), ведра пластиковые, лопатки, носилки, салфетки, кукла, пожарная машина, машина скорой помощи, игрушка – котенок, руль, жилеты спасателей, рация, телефон, рупор, скакалка, сачок, огнетушители – пластиковые бутылки. Атрибуты для сумочки – аптечки, противогаз.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Сбор детей на игру.

Звучит звук сирены.

Воспитатель:

Ребята, я слышу тревожный звук. Что это?

Дети: Это предупреждающая сирена машины МЧС или машины скорой помощи.

Воспитатель: Почему она так громко звучит?

Дети: Для того чтобы все уступали этим машинам дорогу, так как они спешат на помощь к людям, попавшим в беду.

Воспитатель: Да, есть люди, чья профессия – спасать людей. Как называются люди этой профессии?

Дети: Спасатели.

Воспитатель: Правильно. Как вы думаете, какими чертами характера должен обладать человек этой профессии? Давайте соберем в мои ладони слова, обозначающие эти качества.

Дети: Смелый, храбрый, сильный, бесстрашный, отважный, ловкий, умелый, сообразительный, решительный, чуткий и внимательный к окружающим, отзывчивый, дисциплинированный, волевой.

*Воспитатель :*Как вы думаете, что надо делать, для того, чтобы стать спасателем?

Дети: Заниматься спортом, делать зарядку, хорошо учиться и освоить профессию спасателя.

Воспитатель: А вы знаете номера телефонов чрезвычайных служб? *(ответы детей).*

Создание игровой проблемы.

Воспитатель: Ребята, как вы думаете, кому могут помочь люди этой профессии? (ответы детей). Посмотрите на первую картинку, что вы на ней видите? Расскажите.

Дети: Бабушка с внучкой и с котёнком пошли гулять. Вдруг выбежала собака и залаяла на котенка. Котенок испугался и залез на дерево. Бабушка пыталась достать котенка, но не смогла. Девочка заплакала.

Воспитатель: Как бы вы могли помочь бабушке и внучке? *(ответы детей)* Опишите ситуацию на второй картинке. (Горит дом, а спасатели выводят людей из огня).

Воспитатель: Вы хотите побывать в роли спасателей? Давайте поиграем в игру «Служба спасения» и поучимся помогать людям в сложной ситуации.

Распределение ролей.

Воспитатель: Давайте вспомним кто работает в службе спасения.

Ответы детей (спасатели, врачи, водители).

Воспитатель: Кто находится у пульта и принимает звонки? (диспетчер)

В нашей игре будут жильцы дома, бабушка и внучка. Как вы думаете, сколько должно быть врачей скорой помощи? Спасателей?

Дети: Один водитель и два врача, командир службы спасения и два спасателя, два пострадавших жильца дома.

Распределение ролей происходит при помощи бейджиков с изображением участников игры.

Игровые действия.

Бабушка успокаивает внучку и предлагает вызвать спасателей. Бабушка по телефону набирает 112 вызывает службу спасения. На пульт службы спасения поступает звонок.

Диспетчер службы спасения: Что случилось? Назовите свое место нахождения.

Бабушка: Мы находимся улица 2-я Академическая возле дома 38. Помогите снять котенка с дерева.

Диспетчер: Вызов принят, выезжаем.

Оператор передает сообщение в рупор: внимание, внимание спасатели на выезд по адресу 2 Академическая 38. Надо спасти котенка, который высоко залез на дерево.

Бабушка: Здравствуйте, спасатели. Вот дерево, на котором сидит наш бедный котенок. Мы просто вышли с ним на улицу прогуляться, а тут из-за угла выбежала большая собака, которая напугала нашего котенка и загнала на дерево.

Внучка: Правда, вы его спасете?

Спасатели натягивают одеяло, один из спасателей берет сачок и достает котенка, отдает девочке. Внучка и бабушка благодарят спасателей. Спасатели уезжают.

На пульт службы спасения поступает тревожный звонок.

Диспетчер: Служба спасения слушает!

Жильцы дома: (Мама и ребёнок) Помогите! Спасите!

Диспетчер: Что случилось?

Жильцы дома: У нас пожар!!!

Диспетчер: Что у вас горит?

Жильцы: Горит дом.

Диспетчер: Назовите ваш адрес…Не волнуйтесь, ещё раз точно назовите адрес.

Жильцы: Улица Школьная, д.5

Диспетчер: Вызов принят, выезжаем! Диспетчер звонит спасателям:

-Внимание! Внимание! Тревога…Бригада №1, разворачивайтесь! Произошло возгорание по адресу - ул. Школьная, д.5. Возможно есть пострадавшие. Спасатели едут на пожар.

Командир бригады спасателей: Мы на месте. Развернуть рукава, взять огнетушители, приступить к тушению пожара! Медикам приготовить носилки! Пожарные тушат пожар используя огнетушитель, гидравлический шланг, ведра, лопаты.

Командир отряда (спрашивает жильцов): В доме есть кто-нибудь?

Жильцы дома: Там в доме женщина и ребенок. Спасите, помогите!!! *Спасатель:* (одному из спасателей) Приступить к спасению пострадавших! Спасатель заходит в дом и выносит ребенка-куклу и выводит маму. Спасатели укладывают ребёнка (куклу) на носилки, медик осматривает пострадавших, (забинтовывают руку, делает искусственное дыхание) Сопровождает пострадавших до машины скорой помощи.

Руководство игрой.

Воспитатель помогает детям действовать в соответствии с ролью игры.

Окончание игры, подведение итогов.

Спасатель: Огонь потушен. Жильцы дома благодарят спасателей**.**

Окончание игры, подведение итогов.

Диспетчер по рации благодарит спасателей,

Командир отряда: Возвращаемся на базу.

Журналисты берут интервью у начальника бригады спасателей: Что случилось? Кто пострадал? Каковы причины происшествия? Какая работа была выполнена спасателями?

Все спасатели садятся в машину и возвращается на базу, где начальник службы награждает членов отряда спасателей медалями за отвагу «Юный спасатель».

Источники

1.*Комарова Н.Ф. Комплексное руководство сюжетно-ролевыми играми в детском саду. Москва. 2010*

2.Пикулева Н. Пожарная безопасность. //Дошкольное воспитание, 2007. - № 4, с.114

«Дизайнерское агентство»

Возрастная адресованность: для детей 6-7 лет.

Предполагаемое количество участников: 8-10 человек.

Материал, оборудование: мебель, ширма-перегородка, посуда, куклы, предметы заместители, альбомы планировки различных помещений и для оформления интерьеров, образцы тканей, карандаши, картон, цветная бумага, клей, трафареты, гуашь, мелки, образцы отделочного материала, крупный и мелкий строительный материал, коллекция тканей (куски ткани разной фурнитуры и расцветки), альбом «Ткани», игровые маркеры, визитки, приглашения, фотоаппарат, телефон, компьютер, блокнот, ручка, альбомные листы, цветные карандаши, шляпки, сумочки, бижутерия, стойка для одежды, фланелеграф с набором картинок мебели и декоративных украшений.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Сбор детей на игру.

Перед проведением игры воспитатель поручает активному ребенку собрать всех детей при помощи зазывалки:

«Тай, тай, налетай, вместе дружно поиграй!».

Создание игровой проблемы.

Воспитатель предлагает детям обсудить игровую ситуацию:

Семья с детьми планирует построить себе красивый, уютный и теплый дом. Но у них для этого не хватает времени. Как же им быть?

Правила игры.

Свободное вовлечение в игру детей. Всё игровое пространство в группах поделено на игровые зоны, которые расположены так, чтобы дети имели возможность свободно заниматься различными видами деятельности, не мешать друг другу, играя одновременно, нескольким группам, согласовывая творческие индивидуальные игровые замыслы с партнерами-сверстниками.

Педагог советует детям самостоятельно составить примерный план игры. Вариант игры может изменяться, дополняться, сменяться другими вариантами по мере обучения и развития детей.

Распределение ролей.

Дети договариваются о сюжете игры и самостоятельно делятся на группы в соответствии выбранной роли (по интересам).

Игровые действия.

Дети занимают места в игровых зонах. Готовят игровую обстановку и выбирают нужные им атрибуты в соответствии с замыслом игры.

По ходу игры дети самостоятельно меняются ролями.

Посещение дизайнерского агентства начинается со стойки администратора.

1 вариант

Администратор агентства доброжелательно встречает посетителей, принимает звонки по телефону.

Администратор: Здравствуйте.

Клиенты (семья): Здравствуйте. Мы планируем построить красивый, теплый и уютный дом. Что вы можете нам порекомендовать?

Администратор: В нашем агентстве работают несколько арт - салонов:

- Арт - салон «Терем-теремок» по архитектурному строительству;
- Арт - салон «Квартирный вопрос» по дизайну интерьера;
- Арт-салон «Хрустальная шкатулка» по изготовлению украшений, сувениров.

В нашем салоне вы можете не только заказать дом, но и можете подобрать себе интерьер и мебель. Как вы на это смотрите?

Клиенты (семья): Это очень удобно, все на месте и никуда не надо ехать. Мы согласны.

Администратор: Хорошо. Это наш дизайнер-архитектор.

Дизайнер-архитектор: Сколько комнат вас устроит?

Клиенты: У меня большая семья и должно быть 5 комнат: большую просторную кухню, гостиную, детскую, ванную и туалет.

Дизайнер-архитектор: Посмотрите, какие варианты я могу вам предложить. (Рассматривают различные варианты домов).

Клиенты: Нам понравился этот коттедж.

Администратор: Предлагаю обсудить интерьер вашего дома и комнат. Пройдемте в салон. Сейчас я познакомлю вас с дизайнером-оформителем, который будет заниматься вашим проектом. Знакомит клиентов с дизайнером-оформителем.

Дизайнер-оформитель: В какой цветовой гамме вы хотите увидеть свой дом?

Клиенты: Я хочу оформление в теплых тонах. Должно быть уютно и комфортно.

Дизайнер-оформитель: Мне понятны ваши пожелания. Предлагаю вам рассмотреть несколько вариантов. Каждый член семьи высказывает свои пожелания и выбор цветовой гаммы, и заказывают эскизы оформления комнат.

Администратор: В арт - салоне можно подобрать сувениры для вашего интерьера. Это наши художники – дизайнеры, которые будут вам подбирать сувениры.

Художники – дизайнеры: В гостиную можем вам предложить вот такую картину, книги, торшер, цветы.

Клиенты: Нас все устраивает.

Администратор: Мы постараемся все сделать в срок. Давайте подпишем договор о нашем сотрудничестве (подписывают договор). По возникшим вопросам мы будем вас беспокоить. Оставьте свой номер телефона. Выписывает квитанцию клиенту.

Клиенты: Спасибо. До свидания.

Сотрудники агентства совещаются, распределяют обязанности и выполняют заказы.

2 вариант

Администратор и менеджер по рекламе встречают посетителей.

Клиент (директор парикмахерской): Я открываю в микрорайоне детскую парикмахерскую. Мне нужно рекламный баннер и пригласительные визитки для посетителей.

Администратор: В нашем салоне работает рекламное агентство «Новый свет», можете заказать все что вам необходимо.

Художник – оформитель согласовывает с клиентом дизайн рекламного баннера и пригласительных визиток. Что бы вы хотели видеть? Что вам больше всего нравится? Какое название? Давайте определимся с цветом и шрифтом?

Администратор выписывает клиенту квитанцию и говорит, когда можно забрать заказ.

Клиент уходит. Работники рекламного агентства выполняют заказ клиента.

На следующий день заказчик приходит, администратор отдает заказ клиенту.

Для завершения игры, администратор агентства объявляет, что до закрытия салона осталось 15 минут и клиенты, которые не успели сделать заказы, могут посетить агентство в другой день, используя скидочную карту постоянного клиента или записаться по предварительной записи.

Руководство игрой.

Роль воспитателя заключается в создании благоприятных условий для деятельности и творческой игры и поддержании положительной социальной атмосферы в группе.

Позиции взрослого в игре могут быть разными (помощник, активный наблюдатель, партнёр). Помогает преобразовывать оснащенность группы в соответствии с новыми задачами.

Используется принцип - поощрения (за успешное выполнение игровых действий, за проявленное волевого усилия, умения организовать игру).

Окончание игры, подведение итогов.

При последующем проведении игру можно объединить с другими игровыми темами: «Салон красоты», «Модельное агентство», «Фотосалон», «Ателье» и др.

Педагог обращает внимание на взаимоотношения детей во время проведения игры: положительно оценивает желание детей договариваться, уступать друг другу, самостоятельно или с помощью взрослого разрешать конфликты.

Содержание игры трансформируется и обогащается благодаря индивидуальному опыту каждого ребёнка.

Источник:

Краснощекова Н.В. Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста / Н.В. Краснощекова. Изд. 2-е – Ростов н/Д.: Феникс, 2007, - 251с. – (Школа развития).

«Больница»

Возрастная адресованность: 6-8 лет.

Предполагаемое количество участников: 10 воспитанников.

Материал, оборудование: куклы, игрушечные зверята, медицинские инструменты: термометр, шприц, таблетки, ложечка, фонендоскоп, вата, баночки с лекарствами, бинт, халат и чепчик для врача.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Правила: игра проводится в помещении. Дети спокойно передвигаются в игровой комнате. Заходят к врачу, вежливо обращаются за помощью. Врач осматривает больного, назначает ему лечение, а медсестра выполняет его указания

Игровые действия:

Больной поступает в больницу. Врач осматривает больных, внимательно выслушивает их жалобы, задает вопросы, прослушивает фонендоскопом, измеряет давление, смотрит горло, делает назначение, измеряет температуру, выписывает рецепты. Медсестра в процедурном кабинете делает уколы, перевязки, обрабатывает раны.

Руководство: Выбираются врач и медсестра, остальные дети берут в руки игрушечных зверюшек и кукол, приходят в поликлинику на прием. К врачу обращаются пациенты с различными заболеваниями: у мишки болят зубы, потому что он ел много сладкого, кукла Маша прищемила дверью пальчик и т. д.

Некоторые больные требуют стационарного лечения, их кладут в больницу. Дети могут выбрать несколько разных специалистов – терапевта, окулиста, хирурга и других известных детям врачей. Попадая на прием, игрушки рассказывают, почему они попали к врачу.

Воспитатель обсуждает с детьми, можно ли было этого избежать, говорит, что нужно с большей заботой относиться к своему здоровью. В ходе игры дети наблюдают за тем, как врач лечит больных – делает перевязки, измеряет температуру.

Воспитатель оценивает, как дети общаются между собой, напоминает о том, чтобы выздоровевшие игрушки не забывали благодарить врача за оказанную помощь.

Источник: *https://www.igraemsa.ru/igry-dlja-detej/matematicheskie-igry*

«Театр»

Возрастная адресованность: 5-7 лет.

Предполагаемое количество участников: 15 воспитанников.

Материал, оборудование: театральные билеты, стулья, где отмечен ряд и место, костюмы и шапочки для артистов, аудиозапись «театральный звонок», работникам театра «бэйджики». Ширмы «Касса», «Гримерная», «Зрительный зал», «Гардероб».

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Правила:

В театре сдают одежду в гардероб, покупают билеты. После первого звонка, зрители входят в зрительный зал и занимают место, согласно изображению на билете (геометрических фигур различного цвета) На спектакле не шуметь, не разговаривать. После представления хлопать в ладоши.

Игровые действия:

Что за дом, что за дом, сказку ты увидишь в нем,
Танцы, музыку и смех - представление для всех.
Еще в этом заведении всегда работают актеры.
И спектакль идет на сцене, и встречает контролер.
Здесь можно пьесу посмотреть…
Что за дом такой, ответь? (Театр).

Дети достают из коробочки резиночки разного цвета и делятся на артистов, зрителей, работников театра.

Артистам пройти в костюмерную и одеть костюмы, работникам театра «бэйджики» (контролёр, кассир, гардеробщик, костюмер), зрителям сумочки.

Руководство:

Педагог берёт роль администратора, направляет замысел и действия детей советом, подсказкой, вопросом.

Примечание: Похвалить артистов за хорошую игру: играли, выразительно передавали образы героев. Зрители культурно вели себя в театре. Работники театра были вежливы.

Источник:

1.*Краснощекова, Н.В. Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста. Издание 2-е. /Н.В. Краснощекова - Ростов-на-Дону: Феникс, 2008.*

2.https://www.maam.ru/detskijsad/konspekt-syuzhetno-rolevoi-igry-s-detmi-starshei-grupy-tema-poezdka-v-teatr

«Метеостанция»

Возрастая адресованность: 7 лет

Предполагаемое количество участников:8 человек

Материал, оборудование: барометр, термометр, термометр водный, термометр почвенный, компас, флюгер, конус-ветроуказатель, анемометр, большая линейка; приборы помощники, приборы, изготовленные из природных и бросовых материалов: осадкомер, гигрометр – подвешенная сосновая шишка, барометр из еловой ветки, из лампочки, воздушные змеи и вертушки; оснащение детской лаборатории: микроскоп переносной, лупы, песочные часы, разнообразные магниты, бинокль, чашечные весы, прозрачные и непрозрачные сосуды разной конфигурации и разного объёма, медицинские материалы, природные, бросовые и технические материалы, компасы, карточки и схемы, контейнеры.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Предварительная работа

Расширение знаний о погоде, природных явлениях, народных приметах, беседы с использованием информационно-коммуникационных технологий, наблюдения, опыты и эксперименты, дидактические игры. Работа с планетарной моделью и знакомство с народными приметами, проверка их в жизни. Экскурсия на действующую метеостанцию, с целью более подробного изучения работы метеостанции, знакомства с профессией метеоролога.

Наблюдения, сбор и зарисовки данных, работа с календарем природы, с картотекой примет, заполнение дневника наблюдений, создание календаря погоды по месяцам и ежедневной газеты «Прогноз погоды» для всего детского сада.

Главные действующие герои:

Метеоролог – занимается наблюдениями за погодой, собирая данные приборов, предсказывает с заданной вероятностью погоду на ближайшее будущее, производит разные действия, измерения и расчеты.

Синоптик – это метеоролог, который специализируется на анализе атмосферных процессов. Если метеорологи занимаются наблюдением и первичным анализом, то основная функция синоптиков – это составление прогнозов, предсказание будущего состояния погоды.

Исследователь – занимается научными исследованиями определённых погодных или природных явлений.

Лаборант – делает лабораторные анализы, проверяет химический состав выпавших осадков, уровень загрязнения атмосферы и т. д.

Второстепенные:

Геолог – это специалист, занимающийся выявлением и оценкой месторождений полезных ископаемых, а также изучением других особенностей земных недр.

Биолог – наблюдает зависимость животных, растений и человека от погодных условий, исследует влияние погодных условий и природных явлений на живые организмы; собирает тематический материал, исследует

его, организует проведение экспериментов и разрабатывает технологии практического применения полученных результатов.

Механик по ремонту оборудования – проверяет оборудование перед началом работы метеостанции, устанавливает новое оборудование, устраняет неполадки, производит замену старой детали на новую.

Шофер – привозит оборудование, производит перевозку необходимых материалов для проведения экспериментов и т. д.

Директор – нанимает сотрудников на работу, рассказывает о профессиональных обязанностях, договаривается о поставках оборудования, контролирует работу специалистов.

Варианты начала игры:

1-й вариант.

Объявить, что в нашем городе открывается метеостанция с новейшим оборудованием, специалисты: метеорологи, синоптики, исследователи и лаборанты приглашаются на постоянную работу.

2-й вариант.

Объявить, что метеорологи и синоптики нашего города по своим исследованиям и наблюдениям выявили сейсмическую нестабильность, городу грозит опасность. Им нужна помощь геологов, биологов и других специалистов для подтверждения или опровержения этих данных.

Руководство игрой:

1. Обогащение содержания игры:

Расширение метеоцентра: открытие дополнительных отделов и лабораторий, нужны дополнительные специалисты; закончились реагенты и химикаты для проведения опытов.

Для дополнительных исследований необходимо образцы проб отвезти в другую лабораторию, необходимо организовать перевозку.

Сотрудничество метеостанции с другими организациями.

2. Советы:

Открыть буфет или столовую для персонала;

Поставщики химикатов и оборудования просят очень дорого, необходимо сменить поставщиков, поиск других вариантов.

3. Создание проблемных ситуаций:

Что делать, если был получен плохой прогноз: приближается буря, грядут обильные дожди, возможно наводнение (необходимо предупредить службу МЧС и другие спасательные службы, а также население и сказать, что нужно делать в той или иной ситуации).

Сработала пожарная сигнализация, что делать? (организовать вывод всех сотрудников, позвонить в пожарную часть).

Ударила молния и вывела из строя оборудование (организовать наблюдение за погодой без специальных устройств, вызвать службу ремонта).

Окончание игры:

1-й вариант.

Рабочий день закончен. Происходит смена персонала по графику.

2-й вариант.

Метеостанция закрывается на перерыв.

3-й вариант.

Олимпийские игры или спортивные соревнования закончились, поэтому сотрудники метеостанции могут немного отдохнуть.

Анализ игры:

Интервьюирование населения города: зачем они слушают и смотрят метеопрогноз, совпадает ли он с действительной погодой в городе, что нравится, что нет.

Вопросы по организации игры: что планировали, что получилось, что нет, почему так вышло, что нужно сделать по-другому?

Источник:*https://studopedia.ru/27_7770_tehnologicheskaya-karta-syuzhetno-rolevoy-igri-meteostantsiya.html*

«Зоопарк»

Возрастная адресованность: 5-6 лет.

Предполагаемое количество участников: 6-8 человек.

Материал, оборудование: игрушечные дикие звери, знакомые детям, клетки (из строительного материала), билеты, деньги, касса.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Воспитатель сообщает детям, что в город приехал зоопарк, и предлагает сходить туда. Дети покупают билеты в кассе и идут в зоопарк.

Там рассматривают животных, рассказывают о том, где они живут, чем питаются. В ходе игры следует обращать внимание детей на то, как надо обращаться с животными, как ухаживать за ними.

Источник:

1.Краснощекова, Н.В. Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста. – Ростов-на-Дону: Феникс, 2008.-138 с.

2.https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2019/03/19/syuzhetno-rolevaya-igra-zoopark-starshaya-gruppa

«Семья покупает полезные продукты. Магазин»

Возрастная адресованность: 6-7 лет

Предполагаемое количество участников: от 5 до 10 человек

Материал, оборудование: игровые комплексы «Магазин» и «Дом» (созданные детьми из конструктора), корзина для покупок, игрушки-муляжи продуктов, кассовый аппарат, деньги, кошелек, сумка, коляска с куклой, сумка.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Подготовка к игре: игры-занятия «В магазин за продуктами», «Я с мамой и папой в магазин пойду», «Идем в магазин по просьбе бабушки», «Мы в магазине», сюжетно-ролевые игры «Семья», «Магазин».

Игровые роли: продавец, мама, папа, бабушка, внучка, внук, сестра, брат.

С целью развития игры воспитатель может сначала побеседовать с детьми на темы «Где работают родители», «Магазин», «Полезные продукты питания». Раскрыть нравственную сущность деятельности взрослых людей: ответственное отношение к своим обязанностям, взаимопомощь и коллективный характер труда.

Далее педагог побуждает детей творчески воспроизводить в играх быт семьи. Предлагает ребятам соорудить постройку дома, магазина по представлению, используя строительный материал. Во время постройки дома, магазина дети самостоятельно договариваются о совместных действиях. Затем вносит игрушки, игровые атрибуты.

После этого педагог совместно с детьми разбирает следующие игровые ситуации: «Я с мамой и папой в магазин пойду», «Идём в магазин по просьбе бабушки», «Мы в магазине» и т. д.

Игра «Я с мамой и папой в магазин пойду» позволяет научить детей распределять роли, выполнять действия в соответствии с ролью, планировать игру, играть самостоятельно, выстраивать дружеские взаимоотношение, воспитывает умение идти на компромиссы, сотрудничать.

Игра «Мы в магазине» должна научить детей, как правильно вести себя в общественных местах, соблюдая нормы поведения, культуру взаимодействия со сверстниками.

Игра «Идём в магазин по просьбе бабушки» воспитывает у детей уважительное отношение к взрослым, умение слушать и слышать другого, выполнять действия в соответствии с выполняемой ролью.

Например, бабушка говорит о том, что в доме недостаточно продуктов и просит сходить в магазин. Мама с папой решают пойти за покупками всей семьёй - взять с собой малыша в коляске. Бабушка просит покупать только полезные продукты, чтобы не навредить здоровью.

Придя в магазин, мама с папой просят продавца дать им овощи, фрукты, молочные продукты (называют каждый), рассчитываются, получают сдачу, складывают продукты в сумку и коляску и возвращаются домой. Бабушка просматривает продукты и просит маму приготовить обед, а папу - погулять с малышом, так как сама она устала и хочет прилечь.

Данная игра объединяет в себе игры, близкие по тематике «Магазин» и «Семья», создавая тем самым возможность длительных коллективных игр.

Источник: *Сюжетно – ролевая игра «Семья покупает полезные продукты. Магазин» [Электронный ресурс] / Давыдова С. А. – Режим доступа: http://vospitatel.com.ua/zaniatia/igry/semya-pokupaet-produkty.html свободный. – Загл. с экрана.*

«В самолёте»

Возрастная адресованность: 5 – 8 лет

Предполагаемое количество участников: от 5 до 12 человек

Материал, оборудование: атрибуты для игры: форма для стюардессы, пилота; медицинский набор, радионаушники, штурвал, билеты для пассажиров, паспорта, деньги ремни безопасности, раздаточный столик, сок, одноразовые стаканчики

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Воспитатель: В какой стране мы живем? Как называется наша столица? *(ответы детей)* Москва - очень большой и красивый город. Вы хотите увидеть этот город? А как можно добраться до Москвы? *(ответы детей)* Мы полетим на самолёте, так быстрее. Кто управляет самолётом? *(ответы детей)*

Для того чтобы полететь нам нужно выбрать экипаж самолёта: пилота, стюардессу.

- А так же нам необходимо купить билеты на самолёт, где же мы их купим?

- Кто продает билеты?

- Нам ещё нужен кассир.

- Все остальные дети будут кем? (пассажирами)

Воспитатель и дети определяют последовательность действий в игре:

- работники аэропорта занимают свои места,

- пассажиры покупают билеты в кассе и ждут в зале ожидания (можно предложить сопутствующие сюжеты – кафе, киоск с сувенирами),

- диктор делает объявление о рейсе,

- пассажиры идут к пункту регистрации, предъявляют документы,

- контролер оформляет багаж и пропускает пассажиров на посадку,

- в самолете к полету готовится экипаж,

- стюардессы встречают пассажиров в салоне самолета, помогают им найти свои места по билетам

- командир самолета через пилота запрашивает у диспетчера разрешение на взлет,

- экипаж самолета осуществляет взлет, полет и посадку

Игровые действия:

Звук автобуса. Едем в аэропорт на автобусе. Объявление остановки. Оплата проезда. Покупка билетов.

Пассажир: Мне нужен билет до Москвы на сегодня.

Кассир: Пожалуйста, предъявите паспорт, оплатите билет, с вас 4 тысячи рублей.

Диктор: Внимание! Уважаемые пассажиры, начинается посадка на рейс, Белгород-Москва время отправления 17 часов. Просьба пассажиров пройти на посадку.

Пассажиры идут к пункту регистрации, предъявляют документы. Стюардессы встречают пассажиров в салоне самолета, помогают им найти свои места по билетам

1 Стюардесса: Уважаемые пассажиры, экипаж корабля рад приветствовать вас на борту нашего самолёта. Наш самолет совершит

полет по маршруту Белгород-Москва. Кнопка вызова стюардессы находится на верхней панели. В течение полета вам будут предложены прохладительные напитки и горячий обед.

2 Стюардесса: уважаемые пассажиры, наш самолёт готовится к взлёту. Просьба во время набора и снижения высоты отключить ваши телефоны, пристегнуть ремни. Пожалуйста, пристегните ремни. Экипаж самолета желает вам приятного полета. Звук ремней.

1 Пилот: Добрый вечер, уважаемые пассажиры, дамы и господа! Прошу минуточку внимания, с вами говорит командир воздушного судна. Меня зовут…. Приветствую вас на борту самолета авиакомпании Российские авиалинии. Мы совершаем рейс из Белгорода в Москву. Время в пути 1час 20 минут. Через пару минут мы начнем запуск двигателей и руление на взлетно-посадочную полосу. (звук самолёта).

2 Пилот: Взлет прошел нормально: высота полета 10тысяч метров, скорость полета 450км/ч (звук самолёта).

Наш самолёт набрал высоту. Полет идет нормально, желаем приятного полёта.

Стюардесса: (угощает соком, пирожным, пассажиры благодарят за угощение.

1.Пилот: Мы подлетаем к Москве. Подготовиться к посадке

1 Стюардесса: Наш самолёт готовится к посадке, просьба пристегнуть ремни.

1 Пилот: Рейс запрашивает разрешение на посадку

2 Пилот: Посадка разрешена

1 Пилот: Настроить бортовой компьютер на посадку

2 Пилот: Сбавляем скорость

1 Пилот: Идём на посадку

После удачной посадки:

2 Стюардесса: Уважаемые пассажиры, наш самолет совершил посадку в аэропорту города Москва. Температура за бортом 20 градусов Цельсия, время 12 часов. Командир корабля и экипаж прощаются с вами. Пожалуйста, оставайтесь на своих местах до полной остановки двигателя.

Стюардесса: До свидания! Счастливого пути!

Источник: *Краснощекова Н.В. Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста - Изд. 3-е. - Ростов н/Д.: Феникс, 2008.*

«Воздушное путешествие. Аэропорт»

Возрастная адресованность: 5 – 7 лет.

Предполагаемое количество участников: 4-10 человек.

Материал, оборудование: игровые модули для постройки самолета, фуражки для летчиков, пилотка для стюардессы, контролера, механика, бензозаправщика, кассира; штурвал, рации, наушники, резиновые трубки-шланги для заправки, канистры с «бензином»; атрибуты для «буфета», «газетного киоска», «деньги», «билеты», «касса», «бэйджики», атрибуты для «пассажиров», атрибуты для «терминала».

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Игровые действия:

Семья: мама, папа и дети, собираются в путешествие, прибыли в аэропорт, хотят отправиться в путешествие. Они проходят в кассу.

Кассир выслушивает пассажиров, проверяет документы, багаж, говорит о стоимости поездки, берет деньги, выдает билеты, отправляет багаж в самолет.

Пассажиры проходят в зал ожидания, располагаются на стульях. В зале ожидания покупают еду в буфете.

Буфетчица рассчитывает стоимость покупки, берет деньги и выдает продукты, благодарит за покупку.

Пассажиры обращаются в газетный киоск, покупают газеты и журналы в самолет.

Продавец газетного киоска советует, какую лучше газету или журнал приобрести, отдает товар, берет деньги. Благодарит за покупку.

Кассир объявляет посадку на рейс, проверяет билеты у пассажиров, предлагает им пройти на контроль.

Контролеры проверяют багаж, отвозят его в самолет.

В это время техники проверяют самолет на исправность, выполняют мелкий ремонт в случае необходимости.

Бензозаправщики при помощи трубки – шланга заправляют самолет топливом.

Пассажиры и экипаж в составе: 2 пилотов и стюардессы занимают свои места в самолете.

Стюардесса приветствуют пассажиров на борту самолета и желают приятного полета, общаются по поводу бортовых показаний.

Пассажиры пристегиваются, самолет взлетает. Стюардесса предлагает пассажирам еду и напитки.

В это время персонал аэропорта отдыхает (в кафе), готовится к прилету самолета.

По окончании полета пилоты и стюардесса прощаются с пассажирами.

Пассажиры покидают самолет и получают багаж в здании аэропорта.

Для распределения ролей воспитатель предлагает детям выбрать один из приемов: «Вы можете самостоятельно распределить роли между собой или с помощью считалки».

Воспитатель предлагает сотрудникам занять свои рабочие места, открыть аэропорт и пригласить всех детей совершить увлекательное путешествие на самолете. Берет на себя роль первого.

Педагог обращается к механикам с просьбой заправить горючим баки, те начинают свою работу, при помощи шлангов и трубок выполняют заправку самолета, проверяют самолет на неисправности, выполняют ремонт в случае необходимости.

Стюардесса проверяет все ли в самолете лежит на месте. В это время в аэропорт с багажом прибывают пассажиры, проходят в кассу.

Кассир ведет диалог с пассажирами, проверяет документы, продает билеты, объявляет посадку, при посадке проверяет билеты.

Контролер проверяет багаж, отправляет его в самолет.

Пассажиры отправляются в зал ожидания, располагаются на стульях.

Для поддержания интереса у детей и развития игры вносятся дополнительные атрибуты: газетный киоск и буфет.

Воспитатель делает объявление: «В зале ожидания нашего аэропорта работает газетный киоск, в котором вы можете приобрести интересные газеты и журналы. А так же буфет, где можно вкусно пообедать и побеседовать за чашкой чая или кофе».

Пассажиры отправляются за покупкой журнала или газеты, ведут диалог с продавцом газетного киоска. Продавец газетного киоска советует, какую лучше газету или журнал приобрести пассажирам, берет деньги, дает сдачу.

Пассажиры проходят в буфет, читают меню, ведут диалог с буфетчицей, делают заказ. Буфетчица предлагает блюда, ведет расчет с пассажирами за заказ.

Кассир объявляет посадку на рейс, проверяет билеты у пассажиров, желает приятного полета. Пилоты и стюардесса занимают свои места на борту. Пассажиры рассаживаются на места, согласно купленных билетов.

Пилоты общаются между собой, приветствуют пассажиров, ведут самолет на взлетную полосу, поднимают самолет в воздух.

Стюардесса вежливо приветствует пассажиров, помогает разместиться в самолете, рассказывает о технике безопасности во время полета (как каждый пассажир должен пристегнутся), предлагает меню, раздает напитки, разносит еду, отвечает на вопросы пассажиров. Пассажиры едят, спят, общаются между собой и со стюардессой.

Пилоты общаются со стюардессой, ведут самолет на посадку, комментируют погодные условия. Пассажиры выходят из самолета и отправляются по своим делам. Экипаж отправляется на отдых.

Педагог принимает активное участие в игре, он своими действиями, вопросами, репликами направляет ход игры, наблюдает со стороны за игрой детей, при необходимости дает советы, как возможно поступить в той или иной ситуации, напоминает о необходимости уметь договариваться, уступать друг другу в конфликтных ситуациях.

Воспитатель обращает внимание на речевые обороты, использование в речи воспитанников вежливых слов.

Здравствуй, будьте так любезны. Подскажите, пожалуйста, что лучше выбрать…

Большое спасибо, Вы очень нам помогли. Здравствуйте, чем я могу вам помочь?

Предъявите свои документы. Пройдите в зал ожидания. Предъявите свои билеты.

Счастливого полета. Помоги мне пожалуйста. Подскажи, как правильно.

Будь внимателен, ничего не пропусти. Наполняй топливный бак. Достаточно, бак полный. Самолет к полету готов. Мы рады вам.

Предъявите ваш багаж, пожалуйста, к осмотру. Пройдите, пожалуйста, на посадку.

Наш экипаж рад приветствовать вас на борту нашего самолета. Температура за бортом…Наш полет продлится … часов, на высоте… Приятного полета! Просьба пристегнуть ремни.

Не волнуйтесь, мы вошли в зону турбулентности, поэтому самолет немного трясет.

Что вы хотите купить? Я бы вам посоветовала… Сумма вашей покупки… Спасибо за покупку.

Источник:

1. *Виноградова, Н. А. Сюжетно-ролевые игры для старших дошкольников [Текст]: практическое пособие / Н. А. Виноградова, Н.В. Позднякова. – М.: Айрис-пресс, 2009. – 128с.*

2. Выготский, Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка [Текст]: Л. С. Выготский // Вопросы психологии, – 1996. – № 6.-С24 - 26

3. Комарова, Н. Ф. Комплексное руководство сюжетно-ролевыми играми в детском саду [Текст]: пособие для воспитателя детского сада /Н Ф. Комарова, – М.: Издательство «Скрипторий 2003», 2010. – 160 с.

«Телевидение»

Возрастная адресованность: 6 -7 лет

Предполагаемое количество участников: 12 детей

Материал, оборудование: компьютеры, видеокамера, фотоаппараты, сумка для телевизионной аппаратуры, «телевизор», микрофон, телефон, рации, «хлопушка»; символика различных программ; элементы костюмов, грим, косметические наборы; элементы интерьера, декорации, ширма, фотографии; костюмы для театрализованной деятельности, маски; логотип передачи в виде аппликации, значков - определителей для участников съёмки (ведущие, оператор, репортёры, гости передачи).

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Игровые действия:

Варианты начала игры

1 вариант. «Телестудия».

На телестудии работают редакторы, которые направляют деятельность всех работников студии, определяет тему и сюжет передач, очерёдность в показе телепередач, собирают нужную информацию, готовят текст. Дают указания художникам – оформителям для подготовки съёмочной площадки.

2 вариант. Телепередача «Наш любимый детский сад».

Художники- оформители создают логотип телепередачи, декорации, определяют место для съёмочной площадки и оформляют её. Корреспонденты отправляются на экскурсию по детскому саду и группам,

берут интервью, составляют текст телепередачи. Режиссёр выбирает телеведущих, даёт команду на начало съёмки. Помощник режиссёра приглашает и размещает телезрителей в зале. Оператор настраивает аппаратуру, готовится к съёмке.

Руководство игрой

Советы

Открыть буфет или столовую для персонала и участников телепередач;

необходима хорошая реклама, анонс телепередачи, чтобы привлечь телезрителей.

Выпуск и показ интересных и познавательных телепередач.

Создание проблемных ситуаций:

Что делать, если во время съёмки сломалась видеокамера?

Что делать, если на съёмку не пришёл главный её участник?

Окончание игры

Рабочий день закончен. Сегодня в телестудии хорошо потрудились, а завтра снова мы продолжим работу по съёмке различных телепередач.

Сотрудники телестудии закрываются на обеденный перерыв, после чего мы опять продолжим работу.

Анализ игры:

Интервьюирование телезрителей: почему они смотрят именно ту или иную телепередачу, устраивает ли их сюжет передач, телеведущие, что нравится, что нет, что хотели бы изменить

Вопросы по организации игры: что планировали, что получилось, что нет, почему так вышло, что можно сделать по-другому, понравилась или не понравилась роль?

Источник:*https://xnj1ahfl.xnp1ai/library/syuzhetnorolevaya_igra_televidenie_syuzhet_nash_lyu_090050.html*

«Космос»

Возрастная адресованность: 6 -7 лет

Предполагаемое количество участников: 8 детей

Материал, оборудование: карта Земли, Луны, звездного неба, машина-луноход, антенна, рация, пульт управления, наушники, планшет, блокнот, фотоаппарат, открытки планет, звездного неба.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

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.

Руководство игрой:

Учить 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, правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности.

Окончание игры

Рабочий день закончен. Происходит смена персонала по графику.

Анализ игры:

Вопросы по организации игры: что планировали, что получилось, что нет, почему так вышло, что нужно сделать по-другому? Какие трудные ситуации сегодня пришлось решать? Какую роль ты бы взял на себя завтра? Хотел бы ты в будущем стать космонавтом?

Источник:

1.*https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2015/12/02/plan-konspekt-syuzhetno-rolevoy-igre-v-podgotovitelnoy-gruppe*

2.https://xn--80aakd6ani0ae.xn--p1ai

«Служба спасения»

Возрастная адресованность: 6-7 лет

Предполагаемое количество участников: 12 детей

Материал, оборудование: телефон, рации, журнал для записи адресов, плакаты по технике безопасности, о действиях спасателей в чрезвычайных ситуациях, шлемы, каски, инструменты, фонарик, компас, ремни с замками и карабинами, лестницы, противогазы, огнетушители, лопаты, вёдра, машины для доставки спасателей, грузовая машина, скорая помощь, носилки, аптечка «скорой помощи», сумки, палки для наложения «шины» при переломах, бинты, символика для экипажей «МЧС», «Скорой помощи», «Пожарной части», «Полиции».

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Игровые действия:

Диспетчер – принимает вызов о чрезвычайной ситуации, узнает все подробности ситуации, вызывает «Службу спасения», записывает данные вызова в журнал.

Спасатели – выезжают на вызов диспетчера по заданному адресу, спасают людей во время проведения аварийно-спасательных работ, оказывают первую медицинскую помощь пострадавшим от несчастных случаев и отравления вредными веществами, выполняют работы по ликвидации аварий, последствий чрезвычайных ситуаций техногенного и природного характера, проводят разведку, поиск пострадавших и первичную оценку оперативной обстановки на месте чрезвычайной ситуации, проводят мониторинг окружающей среды в газоопасных местах во время ликвидации последствий чрезвычайных ситуаций.

Врачи, медсёстры – выезжают на вызов диспетчера по заданному адресу, оказывают первую медицинскую помощь пострадавшим, организуют госпитализацию пострадавших.

Шофер – водит спецтехнику (пожарную машину и машину скорой помощи), оказывает помощь спасателям и врачам.

Полицейские – выезжают на вызов диспетчера, забирают нарушителя правопорядка, оказывают задержание подозреваемого, предотвращают ДТП ит. д.

Пожарные – выезжают на вызов диспетчера, осуществляют тушениеобъекта, находят причину возгорания, спасают людей.

Варианты начала игры

1 вариант.

Выступить в роли диспетчера и объявить о чрезвычайнойситуации.

2 вариант.

Принять на себя роль пострадавшего и вызвать службуспасения.

Руководство игрой

Обогащение содержания игры:

Создание различных аварийных ситуаций, катастроф: «Произошел сход снежной лавины», «На дороге произошла авария», «В результате взрыва разрушился дом», «Захлопнулась дверь» и т. д.

Включение в игру при необходимости в качестве: полицейского, пешехода, пострадавшего, свидетеля происшествия, спасателя, врача, диспетчера и т. д.

Включение воспитателя в игру в качестве равноправного партнера для коррекции ролевого поведения и взаимоотношений детей, демонстрации образца речевых норм.

Создание проблемных ситуаций:

Что делать, если я потеряла ключи и не могу открыть входную дверь?

Какую службу нужно вызывать, если сломался кран газа в квартире?

Окончание игры

Диспетчер объявляет конец рабочего дня, предлагаетспланировать работу на завтра. Аварийная ситуация исчерпана, все спасены.

Анализ игры:

После окончания рабочего дня все собираются в штабе и обсуждают, как прошел день, какие аварийные ситуации и происшествия

были устранены. Какие трудные ситуации сегодня пришлось решать? Какую роль ты бы взял на себя завтра? Трудно ли быть спасателем? Хотел бы ты в будущем стать спасателем?

Источник:

https://nsportal.ru/detskii-sad/osnovy-bezopasnostizhiznedeyatelnosti/2019/01/11/syuzhetno-rolevaya-igra-sluzhba

«Поликлиника»

Возрастная адресованность: 5-7 лет

Предполагаемое количество участников: 6 детей

Материал, оборудование: халаты, шапки, карандаш и бумага для рецептов, фонендоскоп, тонометр, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, губка, шприц, мази, таблетки, порошки и т.д.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

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.

Руководство игрой:

Объявить о том, что в нашем селе открывается новая поликлиника с новейшим оборудованием.

На постоянную работу приглашаются специалисты: врачи, лаборанты, медсестры.

Обогащение содержания игры:

Открытие дополнительных отделов и лабораторий, нужны дополнительные специалисты.

Предложения:

Открыть буфет или столовую для персонала.

Создание проблемных ситуаций:

Что делать, если были получены плохие анализы при обследовании: может быть массовое заражение (необходимо предупредить службу МЧС и другие спасательные службы, а также население и сказать, что нужно делать в той или иной ситуации).

Окончание игры

Рабочий день закончен. Происходит смена персонала по графику.

Анализ игры:

Интервьюирование населения села: зачем нужна поликлиника, лаборатория.

Вопросы по организации игры: что планировали, что получилось, что нет, почему так вышло, что можно сделать по-другому?

Источник:

1.*Виноградова, Н.А. Сюжетно-ролевые игры для старших дошкольников / Н.А. Виноградова, Н.В. Позднякова. – М. : Айрис-пресс, 2009. – 128 с.*

2. Абдулова, Т.П. Личная и коммуникативная компетентность современного дошкольника : учебное пособие / Т.П. Абдулова, Г.Р. Хузеева. – М. : Прометей, 2013. – 138 с.

3. Михайленко, Н. Я. Организация сюжетно-ролевой игры в детском саду пособие для воспитателя. 2-е изд., испр / Н. Я. Михайленко, Н. А. Короткова, – М.: Психологический институт Российской академии образования, 1997. – 80с.

«Ферма»

Возрастная адресованность: 5-7 лет.

Предполагаемое количество участников: неограниченно.

Материалы, оборудование: комплект напольного строителя.

-Для животноводов: зеленый луг – пастбище, кормушки для коров, мелко нарезанные полоски зеленой бумаги – сено, маленькие ведерки, тряпочки, скакалки для доильных аппаратов, кегли как бидоны.

-Для шофера: грузовая машина, инструменты, телефон, скакалка для бензоколонки, тряпочка и ведро для мытья машины.

-Для молокозавода: пакеты под молоко и кефира, сыр, пачки творога, телефон.

-Для кафе*:* кастрюли, сковороды, разнос, продукты, салфетки.

-Для ветеринара: набор доктора, халат.

Игровые действия

Бригадир (сначала воспитатель): организовывает работу всех работников фермы, отвечает за выполнение заданий производства, за сохранность поголовья, за экономное расходование кормов и правильное использование пастбищ, формирует трудовые коллективы на ферме, закрепляет за ними животных, контролирует соблюдение работниками дисциплины, правила охраны труда, техники безопасности.

Ветеринар: следит за качеством корма, а также за состоянием животных, занимается лечением и профилактикой всевозможных болезней, делает вакцинацию и прививки животным, дает заболевшим животным микстуры, таблетки и делает им уколы; экспертиза продуктов.

Доярка: отвечает за процесс доения, помывку животных, уборку, первичный осмотр животных для обнаружения болезней.

Скотник: рабочий по уходу за крупным рогатым скотом: уборка помещения, подвоз, подготовка и раздача скоту корма, смена подстилки, взвешивание, вывод на прогулку и чистка животных.

Телятница: ухаживает за маленькими телятами, поет их из бутылочек, кормит до тех пор, пока они не подрастут.

Плотник: починка загонов, кормушек для животных.

Сторож: сторожит ферму в ночное время, смотрит за порядком.

Тракторист: привозит корм на ферму.

Водитель молоковоза: увозит молоко с фермы на молокозавод.

Пастух: пасет стадо животных на пастбище

Поддержка игровой инициативы, интереса к игре и развития сюжетной линии игры:

Игровая ситуация.

Бригадир фермы присылает в группу детям приглашение на экскурсию «Молочная ферма». Дети решают, на чем они туда доберутся. Работники фермы распределяют роли и договариваются, о чем будут рассказывать гостям.

Проблемная ситуация.

Родился теленок, а для него нет изгороди. Что делать? Построить загон для телят.

Проблемная ситуация.

Одна корова стоит в уголке и отвернулась от других. «Доярка» сообщает, что корова заболела. Что делать? Надо идти к ветеринару.

Проблемная ситуация.

Сломался загон, и все коровы разбежались. Что делать? Надо починить загон и собрать стадо.

Проблемная ситуация.

Пастух не вышел на работу. Некому пасти стадо. Что делать? Решить, кто может пасти стадо, назначить очередность.

Игровая ситуация.

На ферме осталось мало корма для животных. Надо организовать работников на сенокос.

Игровая ситуация.

Трактор вез корм на ферму и сломался. Другие водители грузовых машин помогают переложить корм и довести до фермы. Водитель трактора чинит поломку.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Во что мы сегодня задумали поиграть? *(ответы детей).*

А кто у нас работает на ферме, на молокозаводе, в кафе? *(ответы детей).*

Рабочий день начался, прошу за работу.

На ферме строят коровник, пастбище. Доярка моет корову, ухаживает за коровой, доит её. Пастух кормит, поит и пасет корову. Бригадир звонит водителю, для отправки молока на завод.

На молокозаводе молоко расфасовывают в пакеты, готовят масло, творог, кефир и сыр. И отправляют в кафе.

Шофер строит гараж, едет к механику, затем на заправку. Когда ему позвонят с фермы, едет за молоком.

В кафе повар готовит обед для посетителей, официант принимает заказы и накрывает столы.

Ветеринар готовит инструменты и ждет, когда ему позвонят из фермы.

Руководство игрой

Воспитатель наблюдает в роли режиссера за ролевыми взаимоотношениями между детьми.

Воспитатель: Ребята, рабочий день подошел к концу, приглашаю всех на совещание.

Воспитатель: Понравилась играть? Кто сегодня дояркой работал? Всё успели сделать, все получилось? Кто на молокозаводе работал? Молока вам привезли? Сколько вы продукции отправили в кафе? И т.д.

Воспитатель: Ребята, у нас на ферме так много молока, что молокозавод не успевает все переработать, и я предлагаю нам в следующий раз открыть молочный магазин.

Источник:

Губанова Н.Ф. Игровая деятельность в детском саду. – М. Мозаика-Синтез, 2015г.

«Журналисты берут интервью в салоне красоты»

Возрастная адресованность: 6-7 лет.

Предполагаемое количество участников: 10 - 12 человек.

Материал, оборудование: различные наборы для профессий парикмахер, визажист, мастера ногтевого сервиса, фотокорреспондента, оператора, журналиста, администратора, микрофоны, блокноты, ручки. Желательно иметь униформу для каждого сотрудника салона красоты. Зона для игр клиентам с детьми.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Корреспондент: Здравствуйте, я корреспондент газеты «Солнышко» (может быть название группы, детского сада). Меня зовут Арсений, со мной работают фотокорреспондент и оператор. Мы находимся сейчас в салоне красоты «Русские матрешки». Можно ли вам задать несколько вопросов?

Администратор: Здравствуйте, да, конечно.

Корреспондент: Представьтесь, пожалуйста.

Администратор: Меня зовут Даниэль Грантович, я администратор салона.

Корреспондент: Скажите, пожалуйста, Даниэль Грантович, что входит в ваши обязанности в салоне?

Администратор: Моя работа заключается в том, что я принимаю звонки и веду запись клиентов в журнале, а так же принимаю оплату за предоставленные услуги. У нас в салоне есть комната, предназначенная для клиентов с детьми.

Корреспондент: Скажите, пожалуйста, какие специалисты работают в вашем салоне красоты?

Администратор: У нас трудятся парикмахеры, визажист, мастер по ногтевому сервису.

Администратор: Проходите, пожалуйста, в наш салон красоты.

Корреспондент: Спасибо.

Корреспондент: подходит к парикмахеру: Здравствуйте, как вас зовут?

Парикмахер: Здравствуйте, меня зовут Николь. Я работаю парикмахером в этом салоне.

Корреспондент: Скажите, пожалуйста, нравится ли вам ваша профессия?

Парикмахер: Да, моя профессия мне очень нравится. Приятно делать людей красивыми.

Корреспондент: В чем заключается ваша работа?

Парикмахер: Работа парикмахера - это работа с каждым человеком в отдельности, я не только стригу, крашу, сушу и завиваю, но и создаю отличное настроение, ведь от красоты зависит настроение человека. Моя бабушка – парикмахер, я часто была у нее на работе. Извините, ко мне пришел клиент, я буду делать праздничную прическу к юбилею.

Парикмахер приступает к работе.

Корреспондент: Спасибо большое, Николь, за интересный рассказ о вашей профессии.

Корреспондент проходит дальше. Здравствуйте, как вас зовут?

Визажист: Здравствуйте, меня зовут Злата.

Корреспондент: Злата, мы столько сегодня узнали нового о профессиях салона красоты, хотели бы услышать и о вашей профессии. Как она называется?

Визажист: Моя профессия - визажист. Мне она нравится тем, что я могу делать людей красивыми.

Корреспондент: В чем заключается ваша работа?

Визажист: Моя профессия предназначена для того, чтобы подчеркнуть добрую улыбку, выразительный взгляд, сделать лицо клиента неотразимым. Для моей работы необходимо знать особенности химических составов косметики и ее биологическое воздействие на кожу. Сейчас у меня будет клиент, который готовится к фотосессии.

Визажист приступает к работе.

Корреспондент: Спасибо большое, Злата, за интересный рассказ о вашей профессии.

Корреспондент подходит к мастеру по ногтевому сервису. Здравствуйте, представьтесь, пожалуйста.

Мастер по ногтевому сервису: Здравствуйте, меня зовут Алина. Я работаю мастером по ногтевому сервису. Маникюр - это дизайн ногтей, это уход за слабыми ногтями. Мастер маникюра занимается в первую очередь руками, но он может делать и педикюр.

Корреспондент: Скажите, а что такое педикюр?

Мастер по ногтевому сервису: Педикюр – это, уход за ногтями на ногах и кожей стоп.

Администратор приводит клиента с ребенком к мастеру ногтевого сервиса и рассказывает о скидках, а ребенку предлагает пройти в зону для игр.

Корреспондент: Спасибо вам за время, которое вы нам уделили.

Корреспондент подходит к клиенту салона. Здравствуйте, извините, что отвлекаю вас, скажите, вам нравится этот салон?

Клиент: Да! Я регулярно посещаю этот салон. Здесь все мастера – профессионалы своего дела.

Корреспондент: На какие процедуры вы ходите в этот салон?

Клиент: В этот салон я хожу на маникюр, педикюр, к визажисту и к парикмахеру.

Корреспондент: У меня интересная работа, я корреспондент газеты «Солнышко», вместе со мной работают оператор и фотокорреспондент.

Корреспондент: Наша работа заключается в том что, журналистика не возможна без репортажа, комментариев и фотоматериалов. Корреспондент обязан обладать навыками поисками информации, уметь правильно составлять вопросы. Для выпуска статьи в газете нужен фотоснимок, пусть оператор и фотокорреспондент выполнят свою работу. Приглашаем для фото сотрудников салона красоты и клиентов.

Корреспондент: Много есть разных и нужных профессий, но о них мы расскажем в следующих выпусках газеты «Солнышко», а сейчас всех коллег прошу вернуться в редакцию и приступить к оформлению газеты. Все уходят в редакцию.

Правила игры:

Аккуратно и старательно выполнять поручения, беречь материалы, игрушки, предметы, убирать на место после игры.

Использовать в речи вежливые слова. Применять в игре полученные ранее знания об окружающей жизни, использовать профессиональные термины.

Игровые действия:

Выделяются роли журналиста, администратора салона, парикмахера, визажиста, мастера ногтевого сервиса, клиентов.

Журналист берет интервью, фотокорреспондент делает фото для газеты.

Оператор настраивает звуко - и свето - аппаратуру.

Администратор ведет журнал регистрации клиентов, отвечает на телефонные звонки.

Парикмахер делает прически, окрашивает и моет волосы.

Визажист делает макияж.

Мастера ногтевого сервиса делают маникюр и педикюр.

Клиент приходит в салон и получает услуги, благодарит мастеров.

Руководство игрой:

Воспитатель следит за развитием сюжета, усложнением, безопасностью в игре, за соблюдением правил игры. Для повышения интереса к игре может создать непредвиденную ситуацию: в комнате отдыха дети стали очень громко кричать, клиент пришел без записи и другие.

Источник: *Авторская разработка.*

«Экскурсия в музей»

Возрастная адресованность: 6 лет.

Предполагаемое количество участников: 12 человек.

Материал, оборудование: автобус, сделанный из стульчиков, руль для водителя, касса, билеты на автобус, витрина с дымковскими игрушками, выставка предметов, расписанных хохломой, гжелью, городецкой росписью.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Дети выбирают роли и действуют в соответствии с ней.

Покупка билетов, расстановка сидений в автобусе, исполнение песни в пути, посещение экскурсии в музее.

Воспитатель предлагает детям отправиться на выставку народного творчества. Автобус отправляется через 5 минут. Водитель уже ждет нас.

Дети в кассе покупают билеты на автобус, а затем занимают места в автобусе.

Чтобы не было скучно в пути, дети поют любимую песню. Наконец-то все на месте.

Детей встречает экскурсовод и приглашает в зал хохломы. Дети рассматривают предметы, расписанные хохломой, вспоминают, где зародился этот промысел, какие основные элементы используются в хохломе, какой цвет краски применяется, какие предметы разрисовывают хохломой и т. д.

В зале дымковской игрушки их встречает другой экскурсовод. Таким же образом дети посещают зал городецкой росписи и зал гжели.

Можно вспомнить стихи, интересные моменты из жизненного опыта детей.

Экскурсия закончилась, дети на автобусе отправляются домой. По дороге они делятся своими впечатлениями.

Источник: *Авторская разработка*

«Зоосалон «Кот и Пёс»

Возростная адресованность: для старшего дошкольного возраста

Предполагаемое количество участников: 10 -12 человек

Материалы, оборудование: зеркало, набор расчесок, ножницы, машинка для стрижки шерсти, фен для сушки, белые халаты, шапочки, полотенца, медицинские инструменты и «лекарства» из набора «Больница»; аксессуары игры «Парикмахерская», игрушечные телефон; постеры с изображениями животных и птиц; переноски для животных из картонных коробок; игрушки - собаки, кошки, одеколон, альбом с образцами причесок, пелеринки, касса, чеки, деньги, швабра, ведра, тряпки для пыли, для пола.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Предварительная работа:

- просмотр видеосюжета о работе «зоосалона»;

- рассказ воспитателя о профессии грумера, о качествах личности присущих людям этой профессии;

- беседа о труде в «зоопарикмахерских»;

- беседа с детьми «Когда я был в парикмахерской», «Мой домашний питомец», «Бездомные животные», «Как ты ухаживаешь за домашним питомцем»;

- отгадывание загадок о домашних животных;

- дидактические игры «Инструменты для парикмахера», «Профессии»; «Что мы видели, не скажем, а что делали - покажем», «Для чего эти предметы», «Кому, что нужно для работы»;

- рисование своих домашних животных; изготовление рекламных плакатов салонов красоты для животных;

- рассматривание альбома с образцами причесок для животных, постеров с изображениями животных и птиц, беседа с детьми по содержанию рассмотренных картинок;

- настольно – печатные игры: «Кому что нужно» (профессии), «Лото» (домашние животные), «Парикмахерская»;

- приготовление атрибутов к игре: переноски для животных из картонных коробок; шапочки-маски домашних животных, ошейники, специальные расчески для собак и кошек, специальный шампунь для животных.

Игровые действия:

Администратор: ведет запись, встречает клиентов, направляет к специалисту по желанию клиента, принимает заказ, предлагает журналы, чай или кофе, посетить салон еще раз, провожает клиентов, вызывает такси по желанию.

Клиент: Сидит в очереди, оплачивает за сделанную работу, выбирает услугу (прическу или стрижку), рассматривает журналы, благодарит за работу.

Грумер: приводит в порядок домашних питомцев, моет их, стрижёт и делает прическу (завязывает бантики) и маникюр.

Кассир: выслушивает клиентов, говорит о стоимости оказанной услуге, берет деньги.

Уборщица: Убирает зал, меняет полотенца, протирает столы, моет инструменты.

1 вариант

Для привлечения в игру других детей предлагаем открыть для домашних животных «Зоосалон «Кот и Пёс».

В нём работают стилисты и парикмахеры: дошкольники «стригут» питомцам шерсть и когти; чистят им зубки и уши, моют шампунем шерсть и просушивают её феном, полотенцем. Они делают причёски, используя для этого инструменты и аксессуары сюжетно-ролевой игры «Парикмахерская», подбирают ошейники и модные шляпки.

2 вариант

Животные ищут новых хозяев и дом. Сообщаем детям, что несколько бездомных собачек и кошек волонтёры привезли в нашу ветеринарную лечебницу. Раньше у них были хозяева, которые их приручили, а потом питомцы им надоели.

Животные оказались на улице, они голодали, мокли под дождём и мёрзли. Предлагаем принять бездомных собак и кошек в салоне красоты «Зоосалон «Кот и Пёс» и привести их в порядок. Это поможет скорее найти для них новых хозяев.

Подсказываем, что хорошо бы выбрать для бездомных животных новые клички, чтобы они скорее забыли свои старые обиды и начали жизнь в новом доме.

Поощряем дошкольников, которые в этой ситуации проявляют сострадание к питомцам.

3 вариант

Воспитатель приносит ножницы и расческу и спрашивает у детей, для чего нужны эти предметы. Приглашает ребят поиграть в парикмахерскую, но не простую, а для животных.

Дети выбирают заранее приготовленные педагогом шапочки зверей и надевают их.

Далее игра проводится по подобию сюжетно-ролевой игры, в которой главным является не заучивание роли, а выразительность воплощения в ней.

Воспитатель, в зависимости от уровня развития игровых умений детей, включается в игру в главной или в дополнительной роли.

Источник:

1. *Краснощекова, Н.В. Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста. Издание 2-е. /Н.В. Краснощекова - Ростов-на-Дону: Феникс, 2008*

2. Короткова, Н.А. Сюжетная игра старших дошкольников (5-7 лет) //Ребёнок в детском саду, 2006, № 5.- С. 83.

3. Михайленко, Н.Я., Короткова, Н.А. Организация сюжетной игры в детском саду/ Н. Я.Михайленко, Н. А.Короткова. - М.: Линка-Пресс, 2009. - 96 с.

4. Солнцева, О. Играем в сюжетные игры // Дошкольное воспитание.- № 4.- 2005.- с.33-37

«Служба спасения»

Возрастная адресованность: 5-6 лет

Предполагаемое количество участников: 10-12 человек

Материалы, оборудование: рации, телефоны, журнал, защитные каски, перчатки, инструменты (лопаты, молотки), предметы-заместители (камни – строительный материал), фонарики, символика службы спасения, набор техники специального назначения, игрушка собака, набор «больница», носилки.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Организационно-мотивационный момент.

Варианты:

1. Выступить в роли диспетчера и объявить о чрезвычайной ситуации.

2. Объявить о наборе на курсы по обучению спасателей.

3. Принять на себя роль пострадавшего и вызвать службу спасения.

4. Объявить конкурс на лучшего спасателя.

Практическая деятельность (*игра****).***

Игровые действия:

Диспетчер – принимает вызов о чрезвычайной ситуации, узнает все подробности ситуации, вызывает «Службу спасения», записывает данные вызова в журнал.

Спасатели – выезжают на вызов диспетчера по заданному адресу, спасают людей, оказывают первую медицинскую помощь пострадавшим от несчастных случаев и отравления вредными веществами, выполняют работы по ликвидации аварий, последствий чрезвычайных ситуаций техногенного и природного характера, проводят разведку, поиск пострадавших и первичную оценку оперативной обстановки на месте чрезвычайной ситуации, проводят мониторинг окружающей среды в газоопасных местах во время ликвидации последствий чрезвычайных ситуаций.

Врачи, медсёстры – выезжают на вызов диспетчера по заданному адресу, оказывают первую медицинскую помощь пострадавшим, организуют госпитализацию пострадавших.

Шофер – водит спецтехнику (пожарную машину и машину скорой помощи), оказывает помощь спасателям и врачам.

Полицейские – выезжают на вызов диспетчера, забирают нарушителя правопорядка, оказывают задержание подозреваемого, предотвращают ДТП и т. д.

Пожарные – выезжают на вызов диспетчера, осуществляют тушение объекта, находят причину возгорания, спасают людей.

Руководство игрой

Обогащение содержания игры, создание различных аварийных ситуаций, катастроф:

«На дороге произошла авария», «В результате взрыва разрушился дом», «Захлопнулась дверь» и т. д.

Включение воспитателя в игру при необходимости в качестве: полицейского, пешехода, пострадавшего, свидетеля происшествия, спасателя, врача, диспетчера и т. д.

Включение воспитателя в игру в качестве равноправного партнера для коррекции ролевого поведения и взаимоотношений детей, демонстрации образца речевых норм.

Создание проблемных ситуаций:

– Что делать, если я потеряла ключи и не могу открыть входную дверь?

– Какую службу нужно вызывать, если сломался кран газа в квартире?

Окончание игры

Аварийная ситуация исчерпана, все спасены. Награждение детей медалями «Юный спасатель».

Источник: *https://www.maam.ru/detskijsad/syuzhetno-rolevaja-igra sluzhba-spasenija-467780.html*

«Детский сад»

Возрастная адресованность: 5–8 лет.

Предполагаемое количество участников: от 6 детей

Материал, оборудование: Куклы, игрушечная посуда, набор «Доктор», игрушечный телефон, предметы-заместители.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Подготовка к игре. Экскурсия в кабинет врача. Внесение атрибутов для организации игры в «детского врача». Чтение рассказа А. Кардашовой «Наш доктор». Наблюдение труда прачки. Организация труда детей — стирка кукольного белья. Экскурсия на кухню. Занятие «Испечем для себя и малышей булочки». Лепка продуктов для игры в «повара». Беседа «Кто и как работает в нашем детском саду». Рисование на эту тему. Внесение атрибутов для организации коллективной игры в «детский сад».

Игровые роли. Врач, медицинская сестра, воспитатель, заведующая, музыкальный работник, помощник воспитателя (няня), повар.

Перед началом игры воспитатель проводит предварительную работу. Вместе с ребятами посещают медицинский кабинет, кухню, прачечную, зал ритмики, кабинет заведующей и беседуют с медицинской сестрой и врачом, поваром, прачкой, заведующей об их работе.

После этого в группе воспитатель проводит беседу «Кто и как работает в нашем детском саду», обобщает знания, полученные на экскурсии. Затем с детьми можно поиграть в игру «Режим дня», тем самым, наметив план игры. Также с детьми можно прочитать рассказы и стихи о детском саде и приготовить необходимые атрибуты к игре: инструменты для доктора, кукольную посуду и т. д. Далее воспитатель может предложить детям, поиграть самостоятельно, если же у детей еще не возникло должного интереса к игре, педагог может выступить в игре, как равноправный партнер, выполняя, главную или второстепенную роль, косвенно, влияя на изменение, игровой среды, он может вести коррекцию игровых отношений. К примеру, он может предложить детям следующие роли: «врач», «медицинская сестра», «воспитатель», «заведующая», «музыкальный работник», «помощник воспитателя», «повар». Когда все роли будут распределены, педагог побуждает детей к игре: «Сейчас нужно провести зарядку с куклами, потом посадить их завтракать». «Няне нужно

быстро сходить на кухню и принести завтрак». «После завтрака надо идти на осмотр к врачу». После завтрака «врач» и «медицинская сестра» внимательно осматривают «детей», каждому дают рекомендации. Один ребенок заболел и «воспитательнице» нужно позвонить по телефону родителям: «Ваша дочка заболела, ее надо забрать из детского сада». После медицинского осмотра «детям» нужно идти на «музыкальное занятие» и т. д. По ходу игры воспитатель следит за правильным развитием сюжета, сглаживает возникающие конфликты, советует, что можно придумать еще, при желании детей вводит новые роли.

Источник: *https://alekseenkods38.edumsko.ru/attest/post/1571813*

«Банк»

Возрастная адресованность: 5–8 лет.

Предполагаемое количество участников: Воспитатель, воспитанники старшей или подготовительной группы (до 10 детей)

Материал, оборудование: Изготовление макета банкомата, денег, пластиковых карт, табличек-стоек, бейджей с изображением специальностей, паспортов клиентов, платежных извещений, кредитных договоров, шейные платки работников «Солнце-банка»

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Предварительная работа:

Рассказ воспитателя на тему: «Профессия кассир-оператор», «Профессия кредитный менеджер», «Профессия консультант банка»

Рассматривание картин и иллюстраций банка.

Проигрывание ситуаций: «Вежливый администратор», «Разговор менеджера с клиентом», «Работа кассира», «Работа инкассатора», «Как оплатить квитанцию по квартплате»

Чтение художественной литературы: Кларина Л. «Уроки Гнома Эконома и Феи Экономики», Лада И. «Новый дом», Липсиц И. «Удивительные приключения в стране экономики», Корчак Я. «Маленький бизнесмен», Кнышов Л. «Экономика для малышей, или как Миша стал бизнесменом», «Сказочное путешествие Экономикса и его друзей»

Кассир (оператор): Выслушивает клиента, общается, совершает необходимую операцию: принимает деньги от клиентов, обменивает валюту на рубли, принимает переводы, производит оплату по квитанциям

Администратор банка: организует работу банка, следит за соблюдением режима работы банка.

Менеджер (кредитный): оформляет кредиты, дает консультации по получению кредитов

Консультант: выдает талоны на совершение банковских операций , озвучивает номера стоек, помогает клиентам пользоваться банковским терминалом.

Охранник: следит за порядком в банке, обеспечивает безопасность клиентов, сотрудников банка и денежных средств

Клиенты банка: получают кредит, оплачивают квитанции, производят обмен валюты, получают банковскую карточку.

Администратор банка: Работники банка, займите свои рабочие места.

Охранник: Внимание банк открывается ровно в 9 часов. (открывает двери банка). Уважаемые клиенты, банк открыт, проходите, пожалуйста.

Диалоги персонажей.

1-й Клиент: Здравствуйте!

Консультант. Здравствуйте. Чем могу помочь?

1-й Клиент. Я хотел оплатить кредит

Консультант. Возьмите талон. Проходите, пожалуйста. Талон К-1 окно №1.

Заходит следующий клиент

Консультант: Здравствуйте! Чем могу помочь?

2-й Клиент. Здравствуйте! Мне нужно обменять валюту

Консультант: Пожалуйста. Талон В-1 окно №2

Кассир: Здравствуйте! Какую валюту вы хотели бы обменять на рубли?

Пожалуйста, возьмите деньги и пересчитайте правильность выдачи.

2-й Клиент: Все правильно. Спасибо!

Консультант: Здравствуйте. Чем могу помочь?

3-й Клиент: Здравствуйте! Я хотел бы взять кредит.

Консультант: Пожалуйста. Талон К-2 окно №1

Менеджер: Здравствуйте! Мы рады предоставить вам кредит. Скажите, что вы планируете приобрести? Сколько денежных средств вам не хватает? Дайте, пожалуйста, ваш паспорт. Где вы работаете? Каков у вас размер заработной платы?

Консультант: Здравствуйте. Чем могу помочь?

4-й Клиент: Здравствуйте! Я хочу снять деньги, вот моя карточка.

Консультант: Пожалуйста, пройдите к терминалу.

4-й Клиент: Извините, не могли бы вы мне помочь, я забыл дома очки.

Консультант: Конечно! Буду рада вам помочь, Сколько вы будете

снимать-(Счет до 10). Пожалуйста, для совершения операции вставьте карту, введите пин-код, выберите операцию, подождите, операция выполняется, заберите деньги, возьмите чек, заберите карту

4-й Клиент: Большое спасибо за помощь, до свидания!

Консультант. Здравствуйте, Чем могу помочь?

5-й Клиент: Здравствуйте! Мне нужно заплатить за детский сад.

Консультант: Талон О-1окно № 3

Кассир: -Назовите, пожалуйста, ФИО ребёнка. детский сад. Группу.

Сколько будете платить? (клиент называет сумму).

-Возьмите, пожалуйста, квитанцию, всего вам доброго…

Консультант: Здравствуйте. Чем могу помочь?

6-й клиент: Здравствуйте! Мне нужно отправить деньги моей маме.

Консультант: Талон П-3 окно № 2

Кассир: Здравствуйте, Слушаю вас. Сколько денег вы хотели бы перевести? Назовите ФИО вашей мамы?» Адрес ее регистрации? (клиент называет сумму).

Кассир: Деньги отправлены. Ваша мама скоро их получит.

5-й клиент: -Спасибо.

И т.д.

Администратор: Уважаемые клиенты! Наш рабочий день подошел к концу. Будем рады снова видеть вас в нашем банке.

Выждав время, по сигналу администратора банка **охранник** идет провожать последних посетителей со словами: «До свидания, приходите к нам завтра». Закрывает двери банка.

Источник: *https://infourok.ru/syuzhetno-rolevaya-igra-bank-3687552.html*

«В библиотеке»

Возрастная адресованность: 5–8 лет.

Предполагаемое количество участников: 12 детей

Материал, оборудование: книги, знакомые детям, ящик с картинками**,** картотека, карандаши, наборы открыток.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Воспитатель вносит в группу ноутбук (планшет), обращает внимание детей.

Воспитатель: - Ребята, посмотрите, как вы думаете, что у меня в руках?

Дети: Это планшет.

Воспитатель: Правильно. Я принесла его, чтобы почитать вам новую сказку с картинками. Давайте сядем поудобнее, я включу планшет.

Воспитатель: Дети, я забыла шнур дома. Что делать? Где можно найти и почитать новую сказку?

Дети: В библиотеке.

Воспитатель: Молодец (имя ребенка), всё правильно. У нас в группе есть своя мини – библиотека, давайте, поиграем? В нашей мини – библиотеке мы найдем интересную книгу и обязательно ее почитаем.

Дети: Давайте.

Воспитатель: Пожалуйста, напомните мне, кто работает в библиотеке?

Дети: Библиотекари, заведующий, гардеробщик и др..

Воспитатель: совершенно верно, в библиотеке есть самый главный человек – это заведующий или директор, который следит за работой всей библиотеке и помогает ее работникам, заказывает новые книги со склада – магазина.

Воспитатель: Если вы не против, я буду заведующей.

Воспитатель: Скажите, пожалуйста, какие отделы есть в библиотеке?

Дети: абонемент, читальный зал, раздевалка, игровая комната и др..

Воспитатель: Молодцы! Правильно. В нашей мини – библиотеке 3 отдела:

Абонемент – где можно взять книгу почитать домой, в читальном зале посмотреть журналы и познакомиться с новыми книгами, в игровой комнате отдохнуть и поиграть. Теперь распределим роли.

Воспитатель: Кто из вас сегодня желает быть библиотекарем? (ответы детей).

Воспитатель: Дети нам нужно 2 библиотекаря, один в читальный зал, другой на абонемент.

Воспитатель: Рома, ты в каком отделе хочешь быть библиотекарем?

Дети: В читальном зале.

Воспитатель: А Ангелина на абонементе заполнять формуляры.

Воспитатель: Прошу Рому и Ангелину пройти к столу и взять все необходимое для работы. Проходите на рабочие места и готовьтесь к рабочему дню.

Воспитатель: Ребята, как называют посетителей библиотеке?

Дети: Читатели.

Воспитатель: А что они должны делать?

Дети: рассматривают книги, журналы.

Воспитатель: Вы будете читателями.

Воспитатели: Дети, вспомните, какие правила нужно помнить при посещении библиотеки?

Дети: не шуметь, не кричать и т. Д.

Воспитатель: Молодцы! Правила вы все хорошо знаете.

Воспитатель: Роли мы распределили, прошу читателей пройти в нашу мини – библиотеку. (Дети расходятся по залам).

Окончание игры: Заведующий объявляет, что через 5 минут библиотека закрывается. Просьба читателей читального зала сдать книги библиотекарю. Просьба работников библиотеки навести порядок на своих рабочих местах.

Источник: *https://www.prodlenka.org/metodicheskie-razrabotki/370591-konspekt-sjuzhetnorolevoj-igry-biblioteka*

«Семья»

Возрастная адресованность: 5–8 лет.

Предполагаемое количество участников: от 7 детей

Материал, оборудование: игровой уголок «Семья», кукла-пупс, машина «Скорой помощи», игрушечные мед. инструменты, белый халат для врача и фармацевта, игрушечный телефон, игрушки.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

(Появляется коляска с ребенком и слышится плач ребенка)

Воспитатель: Ребята, кто это плачет? Достает из коляски куклу-пупса… Кто это?

Дети: малыш!

Воспитатель: Как вы думаете, почему он плачет? Кто ему нужен?

Дети: ему нужны мама и папа.

Воспитатель: Конечно, малышу нужны мама и папа. Значит, ему нужна семья. А где же можно найти семью этому малышу?

Дети: Мы можем заменить ему семью

(Дети высказывают желания по распределению ролей.)

Каждый ребенок рассказывает о выбранной в игре роли.

Ребенок – мама. Я буду заботится о всех членах семьи, готовить еду, стирать одежду.

Ребенок – папа. Я буду зарабатывать деньги, помогать маме по дому и хозяйству, следить за чистотой машины и ездить за покупками.

Воспитатель: можно в нашей семье я буду **бабушкой**? Что буду делать я?

Дети: бабушка читает внукам сказки, воспитывает их, печет пироги, вяжет теплые носочки и красивые вещи.

Воспитатель: Что делают дети в семье?

Ребенок - дочь: помогаю маме и папе.

Ребенок – дедушка: буду гулять с малышом, помогать по дому

Воспитатель: очень хорошо! Теперь у малыша есть мама, папа, сестричка и бабушка. А вот как зовут малыша неизвестно. Как же мама с папой назовут мальчика?

Дети (члены семьи придумывают имя «сыночку»)

Воспитатель: ребята, у нас много детей, все хотят с нами играть. Как нам быть?

Дети: пусть у нас еще будет работать аптека, что бы можно было купить лекарство если кто то из членов семьи заболеет, пункт скорой медицинской помощи , что бы вызвать врача на дом кафе , где можно отдохнуть всей семьей.

(Идет распределение ролей.)

Воспитатель: Кто из вас хочет быть врачом? Кто мед. сестрой? Кто водителем скорой помощи? А кто фармацевтом?

Воспитатель: Врач, что ты будешь делать на своем рабочем месте?

Ребенок – врач: я буду оказывать помощь больным, назначать лекарства, мерить температуру и слушать больного.

Ребенок – медсестра: я буду помогать доктору, выписывать рецепты, ставить уколы, принимать вызов по телефону.

Ребенок – водитель «скорой помощи»: я буду следить за тем, чтобы машина работала, была чистой и возить врача на вызовы.

Ребенок – фармацевт я буду продавать лекарства.

Ребенок-официант: я буду принимать заказы посетителей кафе и приносить готовые блюда

Ребенок- повар: я буду готовить блюда, которые заказывают посетители

Ребенок- работник кафе: я буду убирать грязную посуду и мыть пол

(Дети выбирают для игры место и готовят атрибуты.)

Бабушка: доброе утро! Как хорошо, что сегодня выходной день. Как вам всем спалось?

Мама: доброе утро, вот и детки проснулись. Мы спали хорошо, только сыночку не спалось, он капризничал.

Папа: он наверное проголодался?

Бабушка: давай мы с дедушкой последим за малышом , а ты , мама, иди готовить завтрак

Мама: доченька , помоги мне накрыть на стол.

(Накрывает на стол)

Папа : пойду схожу в гараж , посмотрю машину, пока готовиться завтрак(идет в гараж - протирает машину, заводит ее,)

Бабушка: посмотри, дедушка, мне кажется - маленький опять капризничает.

Дед: а он мокрый, его нужно искупать и переодеть.

Мама: я сейчас приду и помогу вам., только позвоню папе и позову его на завтрак

(куклу переодевают и укладывают в кроватку.)

(Папа вернулся из гаража)

Мама: завтрак готов , доченька , зови всех к столу

(семья садится завтракать.)

После завтрака бабушка предлагает всей семье отправиться на прогулку . Мама помогает бабушке собрать детей на прогулку.

Бабушка : что то я устала ,мне хочется пить.

Папа : а давайте зайдем в кафе и поедим мороженое и попьем лимонад

(Заходят в кафе)

Официант : здравствуйте, что будете заказывать, вот посмотрите меню

(принимает заказ, относит повару и приносит угощение, затем обслуживает остальных клиентов, приносит счет. Работница кафе убирает посуду , протирает стол)

После возвращения с прогулки мама обнаружила, что маленький заболел**.**

Мама: у доченьки температура, что же делать?

Папа: ребенок заболел! Нужно срочно вызывать скорую помощь.

Папа по телефону вызывает «скорую помощь».

- Здравствуйте! Можно вызвать врача на дом.

Врач: Что у вас случилось?

Папа: Заболел ребенок.

Врач: Назовите ваш адрес.

Врач: Ждите, выезжаем!

Приезжает бригада «скорой помощи», папа встречает и приглашает в дом.

Бабушка предлагает вымыть руки.

Врач осматривает ребенка, ставит градусник, выписывает рецепт, медсестра делает укол, капает в ротик микстуру от температуры. Желают скорейшего выздоровления.

Семья провожает доктора.

Мама(папе): вот рецепт , сходи в аптеку, купи лекарство

(Папа идет в аптеку):

Папа: здравствуйте

Фармацевт: здравствуйте, что вы хотели?

Папа: мне нужны лекарства (называет их)

Фармацевт: вот возьмите, с вас 70руб.

(Папа отдает деньги, получает пакет с лекарствами идет домой)

Мама дает лекарство ребенку и укладывает его спать.

Бабушка с мамой наводят порядок в комнате и укладывают всю семью спать, напоминая о том, что завтра рабочий день и всем рано вставать.

Итог игры: игра закончена, наводим порядок.

В какую игру мы играли? Вам понравилось? И тд.

Источник: *https://infourok.ru/syuzhetno-rolevaya-igra-v-podgotovitelnoy-gruppe-semya-3492257.html*

«Ветеринарная лечебница»

Возрастная адресованность: 6-7 лет.

Предполагаемое количество участников: 8 человек.

Игровой материал: Животные, медицинские халаты и колпаки, карандаш и бумага для рецептов, фонендоскоп, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, шприц, мази, таблетки, порошки и т.д.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Предварительная работа: экскурсия в медицинский кабинет детского сада.

Наблюдение за работой врача и медсестры. Беседа с детьми о работе ветеринарного врача, загадывание загадок о животных, пальчиковые игры, подвижные игры,

чтение стихов про животных. Чтение сказки К. Чуковского «Доктор Айболит». Рассматривание медицинских инструментов, раскрашивание раскрасок с

изображением животных.

Роли: ветеринарный врач, медсестра, посетители с больными животными.

1. Мотивация к игре.

Воспитатель читает отрывок из сказки К. Чуковского «Доктор Айболит».

- Кто такой Айболит?
- Где Айболит лечил животных? (под деревом)
- Кого лечил доктор Айболит?

- Как мы называем врачей, которые лечат животных? Даётся новое для

детей понятие «ветеринар».

- А как вы думаете где сейчас лечат животных? (дети: в больнице) Даётся

новое понятие «ветеринарная клиника».

- А вы хотите поиграть в такую игру?

- Мы обязательно поиграем, но сначала проведем физминутку (У жирафа пятна,пятна.)

2. Музыкальная физминутка

3. Распределение ролей и определение игровых действий.

- Для игры в доктора кто нам нужен? Правильно, доктор. А кто ему будет помогать (медсестра)А ещё кто нам нужен (пациенты).

Давайте Варя будет доктором. Что тебе нужно для работы (халат, шапочка, инструменты).А Маша будет медсестрой. Что тебе нужно (халат, шапочка, карточки, рецепты, лекарства). А ребята будут пациентами с больными животными. Идите выберите себе питомца и подумайте, что у него будет болеть.

Ну вот доктор и медсестра на своих местах, пациенты заняли очередь в коридоре, значит можно начинать приём больных.

4. Приём пациентов и осмотр животных врачом.

- Здравствуйте, можно к Вам? Заходит первый посетитель с собачкой к врачу.

- Здравствуйте. Проходите. Что у вас случилось? На что жалуетесь?

- Моя собачка поранила лапку, помогите, пожалуйста.

- Хорошо. Кладите собачку на стол. Сейчас мы её осмотрим.

Ветеринар осматривает животного.

- Вашей собачке нужно помазать ранку и сделать перевязку. Пройдите пожалуйста к медсестре. Соблюдайте режим и приходите к нам на прием.

- Спасибо Вам. До свидания.

- До свидания.

Затем второй посетитель, третий и т. д.

Происходит диалог ребенка и доктора (воспитатель подсказывает ответы, если у детей возникают трудности с ответом).

5. Окончание игры.

По окончанию игры педагог подводит краткий итог работы детей в ролях: Понравилась вам игра в ветеринарную клинику? А что больше понравилось? Хотелось бы вам поиграть в эту игру дома со своей семьей? Какую бы роль вы тогда выбрали? Вы все прекрасно справились с выбранными вами ролями. Всем спасибо за игру!

Источник: *https://infourok.ru/syuzhetnorolevaya-igra-veterinarnaya-klinika-3887382.html*

«Салон сотовой связи «Улыбка»

Возрастная адресованность: 6-8 лет.

Предполагаемое количество участников: 7-8 детей.

Материал, оборудование: сотовые телефоны, аксессуары, чехлы к телефонам, упаковки, компьютеры, бланки счетов, чеки, деньги, кошельки, сим карты, пакеты с символикой телефонной сети, бейджики для сотрудников, рекламные проспекты, журналы, предметы заместители для работы мастера по ремонту сотовых телефонов.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Создание интереса: «Ребята, у вас у всех есть сотовые телефоны? А у ваших родителей? У меня вот тоже был, но он сломался, и мне срочно нужно купить новый. Вы знаете, где это можно купить новый телефон? Какие ещё услуги предоставляет салон связи? Вы бы хотели приобрести телефоны в подарок друзьям? Может быть у кого - то, как у меня сломался телефон и нужно срочно отнести его в салон мастеру по ремонту телефонов? У нас открывается новый салон сотовой связи «Улыбка», в салон приглашаются претенденты на работу (люди, которые хотят работать в салоне)». Распределение ролей (директор салона связи, продавец – консультант, оператор сотовой связи, мастер по ремонту сотовых телефонов, менеджер по продажам, клиенты (абоненты)). Директор салона вместе с помощником нанимают на работу претендентов и направляют их на рабочие места. Клиенты приходят в салон сотовой связи «Улыбка»: покупают телефоны, аксессуары, выбирают оператора связи и тариф, покупают симкарты, обращаются к мастеру по ремонту сотовых телефонов, ведут активные диалоги, обмениваются впечатлениями.

Игровые правила:

Для распределения ролей сотрудников используется волшебный мешочек – детям предлагается достать из мешочка бейджи с логотипом салона, надписями «Клиент (абонент)». Воспитатель напоминает, что те ребята, которым достались бейджи с логотипом салона, должны прийти к директору салона для устройства на работу. Сотрудники и посетители салона должны быть взаимовежливы, правильно выполнять свои игровые обязанности.

Директор обходит салон, наблюдает за работой сотрудников, порядком на витринах, выкладывает рекламные проспекты и журналы на стойку. Беседует с клиентами, улаживает конфликтные ситуации (поломка телефона), предлагает покупателю варианты – получить деньги или приобрести новый телефон. Поручает продавцу – консультанту оформить новую покупку. В конце рабочего дня вызывает менеджера по продажам для выяснения обстановки с покупкой телефонов и аксессуаров.

Менеджер по продажам присутствует при оформлении покупок телефонов, аксессуаров, сим карт, фиксирует сколько и каких телефонов, аксессуаров продано. Записывает и предоставляет информацию директору салона. Вместе с директором решет вопрос о закупках.

Продавец – консультант встречает клиентов, предлагает разные марки телефонов, рассказывает о них, предлагает аксессуары, оформляет покупку, рассчитывает клиента. Предлагает пройти к оператору для оформления и покупки сим карты. Встречает нового клиента.

Оператор сотовой связи встречает клиента (абонента), расспрашивает о его пожеланиях, советует, какого оператора выбрать, оформляет и продает сим карту. Встречает нового клиента.

Руководство игрой:

Для формирования взаимоотношений в игре педагог использует приемы: напоминания о доброжелательном отношении друг к другу, вежливости. Педагог принимает активное участие в игре, он своими действиями, вопросами, репликами направляет ход игры, наблюдает со стороны за игрой детей, при необходимости дает советы, как возможно поступить в той или иной ситуации, напоминает о необходимости уметь договариваться, уступать друг другу в конфликтных ситуациях. Педагог обращает внимание на взаимоотношения детей во время проведения игры: положительно оценивает желание детей договариваться, уступать друг другу, самостоятельно или с помощью взрослого разрешать конфликты. Так же, оценивает игру, задавая вопросы участникам: «Вы можете оценить качество работы нашего салона связи «Улыбка»? Вам понравилось обслуживание? Сотрудники салона были достаточно вежливы? Понравилось ли вам обслуживание? Захотите ли вы в следующий раз воспользоваться услугами нашего салона?». Педагог обращает внимание и положительно оценивает инициативу детей в использовании во время игры предметов-заместителей; использование в речи воспитанников вежливых слов, определении детьми главных ролей, второстепенных. Для себя взрослый выбирает роль помощника директора (оказывает помощь при приеме на работу). При приеме на работу использовать прием – напоминание и совместно с детьми проговаривать обязанности сотрудников, т.е. игровые действия.

Источник: *https://blog.dohcolonoc.ru/entry/zanyatiya/sbornik-syuzhetno-rolevykh-igr-napravlennykh-na-razvitie-obshcheniya-detej-starshego-doshkolnogo-vozrasta.html*

Груминг-салон «Зоолюкс»

Возрастная адресованность:6-7 лет

Предполагаемое количество участников: 9-13 человек

Материалы и оборудование: белые халаты, шапочки, набор «Парикмахер», телефон, фотографии с изображениями животных, стол, переноски для домашних животных из коробок, шампунь, мыло,полотенце, дезинфицирующее средство, аптечка, игрушки кошек,собак.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Роли:администратор салона, мастер-грумер, хозяева животных, уборщица, водитель автобуса,кондуктор.

Чтение отрывка «Айболит»:

«Добрый доктор Айболит
Он под деревом сидит.
Приходи к нему лечиться
И корова, и волчица
И жучок, и червячок,
Всех излечит, исцелит
Добрый доктор Айболит!»

Вопросы по тексту.

-Как зовут доктора?

-Кого лечит доктор Айболит?

-Где сейчас лечат животных?

Если животное заболело, то его нужно отвезти в ветеринарную клинику, где ему окажет помощь врач-ветеринар. А если мы хотим сделать своего питомца красивее, то нужно посетить зоосалон красоты, где нас встретит мастер-грумер. Он может помыть вашего питомца, почистить ему зубы и уши, обрезать когти, подстричь шерсть, сделать красивую причёску.

Раздаётся лай собаки, за дверью сидит лохматая игрушка собаки.

Посмотрите, кто пришёл к нам в гости и просит о помощи. Эта собака долгое время жила на улице, поэтому ее шерсть стала такой запутанной и грязной. Как мы можем ей помочь? (надо вымыть и подстричь шерсть)

Сами мы это сделать не можем, поэтому отправимся в зоосалон. Но он находится далеко, поэтому добираться туда мы будем на автобусе.

Распределение ролей: кто хочет быть водителем? Кондуктором? Администратором салона? Мастером-грумером? Владельцами животных?

- Вот мы с вами распределили роли, теперь выбирайте нужные вам атрибуты, занимайте свои «рабочие места» и начнем игру.

Выбор атрибутов. Дети занимают свои места.

Дети берут картонные коробки и сажают игрушечных животных, рассаживаются в импровизированный автобус, покупают билеты у кондуктора и приезжают в салон. Здесь их встречает администратор салона, выдаёт талоны на очередь и рассаживает клиентов в зале ожидания. Затем по очереди проходят в кабинет на приём. Владельцы животных рассказывают о проблемах с питомцами, и мастер-грумер выполняет необходимые манипуляции. При необходимости даёт рекомендации для дальнейшей качественной жизни питомца. Можно предложить посетить зоомагазин, ветаптеку для приобретения необходимых товаров по уходу за животными, После каждого пациента уборщица проводит санобработку кабинета.

Воспитатель руководит игрой, направляя на взаимодействия детей.

Игра продолжается до последнего клиента - ребёнка.

Источник

https://www.i-igrushki.ru/archive/syuzhetno-rolevaya-igra-zoositi.html

«Салон красоты «Клеопатра»

Возраст детей: 5 – 7 лет.

Предполагаемое количество участников: 6 – 8 детей.

Материал и оборудование: тумба с зеркалом, расчески, резинки, заколки, бантики, игрушечный фен, парики, лампа для сушки лака, фартук для клиента и для мастера.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Предварительная работа: просмотр презентации о работе салона красоты; рассматривание видеороликов о стрижках, прическах, дизайне ногтей.

Роли: парикмахер – стилист, администратор, мастер маникюра, директор салона.

Распределение ролей

Воспитатель: Ребята, дело в том, что в новом салоне красоты пока нет работающих специалистов. Хотели бы вы сегодня не только посетить Салон красоты, но и поработать там?

Воспитатель предлагает распределить роли по выбору карточек, на которых изображены атрибуты работников салона (карточки разложены на столе картинкой вниз для мальчиков синие, для девочек красные).

По выбранной карточке определяют роль.

Воспитатель: А остальные ребята будут клиентами.

Воспитатель: Я бы тоже хотела с вами поиграть. Вы возьмете меня в свою игру? Можно я буду директором в нашем салоне?

Воспитатель в роли директора обращает внимание детей на рабочие места, указывает мужской и женский зал, столик специалиста по маникюру, администратора, уборщицы и т. д.

Воспитатель: Ребята, будьте внимательны и вежливы друг с другом, не забывайте о правилах поведения в общественных местах.

Дети согласно выбранной роли занимают свои рабочие места.

Самостоятельная игра детей

На данном этапе воспитатель следит за очередностью детей, подает звуковой сигнал при входе посетителя в салон.

Воспитатель – директор контролирует соблюдение этапов игры.

Дети – «клиенты» по очереди приходят в **салон**.

Работают парикмахеры в мужском и женском залах, мастер по маникюру, мастер по макияжу, администратор, уборщица.

Клиенты приходят в салон, заявляют о цели своего посещения салона, администратор направляет их по назначению, предлагает дождаться очереди за просмотром журналов, чашечкой чая.

Парикмахер, мастер по макияжу, мастер по маникюру получают заказ клиента и выполняют его, поддерживают диалог с клиентом, выписывают талон на оплату услуги.

Кассир принимает плату за услуги, сдает сдачу, чек, записывает в журнал информацию об услуге.

Уборщик убирает зал, моет, подметает, меняет полотенца, моет инструменты. Администратор беседует с клиентами, предлагает чай, кофе.

Воспитатель объявляет: «Внимание! Внимание! Уважаемые посетители!

Через 10 минут наш салон закрывается, мы ждём Вас ежедневно!» Если вам понравилось в нашем салоне, если вам понравилось, как вас обслужили наши специалисты, прошу вас в «Книге отзывов» оставить свое мнение –раскрасить сердечко красным фломастером»

После того как клиенты оставили свои отзывы, директор сообщает о закрытии салона, напоминает детям, чтобы привели свои рабочие места в порядок.

Источник: *https://infourok.ru/konspekt-syuzhetno-rolevoy-igri-salon-krasoti-2384089.html*

«Фитнес клуб «Силачи»

Возраст детей: 5 – 7 лет.

Предполагаемое количество участников: 6 – 8 детей.

Материал и оборудование: Гантели, гимнастические палки, скамейки (лежачий тренажер), стулья, скакалки, обручи, спортивные маты, халат медицинский, халат для спа – процедур, фонендоскоп, массажные коврики, бланки, ручки, спортивные сумки, спортивная форма, бейджи, вывеска «Фитнес – клуб «Силачи», таблички с названиями «Секция аэробики», «Тренажерный зал», «Массажный кабинет», «Медицинский кабинет», «Кабинет спа – процедур», магнитофон, аудиозаписи.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Предварительная работа: Беседы и видеоролики о здоровье, здоровом образе жизни: «Что такое здоровье», «Как сохранить и укрепить здоровье», «Спорт – это здоровье», «Кто такие спортсмены», дидактические игры «Виды спорта», «Спортивные снаряды».

Подвижные игры и эстафеты, разучивание спортивных танцевальных движений, чтение художественной литературы о спорте.

Рассматривание альбомов «Спорт», «Сильные, ловкие, смелые!», «Олимпиада 2020».

Рассказ воспитателя о видах спорта, о профессии тренера, массажиста, о спортивных и фитнес клубах (местах, где можно укреплять здоровье, заниматься спортом, о структуре их работы и профессиях, что такое спа-процедуры).

Просмотр телепрограмм о спорте, рассматривание иллюстраций о спорте и спортсменах, продуктивная деятельность на тему «Спорт в нашей жизни».

Роли: администратор фитнес клуба, тренеры, массажист, специалист спа – процедур, медработник, клиенты клуба.

Перед проведением игры воспитатель собирает вокруг себя детей. Для создания интереса к игре педагог объявляет о том, что сегодня я приглашаю вас в фитнес – клуб… «Что такое фитнес – клуб?», «Где в

детском саду и после вы занимаетесь спортом?», «Для чего нам нужны такие занятия?» И предлагает открыть у нас в группе свой фитнес – клуб «Силачи».

Для определения плана - сюжета воспитатель задает детям вопросы: «Для того, чтобы открыть фитнес – клуб «Силачи» подумайте и ответьте: Какие сотрудники нужны для работы в клубе? Чем они занимаются? Какие помещения есть в фитнес - клубе?»

Затем дети с воспитателем выстраивают план действий: распределяют роли, вносят атрибуты для игры: оборудуют тренажерный зал, место администратора, кабинеты массажа и спа – процедур.

Для распределения ролей воспитатель проводит краткую беседу, советуется с детьми: «Как вы думаете, кто в нашей группе больше всего подходит на роль тренера в тренажерном зале? А на роль тренера по аэробике? Для распределения остальных ролей воспитатель предлагает детям выбрать один из приемов: самостоятельно распределить роли между собой или с помощью считалки.

Для создания воображаемой ситуации педагог предлагает внести в игровое пространство «Фитнес – клуб «Силачи» ранее совместно изготовленные атрибуты: бейджи, вывеска «Фитнес – клуб «Силачи», таблички с названиями «Секция аэробики», «Тренажерный зал», «Массажный кабинет», «Медицинский кабинет», «Кабинет спа – процедур», а так же другие необходимые атрибуты: гантели, гимнастические палки, скакалки, обручи, халат медицинский, халат для процедур, фонендоскоп, бланки, ручки, спортивные сумки, спортивную форму.

Педагог принимает самое непосредственное и активное участие в оборудовании зоны игры.

Для себя воспитатель выбирает роль помощника тренера (для обеспечения безопасности детей и исключения травм).

Воспитатель обращается к участникам игры с просьбой занять свои места.

Сотрудники клуба готовятся принять клиентов. Клиенты собирают спортивные сумки, одевают спортивную форму.

Администратор объявляет об открытии фитнес – клуба «Силачи» и приглашает желающих заняться спортом.

Клиенты приходят в фитнес – клуб, по очереди оформляются у администраторов.

Затем проходят на медицинский осмотр в медицинский кабинет, оттуда направляются в тренажерный зал.

Для формирования взаимоотношений в игре педагог использует приемы: напоминания о доброжелательном отношении друг к другу, вежливости.

В это время к работе готовятся тренеры, массажисты. Тренеры встречают клиентов, активно общаются с клиентами, организуют тренировки на тренажерах, со спортивными снарядами, проводят сеанс

аэробики. Массажист и специалист спа – процедур встречают клиентов, проводят сеансы массажа и спа – процедур.

Администраторы и медицинский работник присоединяются к тренировкам.

При затруднении детей помощник тренера (воспитатель) использует такие приемы как: объяснение, помощь, напоминание (правила поведения в общественных местах). Если у детей возникает желание поменяться ролями, воспитатель поддерживает его.

Педагог принимает активное участие в игре, он своими действиями, вопросами, репликами направляет ход игры, наблюдает со стороны за игрой детей, при необходимости дает советы, как возможно поступить в той или иной ситуации, напоминает о необходимости уметь договариваться, уступать друг другу в конфликтных ситуациях.

Педагог обращает внимание и положительно оценивает инициативу детей в использовании во время игры предметов-заместителей; использование в речи воспитанников вежливых слов, определении детьми главных ролей, второстепенных.

Администратор объявляет, что на сегодня фитнес – клуб «Силачи» заканчивает свою работу. Клиенты прощаются с сотрудниками клуба, взаимно благодарят друг друга.

Источник: *https://www.maam.ru/detskijsad/primernyi-scenarii-syuzhetno-rolevoi-igry-fitnes-klub-dlja-detei-podgotovitelnoi-grupy.html*

«Библиотека»

Возрастная адресованность: 5-7 лет

Предполагаемое количество участников: 6-8 детей

Материал и оборудование: картотека, правила поведения в библиотеке; журналы для девочек и мальчиков; книги разных писателей и поэтов, разных жанров, энциклопедии; формуляры, светильники, абонементный отдел, читальный зал, таблички: «Библиотека», «Читальный зал», «Соблюдайте тишину», «Абонементный отдел».

Предварительная работа: экскурсия в библиотеку или просмотр презентации о работе библиотеки, беседа о работе библиотекаря, чтение произведения С. Жупанина «Я библиотекарь», открытие «Книжной мастерской» по ремонту книг, изготовление карманчиков в книгах и формуляров.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Роли: библиотекарь, читатели

Игровые действия:

Библиотекарь - находит книгу в картотеке, оформляет личный формуляр, выдает книгу.

-Добрый день. Какую книгу вы хотите прочитать? К сожалению, эта книга находится в книжной мастерской. К книгам нужно относиться бережно. Брать чистыми руками, не мять. Тогда книги будут служить долго. У нас большой книжный фонд. Я помогу вам подобрать другую

книгу, не менее интересную. Пройдите к стеллажам. Эта книга в единственном экземпляре, и вы можете почитать ее в читальном зале. Приходите к нам еще. До свидания.

Читатель – просит найти нужную книгу, рассматривает книгу.

-Здравствуйте. Меня интересует книга…Спасибо!

Воспитатель собирает детей и напоминает о том, что недавно они были в библиотеке (или смотрели презентацию о работе библиотеки). Предлагает дошкольникам открыть библиотеку в группе. Воспитатель задает вопросы: «Кто работает в библиотеке?», «Что делает библиотекарь?», «Кто приходит в библиотеку?», «Какие отделы есть в библиотеке?», «Как должен вести себя читатель в библиотеке, в читальном зале?».

Для распределения ролей воспитатель предлагает использовать считалку. Дети могут самостоятельно договориться между собой и сами распределить роли.

Далее создается игровое пространство из заранее приготовленных атрибутов. Воспитатель предлагает использовать уголки для обустройства каждого сюжета, помогает определить план, руководит и направляет детей.

Воспитатель предлагает библиотекарю занять свое рабочее место в абонентном отделе. В библиотеку приходит первый читатель, подходит к абонементу, здоровается с библиотекарем, просит найти книгу, например, о животных. Библиотекарь смотрит картотеку и предлагает читателю несколько книг на выбор. Читатель рассматривает книги, выбирает одну из предложенных. Библиотекарь делает запись в формуляре, говорит о бережном отношении к книге и отдает ее читателю. Второму читателю необходима энциклопедия о растениях. Библиотекарь говорит о том, что энциклопедии на дом не выдаются и предлагает поработать в читальном зале. После заполнения библиотекарем формуляра читатель получает книгу и переходит в читальный зал. Третий читатель хочет сам выбрать книгу. Библиотекарь приглашает его пройти к стеллажам. Игра продолжается, приходят новые читатели, наполняется читальный зал.

Правила библиотеки: соблюдение тишины, вежливое общение.

Можно предложить воспитателю выбрать нового библиотекаря. Игра продолжается. Библиотекарь заходит в читальный зал и предлагает книги и журналы из нового поступления. Читатели с интересом знакомятся с новинками.

В заключительной части игры библиотекарь говорит о том, что библиотека закрывается, читатели подходят к абонементу, сдают книги, уходят домой. Библиотекарь наводит порядок на столах, на стеллажах, раскладывает книги по местам, уходит домой.

Воспитатель хвалит детей, задает вопросы: «Чем понравилась игра? Хотели бы вы еще раз поиграть в эту игру? Кто хочет в будущем стать библиотекарем? Что для этого нужно делать?»

Источник: *https://infourok.ru/konspekt-syuzhetnorolevoy-igri-biblioteka-983676.html*

«Большая игра «В поисках Тотошки»

Возрастная адресованность: для детей старшего дошкольного возраста

Предполагаемое количество участников: от 20 и более

Задачи:

организовать и обогатить сюжетно-ролевые игры детей;

создать условия для обмена игровым опытом между детьми;

способствовать умению работать в коллективе;

развивать у детей самостоятельность, инициативность в процессе выбора вида деятельности и игровой роли;

формировать умение проявлять инициативу в заботе об окружающих, благодарить за помощь и знаки внимания.

Материалы, оборудование: атрибуты для **сюжетно-ролевой игры «Детективное агентство»**: удостоверение детектива; картонный планшет для составления фоторобота; карточки с разными частями тела животных и людей (глаза, нос, уши, туловище, волосы-шерсть разной длины и цвета, одежда); картотека с отпечатками следов и пальцев; гуашь и губка; фотоаппарат; картотека «Досье»; коробка с уликами; карточки из мозаики «Собери цепочку» (цепочка: причина-следствие-причина-следствие); мольберт (или большой лист ватмана); стенд «Их разыскивают»; наборы для рисования; лупа; телефон; камера видеонаблюдения;

атрибуты для **сюжетно-ролевой игры «Зоопарк»**: вывеска «Зоопарк», спецодежда: жилеты, каски, халаты; маски и игрушки животных; куклы; таблички для вольеров; корм; миски для еды; деревья, кустарники, цветы; грузовые машины; конструктор; касса; деньги и банковские карты; чемодан с медицинскими инструментами, медикаментами; фотографии животных;

атрибуты для **сюжетно-ролевой игры «Ветлечебница»**: халаты; медицинские инструменты (грелки, градусники, шприцы, бинты и т.д.); медицинские карты; большие картонные коробки; миски (тарелки), бутылки, ложки; простыни или пеленки; карточки с изображением животных; игрушки и маски животных; ножницы; расчески; банты и резинки для волос; клей; кисти; краски; фотоальбомы с прическами у животных; предметы-заместители - мелкий конструктор, мозаика;

атрибуты для **сюжетно-ролевой игры «Зоомагазин»**: разнообразный ассортимент, необходимый для каждого отдела (для каждого вида животных); вывески для отделов «Корма», «Одежда», «Живой уголок»; одежда продавцов, охранника; бейджи; касса; ценники; весы; чеки; деньги или банковские карты; кошельки; тележки (корзины) и сумки; бумага, карандаши, краски.

Действующие лица: ведущий, старушка Нина Васильевна, воспитатели групп (где организованы игровые площадки), дети

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Дети старшего дошкольного возраста рассаживаются в музыкальном зале детского сада.

Ведущий: Ребята, кого мы называем «Братья наши меньшие»? Как вы думаете, почему так говорят о животных? Сегодня у нас будут работать игровые площадки, где можно встретить много разных животных и всё, что с ними связано. Это «Зоопарк», «Ветлечебница» и «Зоомагазин».

Входит старушка.

Старушка: Я гуляла в парке, и всё было хорошо. Моя собака Тотошка бегала, прыгала, но потом взвизгнула, сорвалась с поводка и убежала. Может она поранила лапу или её кто-то испугал, я не знаю. Но она скользнула под ваши ворота и больше я её не видела. Помогите найти, пожалуйста!

Ведущий: Ребята, как вы думаете, куда могла забежать Тотошка? поможем найти? Правда придётся открыть ещё одну площадку «Детективное агентство».

Я познакомлю вас с тем, где они находятся. Смотрите внимательно и выбирайте, куда каждый из вас направится. (Ведущий показывает схему с расположением игровых центров).

В группе № находится «Детективное агентство». Там можно расследовать пропажу и составить фоторобот животного, стать сыщиком, криминалистом.

В группе № будет работать «Зоопарк», где можно увидеть множество животных, а также покормить их.

В группе № расположена «Ветлечебница». Там можно осмотреть и полечить животных, стать ветеринарным врачом и медсестрой.

В группе № будет работать «Зоомагазин», где можно приобрести все необходимые предметы и продукты для животных.

(Дети расходятся по группам - игровым площадкам, которые они выбрали, а ведущий со старушкой посещают каждый).

Организация игровой деятельности детей в «Детективном агентстве»

Воспитатель группы (обращает внимание детей на атрибуты для игры): Ребята, как могут эти атрибуты помочь нам?

Дети рассматривают атрибуты, отвечают. Педагог на основе их ответов формулирует вслух игровые цели «Детективного агентства».

Игровые цели «Детективного агентства»:

Оформить место происшествия.

Составить фотопортрет пропавших (похищенных, подозреваемых).

Распространить портрет пропавших (подозреваемых).

Произвести розыскные мероприятия.

Участие воспитателя в сговоре на распределение ролей по игровым действиям.

Воспитатель: Ребята, кто из вас будет играть роль детективов, которые произведут опрос? (Воспитатель отбирает «детективов» в микрогруппу).

Воспитатель: Ребята, а кто из вас возьмет на себя роль эксперта, который сможет составить фоторобот? А ещё не только составит портрет, но и найдёт подходящие следы. («Эксперты» собираются в микрогруппу).

Воспитатель: Кто будет агентами и помощниками детективов? Нужно будет нарисовать портрет, чтобы распространить его на территории детского сада? Произвести розыскные мероприятия. (В микрогруппу определяются «художники»).

Воспитатель: Ребята, а кто хочет быть клиентом детективного агентства и свидетелями. Вам нужно будет не только описать, что произошло, но и четко и подробно ответить на вопросы. (Формируется микрогруппа «клиентов» и «свидетелей»).

Дети разбирают и распределяют приготовленные для игры атрибуты.

Этапы сюжетно-ролевой игры «Детективное агентство»:

1 этап. Оформление агентства. «Детективы» оформляют место для приёма клиентов. «Эксперты» и «помощники детектива» раскладывают оборудование для составления и рисования фотопортрета. «Свидетели» и «клиенты» придумывают истории, с которыми хотят обратиться, раскладывают-прячут улики.

2 этап. Работа с клиентами. «Клиенты» описывают события, рассказывают о произошедшем. «Детективы» воспроизводят запись (раскладывают карточки и делают на них пометки, что стало причиной и следствием), вывешивают их на стенде, делают выводы, дают поручение экспертам. «Эксперты» делают фоторобот, снимают отпечатки и сравнивают их с образцом. «Художники» рисуют портреты для распространения.

3 этап. Розыскные мероприятия. «Агенты» и «Помощники детективов» выезжают на место происшествия, осматривают его, собирают улики. Приходят к «детективу», все вместе продумывают дальнейшие действия. Находят пропавших (похищенное).

В процессе игры могут вводиться новые варианты игры («Ограбление магазина», «ДТП») и новые роли («Грабители», «Водители», «Врачи», «Полицейские»).

Старушка приходит в «Детективное агентство», рассказывает историю ещё раз. Агенты отправляются на поиски.

Организация игровой деятельности детей в «Зоопарке»

(место проведения – группа №)

Дети рассматривают атрибуты, самостоятельно выбирают и распределяют роли. Педагог вместе с детьми проговаривает вслух игровые цели игры «Зоопарк» и выбирает себе одну из ролей.

Игровые цели «Зоопарка»:

Построить вольеры для животных.

Привезти животных.

Осмотреть животных.

Покормить животных.

Приобрести билеты.

Провести экскурсию по зоопарку.

Этапы сюжетно-ролевой игры «Зоопарк»:

1 этап. Подготовка зоопарка к приёму животных. «Строители» делают вольеры. «Работники» зоопарка украшают территорию вокруг, расставляют оборудование для кормления, вешают вывеску «Зоопарк» и таблички на вольеры. «Водители» привозят животных. «Кассир» устанавливает кассу, раскладывает билеты.

2 этап. Заселение животных в зоопарк. «Ветврач» осматривает животных, даёт рекомендации об уходе и кормлении. «Работники» забирают животное, отводят (или отвозят) его в вольер, моют его, расчесывают, приносят корм, кормят животное. «Водители» привозят продукты в зоопарк.

3 этап. Открытие зоопарка для посетителей. «Посетители» покупают билеты в кассе. «Экскурсовод» проводит экскурсии по зоопарку. «Фотограф» фотографирует животных и дарит «посетителям» фото. «Посетители» наблюдают, как работники кормят и ухаживают за животными.

Воспитатель подхватывает удачную инициативу детей и помогает в её осуществлении, например нового сюжета («Посетители посещают кафе на территории зоопарка», «На территории зоопарка работает аттракцион «Паровозик») или новой роли («Повар», «Официант», «Водитель паровозика»).

Старушка с «помощниками детектива» посещает зоопарк и находит свою собаку.

Организация игровой деятельности детей в «Ветлечебнице» (место проведения – группа №)

Воспитатель группы (обращает внимание детей на атрибуты для игры): Ребята, что можно делать с этими атрибутами? Для чего вообще нужна ветлечебница?

Дети рассматривают атрибуты, отвечают. Воспитатель на основе их ответов формулирует вслух игровые цели «Ветлечебницы».

Игровые цели «Ветлечебницы»:

Построить вольеры для животных.

Зарегистрировать больных.

Принять больных, назначить лечение.

Оказать больным медицинскую помощь – провести лечебные процедуры.

Наблюдать за больными в палате.

Стать одним из пациентов – заболевшим животным или хозяином заболевшего животного.

Подготовить корм животным.

Создать привлекательный вид животному.

Педагог помогает детям распределить обязанности.

Воспитатель: Ребята, кто из вас будет играть роль пациентов – зверей, которые придут к врачу лечиться? Или кто приведёт своего питомца в ветлечебницу? (Воспитатель отбирает «пациентов» в микрогруппу). Хорошо, ребята, вы обратитесь к врачу за помощью.

Воспитатель: Ребята, а кто из вас возьмет на себя роль регистраторов: тех, кто будет регистрировать больных и направлять их к врачу? («Регистраторы» собираются в микрогруппу).

Воспитатель: Ребята, а кто хочет быть врачом? («Врачи» собираются в мини - группу). Ваша задача - опрашивать больных или их хозяев о том, что у них болит и назначать лечение.

Воспитатель: А ещё нам нужно с вами решить, кто будет делать вольеры для животных, готовить корм для них (формируется микрогруппа «помощников ветеринара»).

Воспитатель (обращается к оставшимся детям): А вы, ребята, будете медсестрами и медбратьями. Ваша задача – помогать врачу в лечении больных и ухаживать за пациентами в палате (формируется микрогруппа «медбратьев и медсестёр»).

Воспитатель: Ребята, чтобы всех животных привести в красивый вид, нам нужен грумер? Кто хотел бы им стать?

Педагог предлагает детям сделать вольеры, выбрать места для регистратуры, кабинета врача. Дети разбирают и распределяют приготовленные для игры атрибуты.

Этапы сюжетно-ролевой игры «Ветлечебница»:

Этап 1. Обустройство ветлечебницы. «Регистраторы» устанавливают регистратуру, готовят медицинские карты. «Врачи», «медсестры» и «медбратья» подготавливают лечебные средства и медицинские инструменты, «строители» из коробок вольеры. Решают, на чем животные будут спать. «Пациенты» надевают маски животных или хозяева выбирают игрушку животного. Оборудуют отдельный кабинет для грумера: выставляют фотографии животных с прическами, раскладывают инструменты.

Этап 2. Прием пациентов. «Пациенты» или хозяин с животным по очереди подходят к «регистратуре». «Регистратор» заводит медицинскую карту, спрашивает у «пациента» о том, что у него болит, заносит данные в карту (приклеивает наклейку с той частью тела, которая болит) и направляет к нужному «врачу». «Врач» осматривает больного, назначает ему лечение (рисует в карте таблетки, бинт, микстуру или шприц и т. д.). При необходимости отправляет «пациента» в вольер. «Медсестры» и «медбратья» после назначения «врача» оказывают помощь «пациентам»: бинтуют раны, выдают таблетки, ставят градусники, делают уколы. Также они ухаживают за «пациентами», которые находятся в вольере. Расстилают им простыни. Расставляют миски. По схемам готовят еду. Могут отправиться на другую игровую площадку «Зоомагазин» за недостающим питанием. «Грумер» вычесывает шерсть, делает прически.

Этап 3. Окончание приема. «Пациенты» благодарят «персонал» за оказанную помощь.

По инициативе детей или предложению воспитателя могут вводиться новые варианты игры («В зоопарке заболел слон и срочно нужно вызвать ветеринара», «Необходимо подготовить собак к соревнованиям») или

новые роли («Водитель», который отвозит врача, животных, «Тренер» учит собак прыгать и танцевать).

Во время игры старушка может посетить игровой центр с найденной Тотошкой для осмотра.

Организация игровой деятельности детей в «Зоомагазине» (место проведения – группа №)

Дети рассматривают атрибуты, самостоятельно выбирают и распределяют роли. Педагог вместе с детьми проговаривает вслух игровые цели «Зоомагазина».

Игровые цели «Зоомагазина»:

Провести рекламную компанию.

Оборудовать магазин стеллажами, оформить витрины.

Подготовить недостающий товар.

Продажа товара.

Этапы сюжетно-ролевой игры «Зоомагазин»:

1 этап. Подготовка магазина к открытию. «Менеджеры по рекламе» готовят красочные буклеты. «Директор» ставит вывеску магазина, распределяет «продавцов». «Продавцы» готовят свои отделы, сообщают «директору» о недостающем товаре. «Кассир» готовит свое рабочее место. «Водитель» привозит товар.

2 этап. Рекламная компания. После готовности магазина объявляют об открытии прохожим, дарят буклеты.

3 этап. Открытие магазина. «Покупатель» приветствует «продавца», спрашивает совет в выборе корма. «Продавец» советует, взвешивает товар. «Покупатель» оплачивает покупку в кассе, получает сдачу и чек, благодарит. «Покупатели» с животными меряют одежду, покупают.

С целью обогащения сюжета воспитатель включается в игру.

«Покупатели» с детьми выбирают домашнего питомца в «Живом уголке». «Продавцы» консультируют об уходе за животным.

В процессе игровой деятельности могут возникнуть новые сюжеты («Открытие «Аптеки» для приготовления лекарств», «Ателье по пошиву одежды для животных») и новые роли («Фармацевт», «Швея»).

Ведущая со старушкой и Тотошкой посещают магазин, выбирают атрибут для собаки.

После завершения сюжетно-ролевых игр в группах дети возвращаются в музыкальный зал.

Ведущая: С возвращением, ребята! Вы сделали много полезных дел.

Старушка: А самое главное – нашли Тотошку! Спасибо!

Ведущая: До новых встреч в следующем клубном часе.

Дети расходятся по своим группам, где проводится рефлексивный круг.

Источники:

Короткова Н.А. Сюжетная игра дошкольников. – М.: Линка-Пресс, 2016.

Михайленко Н.Я. Организация сюжетной игры в детском саду: пособие для воспитателя. - М.: Линка-Пресс, 2009.

Технологии эффективной социализации в детском саду и начальной школе. Планирование, результаты, диагностика: [учебно-методическое пособие] / под ред. Н.П.Гришаевой. – М.: Линка-Пресс, 2019.

Журнал «Справочник старшего воспитателя» №2’ 2019.

«База отдыха»

Возрастная адресованность: 5-6 лет

Предполагаемое количество участников: от 15 и более (с участием родителей, законных представителей)

Материал и оборудование: экологические знаки, многофункциональные игровые мобильные центры **«Рыбалка», «Лесные просторы»,** корзина, посуда, муляжи еды (овощи, фрукты, хлеб, колбаса, сыр, курица), удочки, ведра, спасательные жилеты, рюкзаки, палатки, костюмы лесника и рыбака; маркеры «автобус» и «лодка», краски, кисти, бумага.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Введение в игровую ситуацию.

Воспитатель: Ребята, прислушайтесь. Что вы слышите?

Воспитатель: Верно, пение птиц, журчание реки, шум деревьев. Это звуки природы. Вам они понравились? А вы знаете, что именно в лесу, у реки человек по-настоящему отдыхает от шума городских улиц. На природе можно провести время с пользой для здоровья. Посмотрите, какой мне дали рекламный буклет. Это приглашение на базу отдыха у реки Оскол. Хоите туда отправиться вместе со мной?

Воспитатель: А как мы сможем туда добраться, ведь это так далеко и нас с вами много? (заказать автобус по телефону, пойти на остановку).

Для поездки используется маркер «автобус».

Воспитатель: Ребята, кто хочет быть водителем? Занимайте свои места. А что же мы еще забыли сделать? (нужно пристегнуть ремни).

Воспитатель: Посмотрите, мы проезжаем мимо парка, я люблю там гулять. А вы что видите за окном?

Воспитатель: Вот мы с вами и на месте. Выходите из автобуса. Какой чистый воздух.

Детей встречает воспитатель, взявший на себя роль директора базы.

Директор базы: Здравствуйте, уважаемые отдыхающие. Мы рады приветствовать вас на нашей базе отдыха. Вы можете отдохнуть с дороги вот в таких домиках (палатках). Я хочу познакомить вас работниками, которые целый день проведут с вами.

В игру вступают родители.

Директор базы: Это наш рыбак. Он покажет, как правильно ловить рыбу и расскажет правила правильного поведения в воде. Наш повар научит вас готовить вкусный и полезный суп из рыбы – уху. А лесник покажет, какие грибы и ягоды можно собирать в лесу.

Дети по желанию выбирают себе занятие: одни идут ловить рыбу, другие – собирать грибы и ягоды, третьи – готовить уху.

Воспитатель: Ребята, а что же мы возьмем с собой в лес? А на рыбалку? А ты что с собой возьмешь? Ничего не забыли? А если вдруг поранимся?

Воспитатель: Может среди вас есть врач?

Дети предлагают ребенка на роль врача.

1 сюжет. Игровая деятельность в мобильном центре **«Лесные просторы»**. Дети, отправившиеся в лес, надевают головные уборы и рюкзаки, берут корзины. Используя центр «Лесные просторы», дети разворачивают игровой сюжет: собирают ягоды, грибы и лекарственные растения. Родитель-лесник учит ребят распознавать предупреждающие экологические знаки, рассказывает, как следит за порядком в лесу.

2 сюжет. Игровая деятельность в мобильном центре **«Рыбалка».** До места ловли рыбы дети добираются, применяя маркер «лодка», предварительно надев спасательные жилеты. Во время путешествия рыбак рассказывает о правилах безопасного поведения на воде. Прибыв на место, к игровому центру рыбалка, ребята разворачивают игровой сюжет. Находят себе место для рыбалки и начинают рыбачить: надевать наживку на крючок (прищепку), закидывать леску.

Рыбак: Какую рыбу я поймал? Смотрите, ребята! У нее красные плавники, значит это окунь! А вы, ребята, поймали рыбу?

Рыбак: Ой, ой, я крючком поранился. Кто мне поможет? Спасибо за помощь, будьте осторожны, а то тоже поранитесь.

Рыбак: Кто сколько поймал рыбы сегодня?

Рыбак: Что-то я проголодался.

Воспитатель предлагает вернуться, чтобы пообедать.

3 сюжет. Игровая деятельность **«Приготовление пищи».** Дети отправляются туда, где есть все необходимые атрибуты: посуда, столовые приборы, муляжи продуктов. Родитель -повар объясняет, что перед приготовлением пищи необходимо надеть колпаки, фартуки, помыть руки. Повар учит детей правильно чистить рыбу, нарезать овощи и пр. После возвращения детей с рыбалки, из леса всех приглашают на обед.

Раздаются звуки грома и молнии.

Директор базы: Уважаемые отдыхающие, начинается дождь. Предлагаю переждать непогоду в уютных домиках.

Воспитатель: Ребята, давайте вместе рассмотрим, какие у вас получились интересные фотографии. А как еще можно передать свои впечатления о рыбалке, походе в лес, чтобы другие увидели?

Воспитатель: Дождь закончился, пора возвращаться обратно в детский сад.

Директор базы: Ребята, вам у нас понравилось? Зимой приглашаем вас на зимнюю рыбалку.

Детям раздаются буклеты, и они возвращаются в детский сад, используя маркер «автобус».

Источники:

Воронова, В.Я. Творческие игры старших дошкольников. Пособие для воспитателей детского сада. – М.: Просвещение, 1981.

Михайленко, Н.Я. Как играть с ребенком/ Н.Я. Михайленко. – М.: Обруч, 2012.

Журнал «Детский сад будущего – галерея творческих проектов» - №07’ 2016.

«Семья», «Ателье», «Автосервис», «Кафе», «Больница»

Возрастная адресованность: 5-7лет.

Предполагаемое количество участников: 3-7 человек.

Материал, оборудование: куклы, мебель, посуда, кукольная одежда, атрибуты для оформления домика, садовый инвентарь, инструменты, мяч, скакалка, руль, предметы - заместители, спецодежда для швеи, пуговицы, молнии, швейная машинка, спецодежда для закройщика, измерительная лента, выкройка, ножницы, иголки, мелок, униформа для приемщицы, журнал, телефон, ручка, машины, форма для водителя, руль, багаж пассажира, бутафорские деньги и пластиковая карта, спецодежда автослесаря, наборы автослесарных инструментов, спецодежда шиномонтажника, наборы инструментов для шиномонтажа, скатерть и салфетки, посуда для сервировки, спецодежда для официанта, папки меню, поднос, кошелек, униформа для повара, плита, муляжи продуктов питания, набор посуды кухонной, униформа для администратора, записная книжка, телефон, спецодежда для кассира, кассовый аппарат, кошелек, спецодежда для уборщицы, ведро, щётка, тряпка, регистратор: спецодежда для регистратора, компьютер, телефон, ручка, журнал для записи приема больных, медицинская карточка, талон, врач: спецодежда для врача, шпатель, фонендоскоп, рецепт, медсестра: спецодежда для медсестры, шприц, назначение, капельница, стоматолог: зеркало для осмотра полости рта, пломба, сверло, зубная щетка, паста, окулист: таблица для проверки зрения, очки, ретиноскоп, глазные капли.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

При организации сюжетно-ролевой игры «Алгоритмы ролевого поведения в сюжетно-ролевой игре» знакомят детей с правилами, устанавливающими последовательность действий, цель и задача которых состоит в достижении необходимого результата. Ребёнку интересна не сама игра, а взаимоотношения между персонажами. Именно поэтому дети не любят брать на себя роли, которые им непонятны, «алгоритм» в доступной форме сообщает ребенку какая это профессия и как нужно выполнить ролевое действие в данной игре. Само слово «алгоритм» подразумевает под собой чёткое выполнение действий, что приводит к решению поставленной цели в любой области знания. Цепочка действий – алгоритмический процесс – каждое действие – шаг. Алгоритм в картинках наиболее понятен и приемлем для детей дошкольного возраста. Каждый

шаг алгоритма изображен с помощью картинок, соответствующих той или иной профессии.

Алгоритмы ролевого действия.

«Мама»

Заботливо кормит, одевает, раздевает, укладывает спать, стирает, убирает в комнате, гладит белье, готовит обед, моет посуду.

«Папа»

Выполняет тяжелую работу по дому, зарабатывает деньги, ходит в магазин за покупками, гуляет с ребенком, помогает маме по дому.

«Старший брат (сестра)»

Слушает родителей, убирает свои вещи на место, самостоятельно раздевается и одевается, самостоятельно кушает, помогает накрывать на стол, заботиться о своей младшей сестре(брате).

«Ребенок»

Слушает родителей, убирает игрушки за собой, самостоятельно раздевается, с небольшой помощью одевается, самостоятельно кушает, помогает накрывать на стол, делиться с друзьями игрушками.

«Дедушка»

Принимает участие в уходе за внуками и в их воспитании (читает книгу, играет, гуляет, дает нужные советы).

«Бабушка»

Принимает участие в уходе за внуками и в их воспитании (готовит обед, кормит, гуляет, купает и т.д.)

«Тетя и дядя»

Приходят в гости, помогают при необходимости по хозяйству, вместе ездят на дачу, организовывают пикник, ходят вместе в кино, дарят подарки на семейные праздники.

«Друзья»

Приходят в гости, играют в игры, гуляют и играют в спортивные игры, гуляют в парке, ходят в кафе, учатся вместе в школе.

«Заказчик»

Приходит в ателье, делает заказ, примерка, забирает одежду.

«Швея»

Надевает спецодежду, подготавливает оборудование, пришивает пуговицы, вставляет молнии, утюжит.

«Закройщик»

Надевает спецодежду, снимаем мерки, делает выкройку, кроет, проводит примерку изделия.

«Приемщица»

Надевает униформу, оформляет заказ, передает заказ закройщице, получает деньги за выполненный заказ, выдает заказ.

«Пассажир»

Садится, едет, благодарит, выходит.

«Шиномонтажник»
Проводит технический осмотр шин, колес, меняет колеса.

«Водитель»
Приезжает, забирает, везет, привозит.

«Автослесарь»

Проводит осмотр, ремонтирует, выдает владельцу.

«Посетители»

Приходят в кафе, присаживаются за стол, изучают меню, делают заказ, кушают, оплачивают заказ.

«Официант»

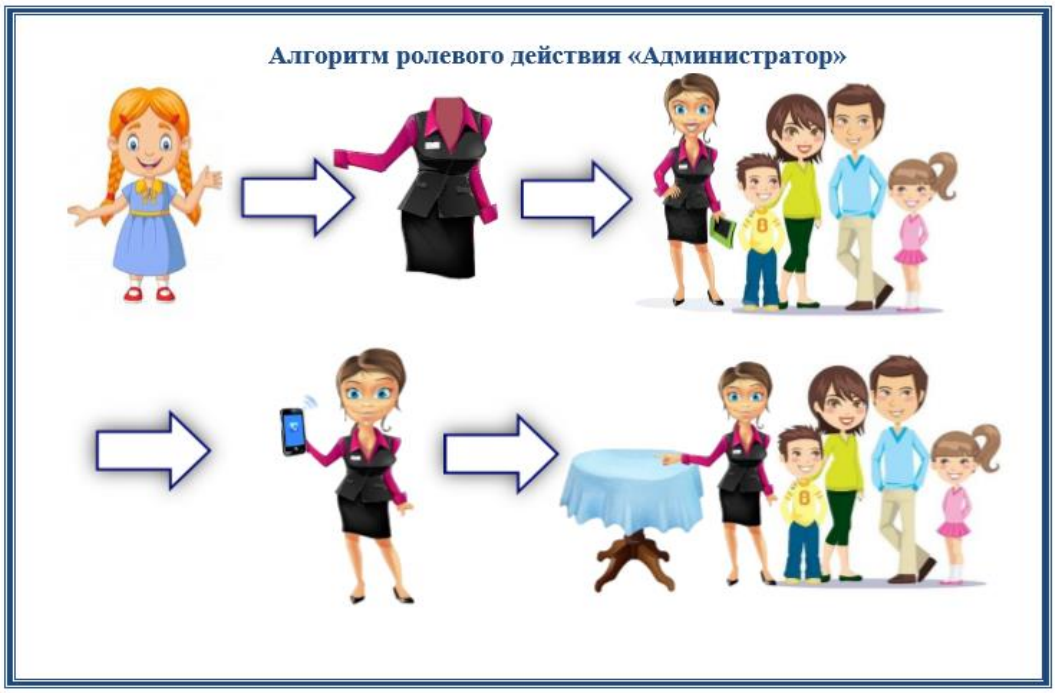
Надевает фартук, принимает по меню заказ, приносит заказ, принимает оплату.

«Повар»

Надевает униформу, готовит рабочее место, моет, режет, жарит, отдаёт заказ официанту.

«Администратор»

Надевает униформу, встречает посетителей, принимает заказы по телефону, помогает выбрать свободный стол.



«Кассир»

Надевает спецодежду, занимает рабочее место, принимает оплату, выдаёт чек.

«Уборщица»

Надевает спецодежду, берёт оборудование, подметает, моет.

«Регистратор»

Надевает спецодежду, приветствует пациентов, ищет медицинскую карту, выдает талон к врачу, выдает медицинскую карточку.

«Пациент»

Приходит к врачу, рассказывает, что болит, показывает горло, получает рецепт.

«Врач»

Надевает спецодежду, подготавливает оборудование, принимает больного, осматривает горло, слушает, назначает лекарство.

«Медсестра»

Надевает спецодежду, беседует с больными, делает укол, выписывает направления на обследование, ставит капельницу.

«Стоматолог»

Надевает спецодежду, осматривает полость рта, удаляет зуб, пломбирует больной зуб, напоминает пациенту правила гигиены зубов.

«Окулист»

Надевает спецодежду, проверяет зрение, при необходимости назначает лечение и подбирает очки, дает рекомендации по сохранению зрения.

Источник:

1. А.Н. Харчевникова, В.А. Деркунская «Сюжетно-ролевые игры для социализации детей», АРКТИ 2017.

2. Н.А. Короткова «Сюжетная игра старших дошкольников (5-7 лет)», Ребёнок в детском саду, 2006.

«Супергерои Лего-спасатели»

Возрастная адресованность: 5-8 лет.

Предполагаемое количество участников: 8-12 человек.

Материал, оборудование: конструктор Лего-дупло.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Перед началом игры воспитатель приносит в группу Лего-человечка и организует беседу с детьми о том, что это не простой человек, а Супергерой. Затем выясняет у детей, кто такие супергерои и где их можно встретить в реальной жизни. После вступительной беседы он предлагает ребятам создать своих супергероев в волшебной Лего-стране. Воспитатель вместе с Лего-человечком выступает в роли диспетчера спасательной службы. Они вместе с детьми придумывают чрезвычайные ситуации, помогают детям распределить роли в команде Супергероев Лего-спасателей. Затем дети создают фирурки спасателей и игровой сюжет из деталей конструктора Лего.

После того как все элементы игрового сюжета созданы дети от имени своих героев находят выход из проблемной ситуации (спасают от наводнения, борются с пожарами, оказывают помощь пострадавшим…).

По окончании игры Лего-диспетчер (воспитатель) вместе с детьми подводят итоги игры, четко повторяя и закрепляя алгоритм поведения в чрезвычайной ситуации. Вместе они обсуждают чувства и переживания Супергероев.

Игра предполагает соблюдение общих правил взаимоотношений в игре, а также правил поведения в соответствии с выбранной ролью и игровой ситуацией. Правила обговариваются с детьми после определения игрового сюжета.

Игровые действия детей выбираются в соответствии с игровым сюжетом, который придуман детьми.

Примеры игровых сюжетов: «Наводнение в зоопарке», «Малыш заблудился в лесу», «В доме случился пожар», «Помощь пострадавшим после ДТП».

Воспитатель помогает обозначить чрезвычайную ситуацию, распределить игровые роли максимально поддерживая инициативу детей. Если дети испытывают трудности или возникают какие-то конфликтные ситуации воспитатель, от имени диспетчера, помогает их преодолеть. Организует анализ ситуации и пути ее решения.

Источник:

https://www.maam.ru/detskijsad/syuzhetno-rolevaja-igra-supergeroi-lego-spasateli.html

«Экологический патруль»

Возрастная адресованность: 6-7 лет.

Предполагаемое количество участников: 10 человек.

Материал, оборудование: халаты, перчатки, мусорные мешки, наборы мини- лаборатории, наборы «скорая помощь», образцы растений, игрушки (животные, птицы, рыбы).

Ход игры(правила, игровые действия, руководство):

Из новостей дети узнали о загрязнении местной реки.

Было решено создать «экологический патруль» и отправиться на место происшествия.

В состав «экологического патруля» вошли: экологи, спасатели, ветеринары. (Распределяются роли, обговариваются действия всех специалистов. Дети надевают костюмы, загружают необходимое оборудование в автобус.)

После прибытия на место, дети выясняют, что же произошло (по лесу разбросан мусор, лежат больные звери; по реке плавают пятна нефти, на берегу лежат птицы).

Спасатели проводят спасательные действия.

Экологи разворачивают лабораторию, берут пробу воды и проводят исследования (опыт: «Фильтрация воды», «Нефтяное пятно», «Какое перо?»). Берут образцы растений в лесу и выясняют, в каком состоянии находится лес (результаты исследований заносятся в журнал).

Ветеринары обустраивают госпиталь, оказывают помощь пострадавшим животным.

В штабе организовывается круглый стол с присутствием всех специалистов. Экологи дают оценку экологической обстановки, намечается работа по исправлению экологической ситуации.

Дети выполняют действия, соответствующие выбранной роли.

• выбор объекта исследований;
• создание лаборатории;
• изучение экологической обстановки (пробы воды);
• проведение опытной работы;
• занесение результатов исследований в журнал;
• подведение итогов исследований;
• работы по исправлению экологической ситуации.

Сговор на игру: воспитатель вводит детей в новую игровую обстановку.

Воспитатель берёт на себя роль руководителя «экологического патруля», координирует работу всех специалистов.

Анализ игры, подведение итогов.

Источник:

1.Иванова, А. И. Методика организации экологических наблюдений и экспериментов в детском саду: Пособие для работников дошкольных учреждений / А. И. Иванова. – М.: ТЦ Сфера, 2004. – С. 3–5.

2.Губанова, Н. Ф. Игровая деятельность в детском саду / Наталья Губанова. - М.: Мозаика-Синтез, 2017. – 997с.

«Путешествие на корабле»

Возрастнаяадресованность: 5-7 лет

Предполагаемое количество участников: 10 человек

Материал, оборудование:строительный материал (мягкие модули, детские стулья), атрибуты для игры: бескозырки, медицинский халат, аптечка, накладные наушники, спасательный круг (надувной), обруч, якорь, штурвал, бинокли, подзорная труба, радар, навигатор, компас, микрофон, пульт управления, клавиатура, куклы, фартук и колпак для кока, набор посуды, муляжи продуктов питания - фруктов, овощей, швабра, ведро.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Воспитатель:

Солнце светит озорное,
Мы веселые с утра,
В путешествие морское,
Нам отправиться пора!

Звучит тревожный сигнал «SOS» и сообщение (по громкой связи): «Всем, всем кто нас слышит, просим о помощи! Корабль «Смелый» потерпел кораблекрушение возле острова «Буян»

Воспитатель: Дети, к нам поступил сигнал о помощи. Что нам делать?

Дети: Нам нужно отправиться на помощь.

Воспитатель: На чем мы можем отправиться на помощь, попавшим в кораблекрушение?

Дети: На корабле.

Воспитатель: А что для этого нужно?

Дети: Построить корабль.

Воспитатель: Из чего вы можете это сделать?

Дети: Из мягких модулей и стульев.

Воспитатель: Приступайте к работе.

(Дети строят из мягких модулей и стульев корабль)

Воспитатель: Наш корабль готов. Ребята, кого выберем капитаном?

Дети: Владика.

Воспитатель: Почему?

Дети: Потому, что он умный, серьезный, сильный и ответственный.

Воспитатель: Да вы правы, дети, капитан должен много знать наук: астрономию, математику, географию, уметь ориентироваться по звёздам ночью.

- Владик, ребята выбрали тебя капитаном корабля, а ты знаешь, что должен уметь капитан?

Капитан: Я должен уметь четко отдавать приказы, контролировать работу команды, объявлять маршрут.

Воспитатель: Капитан у нас есть, теперь он должен набрать себе команду, ребята, а кто еще нужен на корабле во время плавания?

Дети: Штурман, радист, матросы, кок, доктор.

Воспитатель: Капитан Владик, кто в твоей команде будет штурманом?

Капитан: Я назначаю штурманом Артема.

Воспитатель: Артем, ты знаешь, что должен уметь штурман.

Штурман: Штурман должен уметь следить за маршрутом плавания и уметь пользоваться навигатором.

Воспитатель: А кто будет радистом?

Капитан: Радистом будет Лёня.

Воспитатель: Леня, расскажи обязанности радиста.

Радист: Радист должен хорошо слушать, улавливать радиозвуки, вовремя и четко передавать информацию.

Воспитатель: Уважаемый капитан, кого же ты выберешь матросами?

Капитан: ….

Воспитатель: Что должны делать матросы на корабле?

Матросы: Расправить паруса, сбросить якорь, спасательный круг, мыть полы, красить, чистить, ловить рыбу.

Воспитатель: А кто будет на корабле доктором?

Капитан: ….

Воспитатель: Расскажи свои обязанности.

Доктор: Доктор хорошо знает, где у человека расположены сердце и другие органы, может оказать первую медицинскую помощь (забинтовать, обработать рану, померить давление и пульс, сделать укол)

Воспитатель: А кто будет выполнять работу кока?

Капитан: Никита

Воспитатель: Что должен уметь кок?

Кок: Кок должен уметь вкусно готовить.

Воспитатель: Ребята, а можно я буду диспетчером?

Дети: Да.

Педагог: Что я должна делать?

Дети: Диспетчер находится на земле и передает на корабль информацию по радиосвязи. (Через диспетчера команда корабля держит связь с землей).

Воспитатель: Теперь, раз каждый из команды знает свои обязанности, возьмите с собой все необходимое каждому из вас в плавании и займите свои места.

(Дети отбирают атрибуты из игровых уголков и занимают места на корабле. Капитан берет: фуражку, подзорную трубу, пультуправления, компьютер; штурман: навигатор, бинокль, штурвал; радист: наушники, радар, клавиатура; кок: набор посуды, продукты, фартук, колпак; доктор: медицинский халат, шапку, аптечку; матросы: ведра, тряпки, швабры, якорь, сети, спасательный круг.)

Диспетчер: Капитан, как вы назовёте ваш корабль?

Капитан: Наш корабль называется «Быстрый»

Диспетчер: Вывесите название своего корабля.

Дети собирают из букв название корабля и размещают их в заранее подготовленные кармашки.

Диспетчер: Под каким флагом вы отправитесь в путь?

Дети: Под Российским, потому что мы живём в России, мы россияне.

Диспетчер: Доктор, доложите, какое самочувствие у команды корабля.

Капитан: Команда, построится на палубе, быть готовыми к осмотру.

(Доктор подходит к каждому члену команды осматривает, проверяет пульс.)

Доктор Задает вопросы членам команды:

-Не кружится ли голова?

- Вас не тошнит?

- У вас всё в порядке?

- Как вы себя чувствуете?

Доктор: Капитан Владик, разрешите доложить?

Капитан: Докладывайте.

Доктор: Все члены команды здоровы, чувствуют себя отлично.

Диспетчер: Уважаемые члены команды, а знаете ли вы, от чего зависит успех морского плавания?

Дети: От надёжности и прочности корабля, от погодных условий, от опытности капитана.

Диспетчер: Как вы понимаете пословицу «Один за всех и все за одного!»

Высказывания детей.

Диспетчер: Верно, если вся команда на корабле дружная. Только благодаря, слаженным действиям команды можно преодолеть все опасности и трудности путешествия.

Диспетчер: Погода ясная, всем приготовиться к выходу в море.

Капитан: Поднять флаг, проверить радиосвязь, отдать швартовые.

Матрос: Есть отдать швартовы.

Капитан: Поднять якорь.

Матрос: Есть поднять якорь.

Капитан: От винта! Право руля! Полный вперёд! Так держать.

Штурман: Есть право руля! Полный вперёд!

(Дети под музыку исполняют песню«Плывем под парусами»,музыка Давида Львова-Компанейца, слова Сергея Богомазова)

После песни дети «плывут» и выполняют свои обязанности: матросы забрасывают сеть в море и вылавливают рыбу, отдают её коку. Кок в это время готовит обед и т.д.

Диспетчер: Корабль «Быстрый» приём, приём! Как меня слышите? Доложите, где вы находитесь?

Радист: Слышу вас хорошо. Корабль «Быстрый» вышел в открытое море.

Диспетчер: Радист корабля «Быстрый» укажите свои координаты нахождения в море?

Радист: Приём, приём, мы идём прямо по курсу на юг.

Диспетчер: Следуйте данному курсу.

Капитан: Кок, доложите меню на обед.

Кок: Докладываю, сегодня на обед на первое - уха, на второе - макароны «по-флотски», на третье - компот.

(Кок разносит на подносе обед)

Диспетчер: Приём! приём! Капитан корабля «Быстрый» примите очередную радиограмму: «Надвигается шторм! Вам необходимо причалить в ближайшее безопасное место, переждать шторм. Как поняли? Приём!»

Радист: Приём, приём! Вас понял! Переждать шторм в безопасном месте.

Штурман: Докладываю капитану: «Прямо по курсу вижу остров»

Капитан: Бросить якорь! Команда, приготовиться к высадке на остров!

Осмотреть остров!

Члены команды ходит по острову и рассматривает все вокруг. На острове они встречают несколько животных (фото).

Диспетчер: Приём! приём! Капитан корабля «Быстрый», доложите обстановку.

Капитан: Прием, прием! Докладываю обстановку. Команда корабля «Быстрый» высадилась на острове.

Диспетчер: Вас понял. Сообщаю: погода снова ясная, вы можете продолжить путь к спасению корабля «Смелый».

Капитан: Поднять флаг, проверить радиосвязь, отдать швартовые.

Матрос: Есть отдать швартовы.

Капитан: Поднять якорь.

Матрос: Есть поднять якорь.

Капитан: От винта! Право руля! Полный вперёд! Так держать.

Штурман: Есть право руля! Полный вперёд!

Корабль продолжает плавание.

Штурман: Докладываю капитану «Прямо по курсу вижу корабль «Смелый», подплываем.

Капитан: Матросы, приступить к спасению потерпевших!

Матросы спасают пассажиров корабля «Смелый»

Капитан: Доктор, приготовьтесь для оказания первой медицинской помощи.

Доктор перебинтовывает, ставит градусники, даёт лекарство.

Капитан: Кок, напоите горячим чаем потерпевших.

Диспетчер: Капитан, доложите, как чувствуют себя члены команды корабля «Быстрый» и команды корабля «Смелый».

Капитан: Моя команда чувствует себя хорошо, члены корабля «Смелый» спасены и чувствуют себя удовлетворительно.

Диспетчер: Поздравляю с успешно выполненным заданием!

Капитан: Взять курс в родной порт «Маслова Пристань»! Лево руля! Полный вперёд!

Штурман: Есть лево руля! Полный вперёд!

Капитан: Доктор, доложите о состоянии пострадавших.

Доктор: Докладываю, состояние пострадавших стабильное.

Капитан: Диспетчер, доложите о прогнозе погоды.

Диспетчер: Погода ясная, шторма не ожидается.

Штурман: Товарищ капитан, на горизонте показался порт «Маслова Пристань»

Капитан: Стоп, машина! Сбросить якорь!

Матрос: Есть сбросить якорь!

Капитан: Команда стройся! Наше задание выполнено, люди спасены. С возвращением на берег! Даю команде два дня отдыха.

Воспитатель: Ребята, вы провели спасательную операцию очень успешно. Мы с вами читали, что на каждом морском судне ведётся бортовой журнал. Мы тоже можем составить такой журнал, в котором с помощью рисунков отобразим ваше путешествие.

Правила игры: Дети договариваются между собой о сюжете игры, распределяют роли, каждый ребенок берет материалы для игры, в соответствии с выбранной ролью. Воспитатель напоминает детям правила поведения во время игры: не отнимать материалы игры, не толкать друг друга, не мешать играть, действовать в соответствии с ролью, вежливо обращаться с просьбами.

«Туристическое агентство»

Возрастнаяадресованность: 5-7 лет

Предполагаемое количество участников: 5-10 человек

Материал, оборудование: загранпаспорта, банковская карта, авиа-билеты, путевки, альбомы о странах, флаги разных стран, бейджики и отличительные знаки для сотрудников турагентства, экскурсовода, детские ноутбуки, сувениры из разных стран, кассовый аппарат, телефоны, чемоданы сумки; кошельки, «деньги»; вывеска «Туристическое агентство».

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Воспитатель показывает рекламный буклет туристического агентства.

Воспитатель: Какая заманчивая реклама! Как много на свете интересных и удивительных мест, где мы еще ни разу не были! Так и хочется отправиться в путешествие. Ребята, а вы хотите попутешествовать? (Да!!!!)

Как вы думаете, что необходимо сделать, чтобы путешествие состоялось? (Отправиться в туристическое агентство, выбрать страну, отель, купить путёвку и билеты, собрать вещи и отправиться в путешествие).

А давайте откроем своё туристическое агентство! (Давайте!) Что для этого нужно?

(Дети с воспитателем выстраивают план действий: распределить роли (директор, менеджер по туризму, экскурсоводы, кассир, туристы).

Воспитатель: Я предлагаю назвать наше туристическое агентство «Акварель». А теперь прошу сотрудников агентства пройти на свои рабочие места и подготовить их к работе, а туристов (клиентов), подготовиться к посещению агентства. (Каждый ребенок, согласно роли, подбирает себе атрибуты)

Бой часов: (голос диктора: «московское время 9 часов»)

Директор агентства обращается к сотрудникам:

- Уважаемые сотрудники, коллеги. Сегодня мы открываем наше агентство «Акварель». Будет много клиентов. Убедительно прошу всех сотрудников быть вежливыми с клиентами, оказывать им необходимую помощь и давать консультации.

Менеджер: Здравствуйте! Турагентство «Акварель» приветствует вас!

Клиенты: Здравствуйте!

Менеджер: Чем мы можем вам быть полезны?

Клиенты: Мы, семьёй хотели бы попутешествовать.

Менеджер: Вы уже выбрали маршрут, или желаете познакомиться с нашими предложениями?

Клиенты: Мы еще не решили, а что вы можете предложить?

Менеджер: На сегодняшний день у нас разработано 5 интересных маршрутов. Наши туроператоры познакомят вас со своими направлениями.

Экскурсовод: 1. Россия - самая крупная страна в мире. В нашей стране очень много красивых и удивительных мест. В первую очередь, я думаю, что вам будет интересно посетить столицу нашей Родины - Москву, побывать на Красной площади и посмотреть на Московский Кремль.

(Рассказывая, экскурсовод показывает клиентам альбом с фотографиями названой страны (города)).

Экскурсовод: 2. Любителям животных, ярких красок советую посетить гостеприимную Индию. Индия - страна слонов, индийского чая и тигров. Корова в Индии - священное животное, которое свободно разгуливает по улицам. А также сможете понаблюдать за заклинателями змей - факирами.

Экскурсовод: 3. А кто желает покататься на верблюде - корабле пустыни, тому надо обязательно поехать в Египет. Египет - страна песков, верблюдов и пирамид. Пирамиды - это символ Египта. Пирамиды строились очень долго. В Древнем Египте жили фараоны и именно для них строили эти пирамиды.

Экскурсовод: 4. А тем, кто внимательно следит за модой и её новинками, мы предлагаем маршрут во Францию. Франция - страна духов и моды. Символ страны Эйфелева башня, парк Диснейленд. Для кого-то

Франция – это романтика, для кого-то это просто отличный повод провести каникулы.

Экскурсовод: 5. Хотите увидеть английскую королеву и её дворец? Тогда вам нужно в Англию. Её столица - Лондон. Это страна туманов, двухэтажных автобусов. Символ Англии - башня с часами Биг-Бен.

Менеджер: отдых в этих странах (показывает на макеты, флаги) обещает вам морские прогулки, развлечения в аквапарке, интересные экскурсии, удивительную кухню народов мира. И так вы определились с направлением?

Клиент: Да, мы решили посетить Индию.

Менеджер: На сколько дней?

Клиент: На 7 или 10 дней.

Менеджер: На какую сумму вы рассчитываете?

Клиент: Мы хотели бы путёвку на троих, где всё включено. В пределах 5000 тыс.

Менеджер: У нас как раз есть такая горящая путёвка в Индию, всё включено на 7 дней.

Менеджер: А загранпаспорта у вас есть?

Клиент: Да, конечно!

Менеджер: Вам надо оформить путевку и оплатить в кассе. Вы какой вид транспорта предпочитаете?

Клиент 1: Самолет.

Менеджер: Билеты у нас будете покупать?

Клиент 1: Да, это очень удобно.

Менеджер: Тогда пройдите, пожалуйста, в кассу и оплатите. А я пока оформлю все документы.

Клиент подходит к кассиру.

Кассир в это время считает деньги, раскладывает их по ячейкам.

Клиент: Здравствуйте, посчитайте мне, пожалуйста, путевку на троих и авиабилеты до Индии.

Кассир: Добрый день, каким классом вы желаете полететь: эконом, бизнес или первым классом?

Клиент 1: Бизнес класс, пожалуйста.

Кассир: Хорошо, с вас 5000 рублей, расплачиваться будите наличными или картой?

Клиент 1: Я расплачусь банковской картой.

Кассир: Отлично.

Менеджер: Ваши документы готовы. Приятного вам путешествия!!!

Клиенты: Спасибо вашему турагентству за то, что помогли нам выбрать страну для путешествия и оформить путёвку!!!

Правила игры: Дети договариваются между собой о сюжете игры, распределяют роли, каждый ребенок берет материалы для игры, в соответствии с выбранной ролью. Воспитатель напоминает детям правила поведения во время игры: не отнимать материалы игры, не толкать друг

друга, не мешать играть, действовать в соответствии с ролью, вежливо обращаться с просьбами.

Игровые действия (в соответствии с ролями):

Клиенты (туристы) (семья: мама, папа, дети) Собираются в путешествие. Семья приходит в турагентство, чтобы купить путевку для путешествия.

Менеджер: Встречает клиентов, помогает им выбрать направление маршрута, оформляет им путевки.

Экскурсовод: Рассказывает о странах (маршрутах) куда можно отправиться, используя презентацию фотоальбома страны с достопримечательностями, демонстрирует сувениры из этих стран.

Кассир: Принимает оплату за путевки и авиабилеты.

Руководство игрой осуществляет воспитатель, принимая на себя роль директора агентства. Таким образом, в игровой форме направляет действия детей.

«Кафе «Сладкоежка»

Возрастнаяадресованность: 5-7 лет

Предполагаемое количество участников: 10 человек

Материал, оборудование:бейджики:«администратор»,«официант»,« кассир»,униформа для официанта, кассира, водителя, повара, скатерти для столика; разносы, папки-меню с картинками, касса, муляжи фруктов из пластмассы, изделия пирожных, пиццы, бутербродов, мороженого, тортов, игрушечная столовая и кухонная посуда, салфетки бумажные, кошельки, сумки, деньги и чеки, ручки и блокноты для записи заказов, вывеска «кафе «Сладкоежка»», для импровизации автобуса стулья, руль.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Воспитатель: - Ребята, Полина пришла в детский сад очень нарядная. У нее сегодня замечательный день, ей исполнилось 6 лет. И свой день рождения она хочет отметить вместе с нами. Но только не знает, где и как отметить.

- Ребята, а где можно отметить день рождения? (Ответы детей).

- А давайте-ка устроим свое кафе!

Дети «строят» кафе: расставляют столы, стульчики, выделяют место под стойку. Воспитатель предлагает детям самим придумать ему название.

Воспитатель: - Кто работает в кафе? (Ответы детей). (Повар, официант, администратор, и так далее).

- Что делает повар? (Ответы детей) (Повар — готовит еду);

- Что делает официант? (Ответы детей) (Официант — подает меню, принимает заказы, разносит заказы посетителям)

- Что делает администратор? (Ответы детей) (Администратор — встречает посетителей)

Воспитатель: - Давайте вспомним правила поведения в общественных местах? (Ответы детей).

Распределение ролей:

Воспитатель: - Дети, а кто будет посетителем, администратором, поваром, официантом?

- Ребята, занимайте, пожалуйста, свои игровые места (повар, администратор, официант).

- А для начала нам нужно позвонить в кафе и заказать столик для празднования дня рождения Полины.

Диалог администратора и воспитателя:

-Алло, это кафе «Сладкоежка»?

-Да

-Можно нам сделать заказать столик для нашей именинницы.

- Сколько вас будет человек? (6 человек)

Воспитатель: - Заказ сделали.

- Ребята как вы думаете, как нам можно добраться до кафе?

(Ответы детей — На машине, на такси, на автобусе и так далее.).

- Тогда садимся в автобус и поедем в кафе.

Дети строят автобус из стульчиков и руля.

Водитель: - Уважаемые пассажиры, пожалуйста, садитесь в автобус.

(Идёт обыгрывание поездки на автобусе).

Водитель: - Остановка кафе «Сладкоежка».

- Полина, веди нас в кафе — мы будем отмечать твой день рождения.

Администратор: - Здравствуйте, добро пожаловать в наше кафе!

Пожалуйста, присаживайтесь за столик, сейчас к вам подойдет официант.

Официант: - Здравствуйте! Возьмите, пожалуйста, меню (дети выбирают блюда)

- Что будете заказывать? Это всё?

Официант идет к повару, кассиру.

Дети в это время поздравляют именинницу, дарят открытки.

Официант приносит заказ, желает приятного аппетита.

Официант: - Уважаемые гости сегодня наш повар испёк торт для именинницы.

Дети: - Спасибо.

Официант: - Вы будете еще что-нибудь заказывать?

Дети: - Нет, спасибо.

Официант: - С вас 200 рублей.

Дети: - Возьмите, пожалуйста.

Официант: - Подождите, я сейчас принесу сдачу. (Пробивает чек в кассе)

Администратор: - Надеюсь, вам у нас понравилось?

Дети: - Да, очень.

Администратор: - Приходите к нам еще. Будем очень рады!

Дети: - Спасибо, обязательно.

«Театр»

Возрастнаяадресованность: 5-6 лет

Предполагаемое количество участников: 15 человек

Материал, оборудование: ширмы, афиши, билеты, костюмы, элементы костюмов, стулья, искусственные цветы, колокольчик, руль, дорожный знак «Автобусная остановка» (2штуки), таблички «Касса», «Костюмерная», «Гримерная», «Буфет», игрушечная посуда, муляжи продуктов, мебель, сумки, кошельки, декорации для спектакля, театральные буклеты, иллюстрации.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Игровые действия (в соответствии с ролями):

В автобусе и в театре люди ведут себя вежливо и спокойно.

За проезд в автобусе нужно платить за проезд.

Чтобы попасть в театр необходимо приобрести билет в кассе.

После трех звонков в зале все зрители должны находиться на своих местах, в зале полная тишина.

Артисты перед выступлением репетируют.

Бутафор подготавливает сцену.

В буфете продаются бутерброды и напитки для зрителей.

Зрители аплодируют артистам и дарят цветы.

Руководство игрой осуществляет воспитатель, направляет действия детей.

Роли: Артисты (заяц, лиса, пес, бык, медведь, петух), зрители, кассир билетной кассы театра, гример, костюмер, бутафор, работник театрального буфета, водитель автобуса, кондуктор.

Воспитатель: - Ребята, вы были когда-нибудь в театре?

Дети рассказывают о своих походах в театр.

Воспитатель: - Сегодня я хочу вам предложить оправиться еще раз в театр. А на чем мы можем туда добраться?

Дети:- На автобусе.

Дети из стульев строят автобус.

Воспитатель: - Прежде, чем мы сядем в автобус, нам надо выбрать кого?

Дети: - Водителя автобуса и кондуктора.

Воспитатель: А как мы это сделаем?

Дети:- Нам поможет считалочка.

Дети считаются, выбирают водителя и кондуктора, берут атрибуты для игры.

Дети – пассажиры занимают места на автобусных остановках.

В автобусе дети расплачиваются с кондуктором, получают от него билеты, едут до остановки «Театр».

Воспитатель:- Ну, вот мы с вами приехали в театр. Интересно, какой спектакль сегодня идет в театре?

Воспитатель обращает внимание детей на театральную афишу.

Дети говорят, что сегодня в театре спектакль по сказке Лиса и заяц.

Воспитатель: - Ребята, прежде чем мы зайдем в театр, давайте распределим роли.

Воспитатель распределяет роли, которые будут исполнять дети и обговаривает их вместе с детьми.

Дети отправляются на свои «рабочие места».

Артисты, гример, костюмер, бутафор идут готовиться к спектаклю.

Бутафор оформляет сцену.

Работник буфета раскладывает товары в буфете. Зрители идут в кассу, покупают билеты и ждут начала спектакля в фойе, смотрят журналы и буклеты. Когда звучит третий звонок, зрители садятся в зале, к ним присоединяются гример, костюмер, кассир, работник буфета.

Дети показывают спектакль. После просмотра спектакля зрители аплодируют артистам, кричат «Браво!», дарят цветы.

После спектакля зрители идут в буфет, к ним присоединяются артисты и работники театра, которые закончили свою работу.

Воспитатель: - Ребята, театр скоро закрывается, нас ждет автобус, который отвезет нас обратно в детский сад.

Дети садятся в автобус, приезжают в детский сад.

Правила игры: дети договариваются между собой о сюжете игры, распределяют роли, каждый ребенок берет материалы для игры, в соответствии с выбранной ролью. Воспитатель напоминает детям правила поведения во время игры: не отнимать материалы игры, не толкать друг друга, не мешать играть, действовать в соответствии с ролью.

«Мы – спасатели!»

Возрастная адресованность: 5-7 лет

Предполагаемое количество участников:6 - 10 человек

Материал, оборудование: макеты деревьев, вёдра, атрибуты для сюжетно-ролевой игры «Больница», носилки, макет автомобиля, спортивное оборудование, наклонная доска, маты, перекладина, дуга и пр.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

1.Дети смотрят мультфильм по телевизору.

Вдруг мультфильм прерывается и звучит сообщение по телевизору:

Внимание! Внимание!

Тревога! В лесу пожар! - 2 раза

Звери и птицы попали в беду!

Требуется срочная помощь!

Воспитатель: Ребята, нужна помощь! Поможем?

Дети: Да!

Воспитатель: Тогда спасатели, пожарные, врачи – срочно на выезд!

Пожарник I: Есть на выезд!

Воспитатель: Приготовиться к тушению пожара.

Пожарник II: Есть приготовиться к тушению пожара!

Воспитатель: Надеть спасательные костюмы!

Спасатель I: Есть надеть спасательные костюмы!

Воспитатель: По машинам!

Спасатель II: Есть по машинам!

(Дети надевают костюмы, халаты и идут в лес.)

Воспитатель: Медики, приготовиться к приёму пострадавших зверей и птиц, к оказанию помощи.

2. В лесу.

Воспитатель: Приступить к тушению пожара!

(Дети разворачивают рукава, начинают тушить).

Воспитатель: Первый! Первый! Я – пятый! Как слышите?

Пожарный I: Пятый! Пятый! Я – первый! Слышу вас хорошо.

Воспитатель: Доложите обстановку!

Пожарный II: Сильное задымление. Плохая видимость. Тушу деревья (берёзу). Пострадало много зверей и птиц. Нужна помощь спасателей.

Воспитатель: Спасатели! Срочно приступить к работе! Срочно приступить к работе! Животные нуждаются в вашей помощи!

Спасатель I: Вас поняли, приступаем к работе!

Спасатель II: - Посмотри белочка! Сейчас мы ей поможем!

Спасатель I: - Потерпи немножко, моя хорошая!

Спасатель II: - Что у тебя болит? Наверное, лапка.

Спасатель I: - Видишь, на ней ранка. Давай, поднимай!

Спасатель II: - Понесли в больницу!

Спасатель I: - А вот лисичка!

Спасатель II:- Посмотри, у неё хвостик обгорел.

Спасатель I: - Бери её аккуратнее. Клади на носилки.

Спасатель II: - Тебе, наверное, больно? Потерпи, скоро тебя полечат.

Спасатель I: - Маму – белку спасли, а вот и бельчонок.

Спасатель II: - Сидит, бедненький, дрожит.

Спасатель I: - Давай его осмотрим.

Спасатель II: - Да он не обгорел! Только сильно испугался!

Спасатель I: - Давай отнесём его в ветеринарную лечебницу!

Спасатель II: - А зачем? Он же не пострадал?

Спасатель I: - Там же его мама. Без нее он погибнет!

Спасатель II: - Ты иди, ищи других зверей, а я отнесу его в больницу.

Воспитатель: Прием! Прием! Доложите, как идёт спасение зверей? Кого уже удалось спасти?

Спасатель I: Спасли белку с бельчонком и лисичку.

Воспитатель: Продолжайте работать!

Спасатель II: Посмотри, а вот зайчик. У него обгорело ушко.

Спасатель I:Надо ему помочь.

Спасатель II: Ой, да у него обгорели оба ушка.

Спасатель I: Скорее надо вести его в больницу!

Спасатель I: Ой, **с**мотри, кого ещё я нашел!

Спасатель II: Да это же медвежонок.

Спасатель I: Он плачет. Наверное, потому, что потерял свою маму.

Спасатель II: А может ему больно? Давай посмотрим.

Спасатель I:Конечно больно, ведь у него болит спинка.

Спасатель II: Клади его осторожнее на животик, понесли.

Спасатель I: Не спеши, иди аккуратнее, а то медвежонку будет больно.

Спасатель II: А это, кто забился в уголок?

Спасатель I: Смотри, олененок! Он еще совсем маленький!

Спасатель II: Что с ним? Он не может идти.

Спасатель I: У него сломана ножка. Посмотри, мне кажется, что он плачет.

Спасатель II:Маленький, хорошенький. Сейчас мы тебе поможем. Всё будут хорошо.

Воспитатель: Прием! Прием! Спасатели, доложите обстановку!

Спасатель II: Пятый! Пятый! Докладываю: спасение зверей из леса закончено.

Воспитатель: Хорошо. Возвращайтесь на базу.

(Пожарные снимают красные «огоньки» и складывают их в корзину)

Воспитатель: Пожарные прием! Как дела с тушением пожара?

Пожарный: Тушение пожара в лесу закончено.

Воспитатель: Хорошо! Пожарные рукава свернуть.

Пожарный: Есть свернуть пожарные рукава!

Воспитатель: Пожарным вернуться на базу.

3. Ветеринарная лечебница.

Воспитатель: Алло! Алло! Прием я руководитель. Прошу соединить меня с главным врачом ветеринарной лечебницы. Как обстоят дела с пострадавшими животными?

Ветеринар: Я главный врач ветеринарной лечебницы. Докладываю: всем пострадавшим животным оказываем необходимую медицинскую помощь.

Воспитатель: Лекарств, бинтов, инструментов хватает?

Ветеринар: Да, все необходимое есть.

Воспитатель: Продолжайте!

4. Пожарные и спасатели ставят машины на стоянку, берут угощения и идут проведывать больных зверей.

Зайчику – морковку.

Бельчонку – грибы.

Лисичке – рыбку.

Медвежонку – мёд (малину).

Олененку – капусту.

Белочке – орехи.

Воспитатель: Ребята, посмотрите! Снова какое – то объявление! Последние новости. Давайте послушаем.

По телевизору: Последние новости! Объявляем благодарность детям детского сада за спасение зверей и тушение пожара! Наградить всех кто принимал участие медалями «За отвагу и мужество».

Воспитатель: награждает детей медалями, жмет руку.

Дети: Спасибо! Это наша работа!

«Съемка фильма «Репка»

Возрастная адресованность: 5 – 8 лет

Предполагаемое количество участников: до 10 участников (режиссер, костюмер, гример, оператор; актеры: дедушка, бабушка, Жучка, кошка, мышка).

Материал, оборудование: костюмы дедушки, бабушки, внучки, Жучки, кошки, мышки, атрибуты для грима, фартук для гримера, костюмера, форма для официанта, видеокамера, режиссерский стул, скамейка для игры актеров, ширма, декорации.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Правила игры:

-**Режиссер** приглашает актеров на площадку для съёмки, будет следить за актерами и их игрой. Он дает команду, когда начинать съемку фильма и когда ее остановить

-**Костюмер** одевает актеров в костюмы, в которых они будут похожи на персонажей сказки.

-**Гример** украшает актеров: дедушке приклеивает бороду, мышке рисует усы и носик, чтобы она была похожа на настоящую мышку.

-**Оператор** снимает все на видеокамеру

-**Зрители** смотрят фильм, который получился.

Игровые действия

Перед проведением игры воспитатель собирает вокруг себя детей и для создания интереса к игре использует следующий прием: воспитатель предлагает детям снять кино по сказке. Предлагает выбрать сказку.

-Ребята, сейчас мы с вами выберем сказку и будем снимать кино. Как вы думаете, какую сказку нам выбрать?

Дети:

-Нам нужна сказка, которую знают все дети.

-А я бы хотел, чтобы сказка была доброй.

-Я хочу смешную сказку.

-Сказку Репка, которую знают все, снимем кино про нее.

Воспитатель:

-Хорошо, но сначала повторим эту сказку.

Повторение сказки. (Педагог обращает внимание на характер персонажей и просит их описать.)

Дети:

-Бабушка старенькая, в платочке, в длинной юбке с фартуком. Она добрая и большая, с розовыми щечками.

Дети описывают по очереди всех персонажей: дедушку, бабушку, внучку, Жучку, кошку, мышку.

Воспитатель:

-Попробуем сыграть сценку, как дедушка посадил репку.

Дети проигрывают сценку, стараясь передать характер и эмоциональное настроение персонажей.

Воспитатель:

-Ребята, вспомните, чем должны заниматься костюмеры, гримеры, режиссер, оператор, официант в кафе и зрители.

Дети вместе с воспитателем проговаривают действия всех участников игры.

Воспитатель использует прием напоминание и уточнения говорит: «Ребята, давайте вспомним, какие роли у нас будут в нашей игре и что нам нужно для игры в эти роли?»

-Итак, давайте начнем снимать наш фильм.

Для распределения ролей воспитатель предлагает детям выбрать один из приемов: «Вы можете самостоятельно распределить роли между собой или с помощью считалки».

Для создания воображаемой ситуации педагог предлагает внести в игровое пространство ранее совместно подготовленные атрибуты: костюмы дедушки, бабушки, кошки, собаки, мышки, атрибуты для грима, фартук для гримера, костюмера, форма для официанта, атрибуты для «кафе», видеокамера, режиссерский стул.

Руководство

Воспитатель предлагает занять свои места, берет на себя роль руководителя игры.

Педагог обращается к обращается к режиссеру и оператору с просьбой проверить все ли готово к съемке – проверить декорации, исправность видеокамеры, поставить стул для режиссера, определить удобное место для съёмки, гримеру и костюмеру с просьбой начать работу: вызывать к себе по очереди актеров и делать необходимые действия.

Гримёр гримирует актеров, костюмер одевает.

Примерные речевые обороты и игровые действия:

Костюмер:

- Актер дедушка, пройдите, пожалуйста, в костюмерную.

Все актеры по очереди подходят к костюмеру, он помогает им одеться.

Одетых актеров приглашает гример.

Гример:

- Актер мышка, пройдите, пожалуйста, в гримерную.

Гример накладывает грим актерам.

Воспитатель:

- Вот все и готовы. Начнем съемку фильма.

Режиссер:

- Актеры, пожалуйста, займите свои места. Камера – мотор!

Зрители, костюмер, гримёр, официант занимают места возле съёмочной площадки.

Актеры проигрывают сказку.

Режиссер:

- Стоп! Снято! Всем спасибо!

Роль педагога – направить действия детей так, чтобы они дополняли друг друга, опирались на действия предыдущего партнера по игре и обеспечивали четкое и слаженное взаимодействие между собой, он своими действиями, вопросами, репликами направляет ход игры, наблюдает со стороны за игрой детей, при необходимости дает советы, как возможно поступить в той или иной ситуации, напоминает о необходимости уметь договариваться, уступать друг другу в конфликтных ситуациях.

Воспитатель обращает внимание и положительно оценивает инициативу детей в использовании во время игры предметов-заместителей; использование в речи воспитанников вежливых слов, определении детьми главных ролей, второстепенных. Выбор фильма и количество задействованных лиц в игре определяют дети самостоятельно, или если это необходимо с помощью педагога.

Источник: *https://www.maam.ru/detskijsad/-snimaem-kino.html*

«Редакция газеты. Праздничный выпуск»

Возрастная адресованность: 5 – 8 лет

Предполагаемое количество участников: до 10 участников **(**корреспонденты (2-3), фотокорреспонденты (2-3), художники – дизайнеры, печатники, главный редактор, участники интервью).

Материалы, оборудование: бейджики с названиями ролей для участников игры, фотоаппараты, диктофоны, микрофоны, блокноты, ручки, столы, ватман (газета), фотография детского сада, фотографии детей, цветные карандаши, фломастеры, ножницы, клей, цветная бумага, небольшие воздушные шары из бумаги с написанными заранее пожеланиями (со слов детей), запись музыки.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Правила игры:

Беседы с детьми на тему «Что такое газета, журнал?», «Как делают газету», о профессиях людей, которые работают в редакции газеты, печатают газету, продуктивная деятельность – коллективная работа по изготовлению газеты к празднику 8 марта, коммуникативные игры «Интервью», «Мы – корреспонденты (журналисты)», изготовление бейджика, изготовление логотипа газеты «Улыбка», подготовка фотографий, подготовка пространства для оформления редакции газеты, визит в соседнюю группу с целью взять интервью у детей и сфотографировать их.

Корреспонденты: берут у детей интервью, записывают на диктофон;

Фотокорреспонденты: делают снимки, печатают фотографии;

Художники – дизайнеры: оформляют газету перед тем, как отправить ее в типографию для печати;

Главный редактор: следит за работой всех сотрудников редакции, за процессом подготовки газеты в печать;

Печатники вместе с художниками дизайнерами «печатают» (оформляют) газету;

Участники интервью (дети группы): рассказывают о своем детском саде, высказывают пожелания.

План подготовки к игре «Редакция газеты. Праздничный выпуск»

Игровые действия:

Перед проведением игры воспитатель собирает вокруг себя детей. Для создания интереса к игре педагог проводит краткую беседу: «Ребята, вы все знаете, что такое день рождения? У кого бывает день рождения? Какой это праздник? Как вы думаете, может быть день рождения у нашего детского садика? Да, скоро у нашего детского сада день рождения, а что принято делать на день рождения? Что бы вы предложили подарить нашему детскому саду? Замечательные предложения, а как еще можно поздравлять именинников? Верно, можно и стихи прочитать, и песню спеть, сделать открытку. А для того, что бы радость этого праздника разделили все, я предлагаю вам сделать в подарок нашему детскому саду праздничный выпуск газеты «Колокольчик»?» Напоминает: «Помните, ребята, мы с амии ходили в гости в соседнюю группу? Что мы там делали, как вы думаете, для чего? Верно, пожелания ребят из соседней группы мы тоже включим в наш праздничный номер газеты…»

Для определения плана-сюжета воспитатель использует такой прием, как вопросы к детям: «Для того чтобы снять телепередачу, подумайте и ответьте: Какие сотрудники нужны для работы над созданием и выпуском газеты? Где происходит создание газеты? Кто может участвовать в создании газеты? И т.д.».

Затем дети с воспитателем выстраивают план действий: распределить роли, внести атрибуты для игры, оборудовать редакцию, места для художников – оформителей, печатников.

Для распределения ролей сотрудников используется шкатулка – детям предлагается достать из шкатулки бейджик с названием роли. Воспитатель договаривается с детьми о том, что он будет главным редактором газеты: будет помогать в оформлении, сборе информации.

Для создания воображаемой ситуации воспитатель предлагает воспитанникам создать обстановку редакции: разложить на столах необходимый материал для оформления газеты (ватман, цветные карандаши, фломастеры, ножницы, клей, цветная бумага), подготовить и взять микрофоны, диктофоны, фотоаппараты, блокноты, ручки.

Воспитатель обращается к участникам игры с просьбой занять свои места.

Главный редактор (воспитатель) обращается к участникам игры:

«Уважаемые сотрудники, перед вами стоит задача: ко дню рождения детского сада «Колокольчик» выпустить праздничный номер газеты «Колокольчик», в котором нужно рассказать о жизни детского сада, о его замечательных сотрудниках и детях, оформить в газете пожелания детскому садику.

Прошу сотрудников редакции подготовить все необходимое и приступить к своим обязанностям».

Художники – оформители и печатники приступают к подготовке фона газеты: раскрашивают поле, рисуют небольшие цветы, бабочки и т. д.

После того, как фото и корреспонденты принесут готовый материал (фото и пожелания) вместе раскладываю, намечают на поле газеты расположение, приклеивают, дорисовывают….

В это время фото и корреспонденты берут у детей интервью, записывают на диктофон, делают снимки. Затем возвращаются в редакцию, готовят материал и приносят для оформления газеты.

Дети – участники, воспитатель, младший воспитатель дают интервью о детском садике, группе, высказывают пожелания. По окончании интервью присоединяются к оформлению газеты: вырезают из бумаги украшения для поздравительного номера, оформляют («печатают») газету: вместе приклеивают разложенный на поле газеты материал, подрисовывают и т. д.

Воспитатель включает запись музыки – песня «День рождения».

Главный редактор (воспитатель) корректирует по необходимости действия, дает советы, направляет работу, поощряет действия детей.

Источники

1. Виноградова, Н. А. Сюжетно-ролевые игры для старших дошкольников [Текст]: практическое пособие / Н. А. Виноградова, Н.В. Позднякова. – М.: Айрис-пресс, 2009. – 128с.

2. Комарова, Н. Ф. Комплексное руководство сюжетно-ролевыми играми в детском саду [Текст]: пособие для воспитателя детского сада /Н Ф. Комарова, – М.: Издательство «Скрипторий 2003», 2010. – 160с.

«Пикник»

Возрастная адресованность: 5-7 лет

Предполагаемое количество участников: 10-14 человек

Материал, оборудование: аудиозапись «Голоса леса»; аудиозапись песни «Мы едем, едем, едем…», искусственные ели, береза, муляжи грибов, цветы, птицы, насекомые, ткань синего и зеленого цвета, компас, карта; атрибуты для сюжетно-ролевых игр: «Магазин», «Автовокзал», «Аптека», веточки, покрывало, клеенка, аптечка, пакеты для продуктов, мусора, корзинки для продуктов, одноразовая посуда, котелок, игрушки: ведра, руль, набор продуктов, фотоаппарат, мобильные телефоны, лесные звери: ёж, заяц; гнездо, удочки с рыбками.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Игровые роли: руководитель группы, продавцы в магазине, аптеке, контролер в автобусе, водитель микроавтобуса, повар, помощники повара, отдыхающие.

Игровые действия:

1. Выбор маршрута, вида транспорта для поездки.

2.Закупка необходимых продуктов, одноразовой посуды.

3.Посещение аптеки, приобретение лекарственных средств.

4.Приобретение билетов, проверка их контролером, подготовка автобуса (водитель заправляет, проверяет, как накачаны колеса) поездка на автобусе до места назначения.

5.Выбор полянки для привала.

6.Распределение обязанностей (сбор хвороста для костра, разведение костра, ловля рыбы, сбор грибов, приготовление еды на костре, приём пищи)

7.Отдых после обеда, фотографирование.

8.Возвращение в сад на автобусе.

Дети играют на ковре с машинками, напольным конструктором. Воспитатель садится рядом с детьми. Слышится аудиозапись «Голоса леса».

Воспитатель: Слышите?

-Где лучше всего можно услышать голоса птиц? (в лесу)

- А в какое время года? (летом)

-Ребята, а помните, я вам показывала, как сама с семьей в лес ездила, как грибы с дочкой собирала?

-А вы хотели бы в лесу сейчас оказаться?

Воспитатель: А давайте с вами вместе создадим лес, полянку, озеро, погреемся на солнышке.

-Что и кто у нас будет в лесу? (деревья, грибы, животные, птицы, насекомые, хворост для костра)

-Что и кто у нас будет на озере? (вода, рыбки).

-Что у нас будет на поляне? (трава, цветы)

Дети располагают озеро, запускают рыб, раскладывают ткань, изображающую траву, насекомых; расставляют деревья, кусты, расставляют грибы, располагают животных.

Воспитатель: Ой, какая поляна получилась! Как в настоящем лесу! Мне уже захотелось здесь отдохнуть, а вам? Давайте здесь пикник устроим.

Воспитатель: А чем можно заняться на пикнике? Ответы: (Ловить рыбу, варить уху, играть, загорать, собирать грибы, наблюдать за насекомыми, птицами, фотографироваться, петь песни)

Воспитатель: А как себя нужно вести на пикнике? В лесу? Ответы: (не ссориться, договариваться друг с другом, помогать друг другу, дожидаться тех, кто отстал, не отставать и не бежать вперед, не разорять гнезда, не разорять муравейники, не обижать лесных жителей и растения, не шуметь в лесу, не ломать ядовитые грибы).

Воспитатель:

-Ребята, а у нас сейчас для пикника, что-нибудь есть?

-А что нам нужно подготовить, чтобы взять с собой в лес? (продукты, удочки, ведра, аптечку, покрывала).

-Как много вещей надо с собой взять. Мы их в руках точно не донесем.

- На чем же мы поедем?

Дети: на автобусе.

Распределение ролей.

Воспитатель: Давайте, ребята, распределим обязанности, чтобы каждый знал, чем он будет заниматься. Ребята, давайте я буду руководителем нашей группы, буду смотреть, чтобы никто не потерялся.

Определение игровых целей:

Продавцы: мы будем продавцами и в магазине вам продадим продукты и удочки для рыбалки.

Кассир в аптеке: а я буду работать на кассе в аптеке и продам вам лекарства.

Кассир на вокзале: У меня на вокзале вы купите билеты на автобус.

Контролер: Я буду контролером. Ваши билеты проверю и провожу вас до места.

- Водитель, что вы будете делать?

Водитель: Я заправлю автобус, проверю, накачаны ли колеса, буду вести автобус, следить за дорогой и светофорами.

Любители рыбной ловли: Мы пойдем на рыбалку, будем ловить рыбу для ухи.

Любители сбора грибов: Мы будем собирать грибы.

Повар: Я буду готовить обед.

Помощники повара: Мы будем помогать чистить картошку и рыбу.

Младшие ребята: Мы будем собирать хворост для костра.

Фотограф: Я буду всех фотографировать.

Воспитатель: Молодцы, все готовы.

Руководитель группы: Давайте собираться. Я думаю мальчики, так как они сильные, займутся автобусом, заправят его, подкачают колеса, а мы закупим продукты, лекарства, соберем посуду, возьмем компас, карту и удочки. Ребят, а я как руководитель группы, пойду на вокзал и приобрету на всех билеты. Встречаемся на вокзале в 10 часов.

Мальчики построили автобус, взяли палатку, девочки закупили продукты, взяли игрушки, одноразовую посуду, все собираются возле автобуса

Руководитель группы закупает билеты в кассе.

Руководитель группы: Здравствуйте.

Кассир: Здравствуйте.

Руководитель группы: Можно купить билет.

Кассир: Да. Место назначения

Ребенок: Сколько стоит билет? Нас едет 14 человек.

Кассир: 100 рублей.

Руководитель группы: Возьмите, пожалуйста, деньги.

Кассир: Возьмите, пожалуйста, билеты

Руководитель группы: Спасибо, до свидания.

Кассир: Пожалуйста. До свидания.

Руководитель группы раздает билеты детям. Мальчики пропускают вперед девочек.

Посадка в автобус.

Контролер: Предъявляем свои билеты.

Дети показывают, контролер надрывает, дети занимают свои места.

Контролер: Счастливого вам пути!

Руководитель группы: Ну что все взяли, ничего не забыли. Компас взяли? Аптечку взяли? Продукты? Удочки, ведра, полотенца? Телефоны мобильные взяли? А фотоаппараты? Тогда в путь! Водитель, а чтобы нам было веселее, включите, пожалуйста, приемник.

Звучит музыка « Мы едем, едем, едем…»

Руководитель группы: Ребята, мы уже подъезжаем, возьмите в корзинке фотоаппараты, мобильные телефоны.

Руководитель группы: Вот мы приехали. Мальчики, помогите девочкам выйти из автобуса. Посмотрите, как красиво вокруг, какой чистый воздух, вдохните глубоко, как приятно пахнет хвоёй.

-Пойдемте в лес гулять? А чтобы не заблудиться, давайте сориентируемся.

Посмотрим, в какой стороне у нас автобус? (сзади) А лес? (перед нами) А озеро? (слева от нас).

Если, кто-то далеко уйдет, что надо делать? (кричать «АУ», по телефону позвонить)

- Давайте посмотрим, что в лесу интересного.

-Как вы думаете, куда насекомые спешат?

-А как называются эти насекомые?

Ребята, кого встретили в лесу? Что делала ежиха с ежатами, а зайчиха с зайчатами?

Руководитель группы: Ребята, а если прислушаться, в лесу можно услышать много интересного.

Слышатся звуки леса. Дети определяют (лягушку, ежика, шорох листьев, вой волка и т. д.)

Руководитель группы: Что - то кушать захотелось? А вам?

Давайте располагаться на нашей полянке.

Рыбаки идут рыбачить, грибники собирают грибы.

Руководитель группы разводит костёр, девочки готовят посуду и продукты, начинают готовить еду, дети собирают хворост.

Рыбаки приносят рыбу, все их хвалят за хороший улов, они рассказывают, кто какую рыбу поймал.

Повар берёт рыбу и с помощницей её чистит, затем закладывают в костер картошку, нанизывают на палочки сосиски.

Пока готовится обед, проводится конкурс стихов

Руководитель группы: Ребята, а я шишки в лесу нашла, кто с ними поиграть хочет.

К кому шишка попадет, тот стихи читать начнет. (Дети на покрывале играют с шишками, читают стихи).

Повар подаёт сигнал и приглашает всех на обед.

Руководитель группы: - Что нужно сделать перед едой? Помыть руки.

Дети моют руки. Разливает уху по тарелкам. Все едят, хвалят обед. Затем повар раздаёт печеную картошку, сосиски. Все кушают и благодарят за вкусную еду.

Фотограф: А теперь фотография на память.

-Ребята, солнышко садится, пора собираться домой, а то в темноте опасно возвращаться в детский сад.

- Что нам нужно не забыть?

- Правильно, собрать мусор, погасить костер.

Дети собирают вещи в корзины, мусор в пакеты, заливают костёр водой, засыпают землёй. Садятся в автобус и едут домой.

Звучит запись песни « Мы едем, едем, едем…»

Руководитель группы: Вот мы и приехали. Хорошо отдохнули? Немного устали, но это приятная усталость. Жаль, что так быстро пролетело время, и наступил вечер. Время разбирать корзины.

Источники:

1. *Губанова Н.Ф. Развитие игровой деятельности.*

2. *Куцакова Л.В. Трудовое воспитание в детском саду.*

3. *Николаева С.Н., Комарова И.А. Сюжетные игры в экологическом воспитании дошкольников. Игровые обучающие ситуации с игрушками разного типа и литературными персонажами: Пособие для педагогов дошкольных учреждений.*

4. *Соломенникова О.А. Ознакомление с природой в детском саду.*

«Почта»

Возрастная адресованность: 5-7 лет

Предполагаемое количество участников: от 6 чел.

Материалы, оборудование: Набор сюжетных картинок, которые будут служить письмами; набор предметных картинок или значков со шкафчиков, которые будут обозначать адреса на домиках и конвертах; газеты; конверты; открытки; журналы; посылки; бандероли; почтовая сумка; берет или кепка почтальона; вывеска «почта»; почтовый ящик; весы для взвешивания посылок; карандаши, фломастеры, которыми можно написать письмо (нарисовать письмо); ручки; почтовая бумага.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Роли: Работники почты, почтальон, заведующая почтой**,** адресаты.

Воспитатель: - Ребята, скажите, если вы живете далеко от своих друзей, в другом городе, как можно сообщить им о разных интересных

делах? Например, Наташа набрала корзину грибов. Как она об этом расскажет своей подруге Лене, которая живет в другом городе?

Дети:- Можно позвонить по телефону; можно послать письмо через электронную почту; можно написать письмо и отправить почтой.

Воспитатель: - Давайте поиграем в почту. Вы уже знаете, кто работает на почте. Назовите. Воспитатель предлагает детям атрибуты для игры. Ребята оборудуют почтовое отделение: прикрепляют вывеску «Почта», вывешивают почтовый ящик, раскладывают необходимые атрибуты.

Дети-адресаты прикрепляют к своим домам адреса-картинки.

У работников почты дети покупают конверты, бумагу или картинки-письма, адреса отправителя и покупателя, и идут домой «писать» письма.

Когда письмо готово, ребята наклеивают на конверт две предметные картинки: одна - адрес получателя, другая - отправителя; кладут в конверт письмо (сюжетную картинку или рисунок**)** и опускают в почтовый ящик**.**

Почтовый работник вынимает письма из почтового ящика в специальный мешок и относит их или отвозит на машине в почтовое отделение.

Там дети-сортировщики с интересом рассматривают письма, а также привезенные газеты, журналы, посылки.

1сортировщик: - Посмотри, как много писем, открыток.

2сортировщик: - Очень много пришло почты, нужно всё разложить правильно, чтобы ничего не перепутать.

1сортировщик: - А газет как много! Посмотри, здесь про Олимпиаду написано.

2сортировщик: - Люди читают газеты, чтобы знать о разных событиях.

1 сортировщик: - Нам надо правильно разложить газеты и журналы. Пойду, возьму квитанции у начальника почты**,** чтобы знать, сколько газет и журналов выписано.

Когда вся почта разложена, сортировщики вручают ее почтальону.

Заведующий почтой: - Вы всю почту положили в сумку?

Почтальон: - Да, я сейчас разнесу ее по адресам.

Почтальон идет разносить почту.

Воспитатель:

Почтальон идет туда

Почтальон идет сюда

Постучит и тут, и там,

Принесет письмо он нам.

Почтальон подходит к домику и стучит.

Примерный диалог почтальона и адресата**:**

Адресат: - Кто там?

Почтальон: - Я, почтальон. Принес вам газеты и письмо.

Адресат: - Откуда письмо?

Почтальон: - С улицы Садовой.

Адресат: - Я очень рад.

Почтальон: - Вот ваша почта**.**

Адресат: - Спасибо.

Почтальон: - Пожалуйста, пойду дальше разносить почту**.**

Адресат достает письмо из конверта, читает (рассказывает по сюжетной картинке). Например, на картинке изображены 2 мальчика, которые поймали рыбу.

Примерный рассказ: Мой друг Ваня пишет, что ходил со своим братом на рыбалку. В этот день рыба хорошо клевала. Мальчики поймали 2х окуней и леща. Братья были рады. Слава приглашает меня поехать в следующий раз с ними на рыбалку.

По мере необходимости, дети снова приходят на **почту**, чтобы что-то приобрести.

Примерный диалог:

1. - У вас есть конверты?

- Вот, пожалуйста.

-Сколько стоит конверт?

- Два рубля.

- Вот 4 рубля. Дайте, пожалуйста, 2 конверта.

- Выбирайте.

- Мне нравится вот эти.

- А еще я хочу поздравить своих друзей с праздником. Покажите, пожалуйста, какие у вас есть открытки. Мне нравятся вот эти три открытки.

-Сколько я должна за них заплатить?

2. – А мне нужно послать посылку.

-Пожалуйста, поставьте посылку на весы. Её нужно взвесить.

- Ваша посылка весит 5 кг. Заполняйте квитанцию.

Почтовый работник перевязывает посылку, ставит печать и принимает.

- Сколько я должен заплатить?

- 5 рублей.

- Когда моя мама получит посылку?

- Через 3 дня.

Также на почте можно отправит бандероль, заказное или срочное письмо.

Источник:

https://www.maam.ru/detskijsad/konspekt-syuzhetno-rolevoi-igry-pochta.html

«Космическое приключение»

Возрастная адресованность: 5-7 лет.

Предполагаемое количество участников: 8-20 человек.

Материал, оборудование: космический корабль, медицинские инструменты для врача, плакаты видов нашей планеты из космоса.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Ребятам объявляется, что через несколько минут стартует космический корабль. Желающие могут стать космическими туристами. Но, чтобы лететь в космос, нужно подумать, какими качествами нужно обладать? (Быть умным, смелым, сильным, добрым, веселым.) И еще надо быть здоровым. Кто решил отправиться в космос, должен пройти медицинскую комиссию. Врач осматривает туристов и выписывает разрешение. Дети выбирают Пилота, Врача на корабле, Штурмана. Все готовы к полету. Диспетчер объявляет старт. Пассажиры пристегивают ремни. С высоты дети рассматривают (картины) вид планеты Земля, рассуждают о том, почему ее называют голубой планетой (большая часть покрыта водой). Дети рассказывают, какие они знают океаны, моря, горы. Космический корабль делает остановку на планете Марс. Туристы выходят, осматривают планету, делают выводы о существовании жизни на этой планете. Корабль летит дальше. Следующая остановка – Юпитер. Туристы вновь осматривают планету, делятся своими знаниями и впечатлениями. Корабль возвращается на Землю.

Источник: *Р.Х. Строгалева. Баландина Л.А., Гаврилова В.Г. Диагностика в детском саду. Методическое пособие. Изд.2-е. – Ростов н/Д: «Феникс»,2004. («От детского сада к школе».) [электронный ресурс]/ Режим доступа: http://edu.mari.ru/ou_respub/sh17/DocLib72/Картотека%20игр.pdf, свободный.*

«Большая стирка»

Возрастная адресованность: 5-6 лет.

Предполагаемое количество участников: 5 человек.

Материалы, оборудование: несколько тазиков с теплой водой; детское мыло для стирки; натянутая бельевая веревка; бельевые прищепки; игрушечная гладильная доска (столик); игрушечный утюг.

Ход игры (правила, игровые действия, руководство):

Предварительная работа:

- экскурсия в прачечную детского сада и наблюдение за работой прачки и оказание посильной помощи: подавать прищепки, уносить сухое белье;

- чтение рассказа А. Кардашовой «Большая стирка».

Данную сюжетно-ролевую игру лучше проводить в теплое время года, на улице. Дети берут с собой на прогулку несколько игрушек в одежде. После непродолжительной игры воспитатель замечает, что наряды игрушек испачкались и, что им требуется стирка. Воспитатель помогает организовать детям «рабочие места», раздеть игрушки и показывает, как правильно стирать вещи вручную.

Педагог предлагает детям следующие роли: «мама», «дочка», «сын». Можно развить следующий сюжет: у игрушек детей «дочки» («сына») грязная одежда, нужно ее постирать. «Мама» учит детей ручной стирке:

какую одежду нужно стирать первой, как полоскать белье, где нужно развесить белье. После того, как вещи постираны дети продолжают игру на площадке. Через какое-то время (с подсказки воспитателя) «мама» обращает внимание «детей» на то, что вещи уже просохли, а значит, их нужно собрать, прогладить и сложить.

Чистые вещи дети уносят в группу и аккуратно убирают в кукольный шкаф или же сразу на прогулке надевают на игрушки.

Источник: *Н.В. Краснощекова. «Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста» / Н.В. Краснощекова. Изд. 3-е. - Ростов н/Д.: Феникс, 2008. - 251 с. - (Школа развития). 59-60 с.*