

**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 приемами 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 (ИРА). А в 1977 г. ИРА 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 склонности определяют 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 главные 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, регулируемыми их отношениями, 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 выражают 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 определённым 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 проходит 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, уходу 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 рюкзаки, 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. Это 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 преобразования. 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 наряжаться, 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 доброжелательные 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-prakticheskikh-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 складываются 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/anjoplay>

### **«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-obrazovaniya.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 по порядку.
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 не красные 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 большой 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 воспитания в воспитании / Частная школа* – 1995. - №4

3. *О Монтессори – педагогике* // [www.biblio.ru](http://www.biblio.ru)

4. *Система Монтессори* // [www.kroshkaru.ru](http://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 тубиках, 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:**

<i>Роли</i>	<i>Ролевые действия</i>
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 «А1» (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 «А2» (количество и счет) – представлен наборами математических знаков, цифр, сюжетных картинок для составления простых задач.

Блок «А3» (ориентировка во времени) – в блоке расположен макет часов, сюжетные картинки с частями суток, режимными моментами.

Блок «А4» (экономика) – оснащен различными видами денежных купюр и монет, дидактической игрой «Магазин» с различными отделами.

**«Ребенок и мир природы».**

Блок «В1» (живая природа) - представлен игровым пособием ТРИЗ – технологии «Круги Луллия», состоящим из 3 разноцветных игровых кругов, на которых расположены сменные кармашки.

Блок «В2» (неживая природа) – представлен дидактической игрой «Так бывает или нет?», иллюстрациями времен года.

**«Ребенок и мир людей».**

Блок «С1» (ранняя профориентация) – представлен игровым материалом для сюжетных игр «Пиццерия», «Кафе», «Плевая кухня», тематическими альбомами, наборами одежды из фетра, плоскостными фигурами людей.

Блок «С2» (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 съёмные 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 бизбордом.

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 съёмные 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 (съёмный 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, свиарник, 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-ролевою 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 3x3 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 подводятся итоги. 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 (кровать, 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 аксессуаров 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 подготовиться 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-podvizhnyuyu-igru...29sp.detkin-club.ru/groups/125982](http://infourok.ru/zazivalochki-na-podvizhnyuyu-igru...29sp.detkin-club.ru/groups/125982)

2. [infourok.ru/rukovodstvo-igrovoy...doshkolnikov...fgos...](http://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 к 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](http://maam.ru/detskijsad...razrabotka...rolevoi...ferma.html)
2. [infourok.ru>syuzhetnorolevaya-igra-ferma...gruppa...stranamam.ru>post/204029/](http://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 и 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 любимого 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 мешках, 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 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

### «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»; «Заяушкина 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:***

Рольевое 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. Рольевые 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](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»**

**Возрастная 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.

<i>Игровые роли</i>	<i>Правила и игровые действия</i>
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/striped/maksimova/kart/Kartoteka\\_igr\\_s\\_detmi\\_starshego\\_doshkolnogo\\_vozrasta.pdf](https://dou300.ru/images/18-19/striped/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 конструктора 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 воробьем 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/detskijasad/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/detskijasad/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/detskijasad/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/detskijasad/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/detskijasad/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 адресованность:** 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 переползая 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, переползанием, 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 изготавливает 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 ограждение (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 адресованность:** дети 5-8 лет.

**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 задев 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, отрезки 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 сцены 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 поролон.

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 переключкой. 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 шары, 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!

### ***1 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 становятся 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 быстрее 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 быстрее 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 быстрее 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 быстрее 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://logoport.ru>, <http://logolife.ru>, [1september.ru](http://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 идет «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/aHR0cDovL2J1dG92by1kZXRpLnJlLz9wYWdlX2lkPTExNDI%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.*

### «Ладшки»

**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 кружки.

**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:** 5–7 лет

**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)

– получают 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 довели, 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:** 6–7 лет

**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, косоый, 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, белошекая 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:** 5–7 лет

**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 забило 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 бегаёт 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. При этом 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 фасолы и располагаются по обе стороны позвоночника.

Воспитатель предлагает прочитать стихотворение о почках с помощью движений рук.

На фасолы 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 – 9 лет. ©ООО «ТЦ Сфера», оформление, 2015. Алябьева Е.А., текст, 2015.

**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»

