

КАРТОТЕКА ИГР И УПРАЖНЕНИЙ

на формирование

волевых качеств

у дошкольников

старшего возраста

Пояснительная записка

Актуальной задачей в настоящее время является формирование волевых качеств дошкольника, таких как: инициативность, самостоятельность, дисциплинированность, настойчивость, организованность. Именно эти качества и позволяют в дальнейшем ребёнку, при переходе на школьный этап обучения, легче адаптироваться к новым условиям, ставить перед собой определённые образовательные цели и добиваться успеха в учёбе, не испытывать трудности в общении со сверстниками и взрослыми.

Воля развивается не сама по себе, как и все психические процессы, а только при общем развитии личности. При этом следует понимать, что волевые качества личности дошкольника лучше всего формируются в ведущих видах деятельности. Это - игра, учение, общение и труд, при доминировании игры над остальными видами деятельности в психологическом развитии ребенка.

Поэтому в дошкольном возрасте важнее всего создавать благоприятные условия для совершенствования волевых черт характера в различных играх, требующих проявления настойчивости и воли со стороны ребенка для достижения поставленных в игре целей. При этом каждый вид игровой деятельности вносит свой, специфический вклад в совершенствование волевого процесса.

Представленные игры являются эффективным средством развития общения и нравственно-волевых качеств дошкольников. Каждая игра учит детей согласованности движений, являющихся средством достижения игровой цели. Создаются такие условия, при которых ребёнок может оценивать поведение всех участников игры, в том числе и своё. Развиваются волевые качества: умение ограничивать свои желания, преодолевать препятствия, стоящие на пути достижения цели, подчиняться требованиям взрослых и выполнять установленные нормы поведения, в своих поступках следовать положительному примеру.

Данный материал рассчитан на использование в течение всего учебного года, распределён по месяцам. Предполагается, что в течение учебной недели будет проводиться с детьми по одной игре из каждого раздела: подвижная, сюжетно-ролевая и дидактическая на усмотрение педагога.

СЕНТЯБРЬ

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

«Быстро возьми, быстро положи»

Задачи: Учить детей ходить, бегать по кругу, действовать по сигналу, развивать ловкость, быстроту; способствует формированию настойчивости, дисциплинированности.

Ход игры: Дети образуют круг и по сигналу воспитателя выполняют ходьбу или бег вокруг предметов (кубики, шишки, камешки), которых должно быть на один меньше. На следующий сигнал: «Быстро возьми!» - каждый играющий должен взять предмет и поднять его над головой. Тот, кто не успел поднять предмет, считается проигравшим. Игра повторяется, пока не останется один игрок.

«Волк во рву»

Задачи: Учить детей перепрыгивать ров с разбега, развивать ловкость, быстроту движений; способствует формированию настойчивости, организованности.

Ход игры: на середине площадки проводится две линии на расстоянии одна от другой - это ров. У одной из сторон площадки дом коз. Все играющие козы один волк. Козы располагаются в доме волк во рву. По сигналу воспитателя – «козы на луг», козы бегут на противоположную сторону площадки, перепрыгивая ров, волк не трогает коз, по сигналу – «козы домой», перебегают в дом, перепрыгивая через ров. Волк не выходя из рва ловит коз касаясь их рукой. Пойманные игроки отходят в конец рва. После 2-3 перебежек волк назначается другой.

«Гори-гори ясно»

Задачи: Развивать выдержку и ориентировку в пространстве. Упражнять в быстром беге. Способствует формированию инициативности, дисциплинированности.

Ход игры: Игроки выбирают одного ведущего. Все остальные становятся парами друг к другу. Ведущий стоит перед колонной лицом к игрокам. Он говорит:

Гори-гори

ясно,

Чтобы

не

погасло,

Птички

летят,

Колокольчики звенят!

После этих слов последняя пара отпускает руки, игроки бегут один по правой, другой по левой стороне колонны, а ведущий старается поймать кого-то из них до того, как игроки схватятся за руки. Беглецы должны убежать от ведущего, схватиться за руки и стать в начале колонны перед первой парой. Если же ведущий словит одного из них, то становится с ним перед всеми парами. А тот, кого не поймали, становится ведущим и игра продолжается. Опять бежит последняя пара, а ведущий догоняет одного из них. Если пара смогла сомкнуть руки, ведущий остается тот же и игра продолжается.

«Не попадись»

Задачи: Учить детей перепрыгивать шнур на двух ногах вперёд - назад, развивать ловкость. Способствует формированию настойчивости, организованности.

Ход игры: Дети располагаются вокруг шнура, положенного в форме круга. В центре двое водящих. По сигналу воспитателя дети прыгают на двух ногах в круг, и выпрыгивает по мере приближения ловишек. Кого успели запятнать, получает штрафное очко. После подсчёта пойманных меняются ловишки и игра возобновляется.

СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

«Детский сад»

Задачи: Закрепление знаний детей о работе медсестры и врача, прачки, повара, дворника и других работников детского сада. Воспитание интереса и уважения к их труду. Развитие у детей чувства благодарности за труд взрослых для них, желания оказать им посильную помощь. Развитие умения применять полученные знания в коллективной творческой игре. Способствует формированию инициативности, самостоятельности, организованности.

Игровые роли: Врач, медицинская сестра, воспитатель, заведующая, музыкальный работник, няня, повар.

Ход игры: Перед началом игры воспитатель проводит предварительную работу. Вместе с ребятами посещают медицинский кабинет, кухню, прачечную, музыкальный зал, кабинет заведующей и беседуют с медицинской сестрой и врачом, поваром, прачкой, заведующей об их работе. После этого в группе воспитатель проводит беседу «Кто и как работает в нашем детском саду», обобщает знания, полученные на экскурсии. Затем с детьми можно поиграть в игру «Режим дня», тем самым, наметив план игры. Также с детьми можно прочитать рассказы и стихи о детском саду и приготовить необходимые атрибуты к игре: инструменты для доктора, кукольную посуду и т. д. Далее воспитатель может предложить детям поиграть самостоятельно, если же у детей еще не возникло должного интереса к игре, педагог может выступить в игре как равноправный партнер, выполняя главную или второстепенную роль, косвенно влияя на изменение игровой среды, он может вести коррекцию игровых отношений. К примеру, он может предложить детям следующие роли: «врач», «медицинская сестра», «воспитатель», «заведующая», «музыкальный работник», «няня», «повар». Когда все роли будут распределены, педагог побуждает детей к игре: «Сейчас нужно провести зарядку с куклами, потом посадить их завтракать». «Няне нужно быстро сходить на кухню и принести завтрак». «После завтрака надо идти на осмотр к врачу». После завтрака «врач» и «медицинская сестра» внимательно осматривают «детей», каждому дают рекомендации. Один ребенок заболел и «воспитательнице» нужно позвонить по телефону родителям: «Ваша дочка заболела, ее надо забрать из детского сада». После медицинского осмотра «детям» нужно идти на «музыкальное занятие» и т. д. По ходу игры воспитатель следит за правильным развитием сюжета, сглаживает возникающие конфликты, советует, что можно придумать еще, при желании детей вводит новые роли.

«Семья»

Задачи: Побуждение детей творчески воспроизводить в играх быт семьи. Совершенствование умения самостоятельно создавать для задуманного сюжета игровую обстановку. Формирование ценных нравственных чувств (гуманности, любви, сочувствия и др.). Способствует формированию инициативности, самостоятельности, настойчивости.

Игровые роли: Дедушка, бабушка, внук, внучка, мама, папа, брат, сестра.

Ход игры: С целью развития игры воспитатель может сначала побеседовать с детьми на тему «Где работают родители». Раскрыть нравственную сущность деятельности взрослых людей: ответственное отношение к своим обязанностям, взаимопомощь и коллективный характер труда. Далее педагог побуждает детей творчески воспроизводить в играх быт семьи. Предлагает ребятам соорудить постройку дома по представлению, используя строительный материал. Во время постройки дома учит детей договариваться о совместных действиях, составлять предварительный план

конструкции, доводить работу до конца. Затем вносит игрушки (куклы, мебель, посуду и др.), игровые атрибуты (передники, косынки). После этого педагог совместно с детьми разбирает следующие игровые ситуации: «Когда мамы нет дома», «К нам пришли гости», «Я помогаю маме», «Семейный праздник» и т. д.

В сюжеты любимых детских игр педагог должен вносить новое содержание. Например, игра «Семейный праздник» предполагает показ в детском саду концерта, используя детские музыкальные инструменты: рояль, металлофон, бубен, трещетки, дудки, треугольники и др. «Члены семьи» исполняют песни и пляски, читают стихи, шутят, загадывают загадки. Эта игра требует предварительной работы, воспитатель заранее совместно с детьми по их желанию может распределить кто и что будет делать на празднике. Также педагог может объединять игры, близкие по тематике, создавая возможность длительных коллективных игр, например: «Семья» и «Школа»

«Путешествие по городу»

Задачи: Формирование умения творчески развивать сюжет игры. Знакомство с трудом ДПС. Закрепление знаний ПДД. Способствует формированию инициативности, самостоятельности, организованности.

Игровые роли: Милиционеры, водители, пешеходы, дети.

Ход игры: Воспитатель прежде всего может провести экскурсию с целью ознакомления с достопримечательностями города, постройками, с работой милиционера и т. д. В группе обсудить виденное, обобщить знания, ответить на интересующие детей вопросы. Совместно изготовить атрибуты для игры: погоньи милицейские, повязки дежурного, нагрудные (нарукавные) знаки, вывески «Милиция», «Пост ДПС», рули для водителей, светофор и т.д. 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.

«Супермаркет»

Задачи: Научить детей согласовывать собственный игровой замысел с замыслами сверстников, менять роли по ходу игры. Побуждать детей более широко использовать в играх знания об окружающей жизни; развивать диалогическую речь. Способствует формированию инициативности, самостоятельности, настойчивости.

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

Ход игры: 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.

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ

«Мостик»

Задачи: Развить взаимное доверие в детях, привить им чувство взаимовыручки. Способствует формированию инициативности, организованности.

Ход игры: Игра проводится в парах. В каждой паре одному из участников завязывают глаза. Задача другого участника — провести партнера по тонкому мостику (сделанному из полосок бумаги) над воображаемой глубокой пропастью. Для усложнения задания можно создать различные препятствия на пути игроков. Например, в мостике может не хватать звеньев, и тогда нужно либо делать широкий шаг, либо прыгать. Или пусть низко свисают лианы — тогда, проходя под ними, вы будете пригибаться к земле или проползать. Затем пары меняются так, чтобы все участники побывали и в роли ведущего, и в роли ведомого.

«Говори по сигналу»

Задачи: Развитие навыков произвольной регуляции. Способствует формированию дисциплинированности, организованности.

Ход игры: Дети сидят в кругу, и воспитатель по очереди каждому задаёт вопрос о чём угодно (о любимых игрушках, что делал вчера, о чём мечтает, что хочет получить на день рождения и т.д.). Отвечать на вопрос можно только тогда, когда ребёнок увидит определённый условный сигнал (кивок, хлопок в ладоши, подмигивание).

«Репка»

Задачи: Развитие внимания, памяти. Способствует формированию организованности, настойчивости.

Ход игры: Дети рассказывают сказку «Репка» по одному предложению друг за другом по кругу. При этом заменяют названия и имена главных персонажей следующим образом: Репка — два хлопка в ладоши; Дедка — слова «кхе-кхе»; Бабка — «ой-ой»; Внучка — «ля-ля»; Жучка — «гав-гав»; Кошка — «мур-мур»; мышка — «пи-пи». Здесь главное не ошибиться и не пропустить момент сказать нужное слово. Вместо сказки «Репка», можно взять и любую другую русскую народную сказку («Колобок», «Теремок»).

«Знаем, знаем!»

Задачи: Развитие внимания, памяти. Способствует формированию настойчивости, дисциплинированности.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям внимательно послушать рассказ. Условие игры: если дети услышат название дерева, они должны хлопнуть в ладоши и сказать: «Знаем, знаем!» Мышонок вспомнил интересный случай, который произошёл с ним весной. Он гулял по лесу и услышал пение какой-то птицы. Сорока сидела на осине. Но сорока же не поёт, а стрекочет. Дятел сидел на сосне. Он стучал клювом по шишке. Ворона прилетела и села на берёзу. Вороны тоже не поют. Чья же в лесу песня? У лесного ручья стоит калина. Мышонок увидел маленького соловья на ветке калины. Так вот кто так красиво поёт! Ягоды калины - красные, красивые. Осенью и зимой их едят птицы. А соловьи улетели зимовать в Африку. Там тепло.

ОКТАБРЬ

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

«Перемени предмет»

Задачи: Учить детей быстро перебегать на противоположную сторону площадки, брать предмет и предавать своему товарищу; развивать умение действовать в команде, соблюдать правила, ловкость, общую выносливость; воспитывать настойчивость в достижении положительных результатов.

Ход игры: на одной стороне площадки за линией становятся играющие, образуя 4-5 колонн. На противоположной стороне площадки напротив каждой колонны очерчены круги диаметром 60-80см. каждый первый в колонне держит в руках мешочек с песком, кубик или другой предмет. В центр каждого кружка кладётся такой же предмет. По сигналу игроки бегут к кружкам, кладут предмет и берут другой, затем возвращаются бегом на своё место и поднимают принесённый предмет над головой. Тот, кто сделал это первым, считается выигравшим. Прибежавшие передают предметы стоящим сзади них, а сами бегут в конец колонны. Когда все выполнят задание, отмечается колонна, набравшая большее количество выигравшей.

«Коршун и наседка»

Задачи: Учить детей двигаться в колонне, держась друг за друга крепко, не разрывая сцепления, развивать умение действовать согласованно. Способствует формированию организованности, дисциплинированности.

Ход игры: В игре участвуют 8-10 детей, одного из игроков выбирают коршуном, другого наседкой. Остальные дети – цыплята, они становятся за наседкой, образуя колонну. Все держаться друг за друга. В стороне гнездо коршуна. По сигналу он вылетает из гнезда и старается поймать цыплёнка, стоящего в колонне последним. Наседка вытягивая руки в стороны, не даёт коршуну схватить цыплёнка. Все цыплята следят за движениями коршуна и быстро двигаются за наседкой. Пойманный цыплёнок идёт в гнездо коршуна. Если детей много - можно играть двумя группами.

«Чья команда забросит в корзину больше мячей?»

Задачи: Учить детей бросать мяч в цель в горизонтальном направлении двумя руками от груди. Способствует формированию дисциплинированности, настойчивости.

Ход игры: Дети становятся в 2 колонны напротив баскетбольных щитов на расстоянии 1,5-2 м. (Броски мяча в корзину 2-мя руками от груди).

«Рыбки»

Задачи: Учить детей двигаться по площадке врассыпную, увёртываясь, развивать внимание, быстроту движений. Способствует формированию инициативности, настойчивости.

Ход игры: Соревнуются две команды. Каждый ребёнок получает бумажную рыбку, к хвосту которой прикреплена нитка длиной 1м. Дети заправляют конец нитки, сзади на поясе так, чтобы рыбка свободно касалась пол – рыбки плавают. У каждой команды рыбки определённого цвета. По сигналу воспитателя все идут по площадке, стараясь наступить ногой на рыбку соперника, и в тоже время не давать поймать свою. Чью рыбку поймали выходит из игры.

СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

«Строительство»

Задачи: Научить детей распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли, использовать атрибуты в соответствии с сюжетом, конструкторы, строительные материалы, справедливо решать споры, действовать в соответствии с планом игры.

Отображать в игре знания об окружающей жизни, развивать творческое воображение, выразительность речи детей. Способствует формированию инициативности, самостоятельности, организованности.

Игровые роли: начальник стройки, архитектор, прораб, рабочие, водители.

Ход игры: Примерные игровые действия: выбор объекта строительства; выбор строительного материала, способа его доставки на строительную площадку; строительство; дизайн постройки; строительство объекта, сдача объекта.

«Скорая помощь»

Задачи: Формировать умение детей делиться на подгруппы в соответствии с сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив. Отображать в игре знания об окружающей жизни, показать социальную значимость медицины. Воспитывать уважение к труду медицинских работников, закреплять правила поведения в общественных местах.

Игровые роли: Врачи скорой помощи, водитель, больные, родственники больных, врачи больницы, администратор,

Ход игры: Примерные игровые действия: вызов «Скорой помощи», осмотр врачами, выписывание рецепта, госпитализация, размещение в палате, назначения лечения, обследования, посещение больных, выписка.

«Телевидение»

Задачи: Закреплять ролевые действия работников телевидения, показать, что их труд — коллективный, от качества работы одного зависит результат всего коллектива.

Закреплять представления детей о средствах массовой информации, о роли телевидения в жизни людей. Способствует формированию инициативности, самостоятельности, дисциплинированности.

Игровые роли: Режиссер, оператор, сценарист, ведущие, дизайнеры, зрители.

Ход игры: Примерные игровые действия: выбор программы, составление программы редакторами, составление текстов для новостей, других программ, подготовка ведущих, зрителей, оформление студии, показ программы.

«Водители»

Задачи: Научить детей распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли, отражать взаимоотношения между играющими. Воспитывать интерес и уважение к труду транспортников, пробуждать желание работать добросовестно, ответственно, заботиться о сохранности техники, закреплять знание правил дорожного движения. Развивать память, речь детей.

Игровые роли: Диспетчер, водители разного транспорта, врач, автомеханики

Ход игры: Примерные игровые действия: диспетчер выдает путевые листы водителям; врач осматривает водителя, водитель отправляется в рейс, проверяет готовность машины, заправляет машину; при необходимости механиком производятся ремонтные работы; оказывает необходимую помощь товарищу; доставляет груз по назначению; приводит машину в порядок; возвращается в гараж.

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ

«Плохое и хорошее»

Задачи: Научить детей видеть разницу между плохим и хорошим, различать положительные и отрицательные качества характера. Способствует формированию самостоятельности.

Ход игры: Детям предлагается вспомнить, с какими хорошими и плохими персонажами им доводилось встречаться в сказках. Затем выбираются два «контрастных» героя (например, заяц и лиса). Дети должны сначала назвать черты характера положительного персонажа и свойственные ему поступки, а потом описать характер и поведение отрицательного героя. Важно, чтобы дети определили, какие из качеств человека можно изменить, а какие нельзя.

Примечание. Чем старше дети, тем проще взрослому перевести разговор с персонажей на самих игроков, помочь детям проанализировать свои положительные и отрицательные качества. Задача — развить в детях самокритичность. Однако необходимо помнить, что дошколята еще не способны оценивать себя объективно, у них завышенная самооценка, но это нормально.

«Запрещённое число»

Задачи: игра организует детей, сплачивает играющих, развивает быстроту реакции и вызывает здоровый эмоциональный подъём. Способствует формированию дисциплинированности, организованности.

Ход игры: Дети стоят лицом к ведущему. Ведущий называет числа, дети за ним повторяют. Выбирается одно число, которое нельзя называть. Когда дети его услышат, они должны будут хлопнуть в ладоши (или покружиться на месте). Тот, кто повторит запрещенное число - выходит из игры.

«Разведчики»

Задачи: Развитие внимания, наблюдательности. Способствует формированию самостоятельности, организованности.

Ход игры: Ведущий прячет (ставит или кладет на видном месте) в комнате какой-то небольшой предмет (игрушку), который игроки будут искать. Они могут повсюду ходить и заглядывать во все углы, но не открывать шкафы, так как игрушка лежит на видном месте. Тот, кто найдет игрушку, должен сохранить свою находку в тайне, не выдавать свою находку ни смехом, ни взглядом, ни словом. Он просто садится на стульчик и молча наблюдает, как остальные дети продолжают поиск. Тот, кто первый найдет спрятанную игрушку и не выдаст своей находки, в следующий раз прячет ее.

«Отгадай животное»

Задачи: Развитие памяти, внимания. Способствует формированию инициативности, самостоятельности.

Ход игры: Дети поочередно загадывают животное и рассказывают о нём от первого лица. Например: «Я косолапый, неуклюжий, большой. У меня тёплая шуба, она коричневая. Я люблю есть ягоды и мёд. Зимой я сплю. Просыпаюсь весной». Остальные дети должны догадаться, какое животное представлено, и назвать его. В случае затруднения можно задавать вопросы, которые требуют ответа «да» или «нет».

НОЯБРЬ

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

«Ловишка, бери ленту»

Задачи: Учить детей бегать врассыпную, не наталкиваясь друг на друга, действовать по сигналу быстро. Развивать ориентировку в пространстве, умение менять направление. Способствует формированию настойчивости, организованности.

Ход игры: Дети строятся в круг, у каждого имеется цветная ленточка, заправленная сзади за пояс. В центре круга стоит Ловишка. По сигналу воспитателя: «Раз, два, три – лови!» дети разбегаются по площадке. Ловишка старается вытянуть ленточку. По сигналу: «Раз, два, три в круг скорей беги – все дети строятся в круг». После подсчета пойманных, игра повторяется.

«Не попади в болото»

Задачи: Учить детей бегать, не забегая за зрительные ориентиры, увёртываться, развивать ловкость, быстроту движений, ориентировку в пространстве. Способствует формированию самостоятельности, дисциплинированности.

Ход игры: На площадке палочками, шишками, камешками обозначается место, куда нельзя забегать – болото (муравейник, огород). Выбирают ловишку. По сигналу он догоняет детей, стараясь их осалить. Осаленный ловишкой выходит из игры.

«Кого назвали, тот ловит мяч»

Задачи: Учить детей ловить мяч, подброшенный вверх двумя руками, развивать умение действовать быстро. Способствует формированию инициативности, дисциплинированности.

Ход игры: Дети ходят или бегают по площадке. Воспитатель держит в руках большой мяч. Он называет имя одного из детей и бросает мяч вверх. Названный должен поймать мяч и снова бросить его вверх, назвав имя кого-нибудь из детей. Бросать мяч надо повыше, чтобы успеть поймать, и в направлении того, кого назвали.

«Стоп»

Задачи: Развивать умение двигаться по сигналу, равновесие. Способствует формированию самостоятельности, организованности.

Ход игры: На расстоянии 10-16 шагов от границы площадки проводится линия, за которой стоят дети. На другом конце площадки очерчивается круг диаметром 2-3 шага – место водящего. Повернувшись спиной к детям, водящий громко говорит: «*Быстро шагай, смотри не зевай! Стоп!*» На эти слова все идут к водящему, делая шаг на каждое слово. На слово «стоп» останавливаются, а водящий быстро оглядывается. Того, кто не успел остановиться и сделал дополнительное движение, водящий возвращает на исходную линию. Затем вновь поворачивается спиной и повторяет слова команды. Дети продолжают движения с того места где остановились первый раз на слово стоп. Те, кого отослали на исходную линию, начинают движение оттуда. Побеждает тот, кто успел встать в круг к водящему он и становится водящим.

СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

«Поликлиника»

Задачи: Формировать умение детей делиться на подгруппы в соответствии с сюжетом. Отображать в игре знания об окружающей жизни, показать социальную значимость медицины. Воспитывать уважение к труду медицинских работников, закреплять правила поведения в общественных местах. Способствует формированию инициативности, самостоятельности, дисциплинированности.

Игровые роли: Администратор, врачи поликлиники, медсестры, заведующий поликлиники, пациенты, фармацевт.

Ход игры: Примерные игровые действия: приход в поликлинику, регистратуру; прием у врача, осмотр врачом, выписка рецепта, покупка лекарств в аптеке.

«Путешествие в деревню»

Задачи: Формирование умения творчески развивать сюжет игры. Знакомство с трудом сельских жителей. Способствует формированию инициативности, самостоятельности, организованности.

Игровые роли: Работники села, путешественники.

Ход игры: Подготовку к игре «Путешествие в деревню» педагог начинает с чтения произведений Л. Воронковой «Таня въезжает в деревню», П. Донченко «Петрусь и золотое яичко», Г. Юрмина «Все работы хороши!», рассматривает с детьми иллюстративный материал, рассказывает на тему «Что я видела в деревне», проводит беседу «О труде работников села». С целью воплощения в игре положительного игрового поведения педагог может обсудить с детьми характеристику тружеников колхоза, например, доярка встает рано, чтобы успеть подготовить корм для коров и телят, поит их и моет, доит коров, помогает в работе своим товарищам и т. д. Педагог предлагает детям примерные сюжеты игр: «Уборка урожая в колхозе», «Наша животноводческая ферма», «Праздник урожая в колхозе», «В гостях у бабушки», «Экскурсия на птицеферму», «Концерт для тружеников села», помогает детям в составлении планов-сюжетов, в отборе эпизодов, которые можно включить в игру, в выделении действующих лиц (персонажей). После игры педагог совместно с детьми обсуждает поведение участников: средства передачи роли, ролевые отношения, умение выполнять усвоенные нормы и правила (культуры поведения, дружеских коллективных взаимоотношений).

«Дом мод»

Задачи: Формировать умение детей делиться на подгруппы в соответствии с сюжетом. Воспитывать уважение к труду швеи, модельера, закройщика, расширять представления о том, что их труд коллективный, что от добросовестной работы одного человека зависит качество труда другого. Развивать умения применять в игре знания о способах измерения. Развивать диалогическую речь детей. Способствует формированию инициативности, самостоятельности, настойчивости.

Игровые роли: Модельер, закройщик, заведующая, приемщик, швеи, клиенты.

Ход игры: Примерные игровые действия: выбор и обсуждение модели с модельером, подбор материала; закройщики снимают мерки, делают выкройку; приемщица оформляет заказ, определяет сроки выполнения заказа; швея выполняет заказ, проводит примерку изделия; заведующая ателье следит за выполнением заказа, разрешает конфликтные ситуации при их возникновении; кассир получает деньги за выполненный заказ; может действовать служба доставки.

«ГИБДД»

Задачи: Развивать дружеское отношение друг к другу, умение распределять роли и действовать в соответствии с принятой на себя ролью. Воспитывать уважение к труду работников инспекции безопасности движения, закреплять представление об их значении для жизни города, условиях труда и взаимоотношениях «инспектор — водитель», «инспектор — пешеход». Развивать диалогическую речь. Способствует формированию инициативности, самостоятельности.

Игровые роли: Инспекторы ГИБДД, водители, пешеходы, начальник ГИБДД.

Ход игры: Примерные игровые действия: определение места работы инспекторов, работа с планами; инспектор — водитель; инспектор — пешеход; оформление документов на машину; отчет инспекторов начальнику ГИБДД.

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ

«Ветер и солнце»

Задачи: Научить детей достигать своих целей, мягко воздействуя на партнера, убеждая его с помощью ласки, а не агрессии, относясь к нему с уважением и вниманием. Способствует формированию инициативности, настойчивости.

Ход игры: Ведущий рассказывает детям притчу, в основе которой лежит басня Эзопа. «Однажды Ветер и Солнце поспорили, кто из них сильнее, Чтобы разрешить спор, решили они помериться силами. А в это время шел по дороге человек. Ветер сказал: «Посмотри, как я сейчас сорву с путника плащ». И начал он дуть, что было сил. Но чем сильнее старался ветер, тем больше путник закутывался в свой плащ. Ветер злился и осыпал человека дождем и снегом. А тот продолжал кутаться и ругать непогоду. Солнце, видя, что у ветра ничего не получается, вышло из-за облаков. Улыбнулось, обогрело намочшего и замерзшего путника. Почувствовав тепло, человек сам снял плащ и поблагодарил солнце. «Вот видишь, — сказала Солнце Ветру, — лаской и добром можно добиться гораздо большего, чем гневом и силой».

После того как дети прослушали притчу, им предлагается встать в круг и взяться за руки. Среди игроков выбирается водящий, который располагается в центре круга. Задача водящего — выйти из круга. Для этого он должен попросить кого-нибудь из стоящих в круге выпустить его. Если водящему удалось уговорить кого-либо из участников, то этот участник занимает место водящего и т. д.

«Давайте здороваемся»

Задачи: Снятие мышечного напряжения, переключение внимания, создание эмоционально благоприятной обстановки в группе. Способствует формированию самостоятельности, организованности.

Ход игры: Дети по сигналу ведущего начинают хаотично двигаться по комнате и, услышав определённый сигнал, здороваются со всеми, кто встречается на их пути. Здороваться надо определенным образом: 1 хлопок — здороваемся за руку; 2 хлопка — здороваемся плечиками; 3 хлопка — здороваемся спинками.

«Сокровища пирата»

Задачи: Развитие внимания, умения контролировать свою деятельность. Способствует формированию настойчивости, дисциплинированности.

Ход игры: Ведущий — это пират. Он сидит в определенном месте игровой комнаты, а рядом с ним, на расстоянии вытянутой руки какой-либо небольшой предмет (сокровище). «Пират» спит, остальные игроки медленно, на цыпочках, подкрадываются к нему, стараясь забрать «сокровище». Если «пират» услышит какие-то звуки, он открывает глаза, и игроки должны тут же замереть, чтобы их «не заметили». Тот, кто не успел замереть, отходит назад, на несколько шагов. Остальные продолжают движение, как только «пират» снова «уснет». Тот, кто заберет «сокровище» становится «пиратом».

«Какое слово заблудилось?»

Задачи: Формировать умение подбирать точные по смыслу слова. Способствует формированию дисциплинированности, настойчивости.

Ход игры: Взрослый читает стихотворение, а ребенок должен заметить смысловые несообразности и подобрать нужные слова.

№ 1 Куклу выронив из рук, Маша мчится к маме:

Там ползет зеленый лук (жук) с длинными усами.

Врач напомнил дяде Мите: «Не забудьте об одном:

Обязательно примите десять цапель (капель) перед сном».

Жучка будку (булку) не доела. Неохота, Надоело.

Забодал меня котел (козел), на него я очень зол.

№ 2 «Шутка». Ребенок должен заметить как можно больше небылиц.

У нас в переулке есть дом с чудесами,

Сходите, взгляните – увидите сами:

Собака садится играть на гармошке,

Ныряют в аквариум рыжие кошки,

Носки начинают вязать канарейки,

Цветы малышей поливают из лейки,

Старик на окошке лежит, загорает,

А внучкина бабушка в куклы играет.

А рыбы читают веселые книжки,

Отняв потихонечку их у мальчишки.

ДЕКАБРЬ

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

«Совушка»

Задачи: учить детей действовать по сигналу, бегать, врассыпную имитируя птиц, сохранять неподвижную позу, развивать равновесие. Способствует формированию настойчивости, дисциплинированности.

Ход игры: все играющие птички, один ребёнок – сова, которая находится в стороне площадки. По сигналу «день» птички разлетаются, машут крыльями, клюют зёрнышки. На сигнал «ночь» все останавливаются и стоят неподвижно. Вылетает сова, высматривает тех, кто шевелится и забирает в гнездо. Снова даётся сигнал «день», сова улетает в гнездо, дети – птички летают по площадке.

«Снежная королева»

Задачи: Воспитывать быстроту и ловкость. Способствует формированию самостоятельности, дисциплинированности.

Ход игры: Игроки находятся на площадке, водящий – «Снежная королева» в стороне от игроков. По команде игроки разбегаются по площадке, а Снежная королева старается их догнать и запятнать. Кого коснулась «Снежная королева», превращается в «льдинку» и остаётся стоять на месте.

«Кто самый меткий?»

Задачи: Учить детей бросать мячи в вертикальную цель сверху из-за головы, стараясь попасть в неё, развивать глазомер. Способствует формированию дисциплинированности, настойчивости.

Ход игры: Дети делятся на 4-5 команд. У одной из сторон площадки проводится черта, а на расстоянии 3 метров от неё ставится 4-5 одинаковых мишеней. Дети по одному из каждой команды выходят на линию и бросают мяч, стараясь попасть в цель. В конце подсчитывается количество очков в каждой команде.

«Охотники и звери»

Задачи: Учить детей меткости, развивать ловкость, глазомер. Способствует формированию самостоятельности, дисциплинированности.

Ход игры: Дети образуют круг, взявшись за руки. Рассчитываются на первый второй делятся на охотников и зверей. Охотники остаются на своих местах в кругу, а звери выходят в середину круга. Охотники перебрасывают друг другу мяч и стараются попасть им в ноги убегающих и увёртывающихся зверей. Тот, кого заденет мяч, считается подстреленным выходит из круга. Затем игроки меняются ролями.

СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

«Школа»

Задачи: Формирование умения творчески развивать сюжет игры. Обучение детей справедливо распределять роли в играх. Побуждение детей воспроизводить в играх бытовой и общественно полезный труд взрослых. Способствует формированию инициативности, самостоятельности, дисциплинированности.

Игровые роли: Учитель, ученики.

Ход игры: 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: журнал для учителя, повязки для дежурных и т.д. 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».

«Пираты»

Задачи: Формировать умение распределяться на подгруппы в соответствии с игровым сюжетом. Учить создавать необходимые постройки, пользоваться предметами-заместителями, понимать игровую ситуацию и действовать в соответствии с ней. Отображать в игре впечатления от прочитанной литературы, просмотренных мультфильмов, фильмов. Развивать творческое воображение, активизировать речь детей. Способствует формированию инициативности, самостоятельности, настойчивости.

Игровые роли: Капитан пиратов, пираты, пограничная служба

Ход игры: Примерные игровые действия: постройка пиратского корабля; поиски сокровища; встреча двух судов; разрешение конфликта; арест пограничной службой.

«Модельное агентство»

Задачи: Научить детей распределять роли и действовать в соответствии с ними, учить моделировать ролевой диалог, воспитывать дружеское отношение друг к другу, определять характеры героев, оценивать их поступки. Отображать в игре явления общественной жизни. Способствует формированию инициативности, самостоятельности, организованности.

Игровые роли: Фотографы, операторы, дизайнеры, модели.

Ход игры: Примерные игровые действия:

поступление в модельное агентство; обучение, сценическая речь, сценодвижение и др.; выбор моделей для показа; работа с модельерами; работа с фотоаппаратами; составление «портфолио»; показ мод.

«Цирк»

Задачи: Научить распределять роли и действовать в соответствии с принятой на себя ролью. Закреплять представления детей об учреждениях культуры, правилах поведения в общественных местах, закреплять знания о цирке и его работниках. Способствует формированию инициативности, самостоятельности.

Игровые роли: кассир, администратор, артисты цирка, зрители.

Ход игры: Примерные игровые действия: изготовление билетов, программки циркового представления; подготовка костюмов; покупка билетов; приход в цирк; покупка атрибутов; подготовка артистов к представлению, составление программы; цирковое представление с антрактом; фотографирование.

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ

«Подарок»

Задачи: научить детей проявлять внимание и щедрость по отношению к окружающим. Способствует формированию инициативности и самостоятельности.

Ход игры: В группе детей выбирается водящий — предполагаемый именинник. Ведущий предлагает детям немного пофантазировать и подобрать подарок имениннику. Подарок может быть любым, даже необычным, фантастическим. Водящий внимательно выслушивает участников и затем говорит, какой подарок ему действительно хотелось бы получить.

«Замри»

Задачи: Развитие внимания, выработка навыков контроля над своими действиями.

Способствует формированию организованности, дисциплинированности.

Ход игры: Включить какую-нибудь танцевальную музыку. Пока она звучит, дети могут прыгать, кружиться, танцевать. Но как только музыка прекратится, игроки должны замереть на месте в той позе, в которой их застала тишина. Те, кто не успел застыть после окончания музыки, выбывают из игры или подвергаются каким-то шуточным наказаниям (например, присесть три раза, подпрыгнуть, спеть песню и др.).

«Внимательный сыщик»

Задачи: Развитие внимания, усидчивости, наблюдательности. Способствует формированию самостоятельности, организованности.

Ход игры: Найдите небольшой лист с достаточно крупными буквами в тексте (2–3 строчки). Дайте детям маркеры или фломастеры и расскажите им сказку, например, такую: «Буквы собирались на праздник. Буква «А» надела красное платье, а буква «С» — синий костюм. Найдите на страничке все буквы «А» и оденьте их в красное платье, а все буквы «С» — в синий костюм. Усложнять задание по мере того, как дети знают алфавит.

«Будь внимателен!»

Задачи: стимулирование внимания, развитие скорости реакции. Способствует формированию дисциплинированности, организованности.

Ход игры: Воспитатель: «Сейчас мы поиграем. В этой игре нужно быть внимательным. Встаньте по кругу друг за другом. Слушайте внимательно мои слова — команды. Когда я скажу «зайчики» - все должны прыгать по кругу, как зайчики. Когда я скажу «лошадки» - все должны показать, как лошадки ударяют копытом. Когда я скажу «раки» - все должны показать, как раки пятятся назад. Когда я скажу «птицы» - играющие должны превратиться в птиц и бегать по кругу, раскинув руки в стороны, как крылья. Когда я скажу «аист» — все мигом должны превратиться в аистов и стоять на одной ноге. Ну а когда я скажу «дети» — все должны стать детьми. Начинаем играть».

ЯНВАРЬ

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

«Чьё звено скорее соберётся?»

Задачи: учить детей двигаться по площадке в разных направлениях, по сигналу строиться в три колонны в соответствии с предметами находящимися в руках. Развивать внимание, умение действовать по сигналу, ориентировку в пространстве. Способствует формированию настойчивости, организованности.

Ход игры: дети распределяются на три группы с одинаковым числом игроков. Каждая подгруппа выбирает определённый предмет, например шишку или камешек и т.д. все дети одной группы имеют один и тот же предмет. В разных концах площадки выбирают места для этих подгрупп – пенёк, куст, дощечка, которые обозначаются таким же предметом. Под удары бубна все ходят или бегают в разных направлениях. По сигналу «На места» бегут и строятся у соответствующего предмета в колонну.

Варианты: воспитатель даёт сигнал: «Стой!». Дети останавливаются, закрывают глаза, а педагог в это время меняет места предметов, затем подаёт сигнал «На места!». Дети открывают глаза, бегут к своим предметам и строятся.

«Догони свою пару»

Задачи: Учить детей быстро бегать в заданном направлении, стараясь догнать свою пару. Развивать умение действовать по сигналу, ловкость, быстроту движений. Способствовать проявлению выносливости, настойчивости.

Ход игры: Дети встают парами на одной из сторон площадки: один впереди, другой сзади – отступя 2-3 шага. По сигналу воспитателя первые быстро перебегают на другую сторону площадки, вторые их ловят – каждый свою пару. При повторении игры дети меняются ролями.

«Ловишка с мячом»

Задачи: Учить детей бегать врассыпную, образовывать круг, меткости. Развивать умение действовать по сигналу. Способствует формированию организованности, самостоятельности.

Ход игры: Дети стоят в кругу, стоя друг от друга на расстоянии вытянутых рук. Один из детей становится в центр круга. Это – водящий. У ног его лежат два небольших мяча. Водящий называет или проделывает ряд движений. Дети повторяют. Внезапно воспитатель говорит «Беги из круга!» и дети разбегаются в разные стороны. Водящий поднимает мячи и старается, не сходя с места попасть в убегающих. Затем по сигналу «Раз, два, три в круг скорей беги» дети снова образуют круг. Выбирается новый водящий.

«Игра в номера»

Задачи: Упражнять в ловле и бросании мяча. Учить действовать по сигналу. Развивать быстроту реакции. Способствует формированию инициативности, дисциплинированности.

Ход игры: Игроков шестеро, но может быть и больше. Для игры все участники становятся в круг. Каждому игроку присваивается номер. Ведущий бросает мяч вверх и одновременно выкрикивает какой-либо номер. Игрок, чей номер был назван, должен успеть поймать мяч, пока он не коснулся земли. Если он поймал мяч, то ведущий опять выкрикивает номер. А если игрок не сделал этого, то сам становится ведущим. Выигрывает тот, кто пропустил меньше мячей.

СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

«Театр»

Задачи: Научить действовать детей в соответствии с принятой на себя ролью, формировать доброжелательное отношение между детьми. Закреплять представления детей об учреждениях культуры, их социальной значимости. Закреплять знания детей о театре, о труппе театра, работниках театра, показать коллективный характер работы в театре, развивать выразительность речи. Способствует формированию инициативности, самостоятельности, организованности.

Игровые роли: режиссер, сценарист, кассир, актеры, гримеры, зрители.

Ход игры: Примерные игровые действия: выбор театра; изготовление афиши, билетов; приход в театр зрителей; подготовка к спектаклю актеров; подготовка сцены к представлению работниками театра; спектакль с антрактом.

«Исследователи»

Задачи: Учить детей распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли. Закреплять знания детей о научных работниках, об их интересном и нелегком труде, специфических условиях труда. Учить моделировать игровой диалог. Способствует формированию инициативности, самостоятельности, дисциплинированности.

Игровые роли: Учёные, лаборанты.

Ход игры: Примерные игровые действия: выбор объекта исследований; создание лаборатории; проведение опытной работы; фотографирование, съемки промежуточных результатов; занесение результатов исследований в журнал; научный совет; подведение итогов исследований, выступление на научной конференции.

Возможно объединение сюжетно-ролевой игры с экспериментальной деятельностью.

«Почта»

Задачи: Научить детей пользоваться в игре предметами-заместителями, понимать воображаемую ситуацию и действовать в соответствии с ней. Продолжать ознакомление с трудом работников связи, формирование уважительного отношения к работникам почты, учить отражать в игре труд взрослых, передавать отношения между людьми, практическое применение знаний о количестве и счете, развитие умения действовать с предметами и без предметов, рассказывать о выполняемых действиях. Способствует формированию инициативности, самостоятельности, настойчивости.

Игровые роли: работники почты, клиенты.

Ход игры: Примерные игровые действия: оформление почтового отделения с различными отделами; работа отдела доставки; работа отдела связи; работа отдела почтовых переводов и посылок, бандеролей; телеграф.

«Редакция»

Задачи: Закреплять ролевые действия работников редакции, показать, что их труд — коллективный, от качества работы одного зависит результат всего коллектива. Закреплять знания детей о средствах массовой информации, о роли газет и журналов в нашей жизни. Развивать речь детей. Способствует формированию инициативности, самостоятельности.

Игровые роли: Редактор, фотографы, журналисты.

Ход игры: Примерные игровые действия: изготовление макета газеты, журнала; распределение заданий и их выполнение; фотографирование, сбор интервью, написание статей; использование рисунков, придумывание заголовков; составление газеты (журнала).

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ

«Прогноз погоды»

Задачи: Учить детей передавать информацию с помощью эмоций, мимики и пантомимики. Способствует формированию инициативности и самостоятельности.

Ход игры: Ребёнок — «диктор телевидения» — садится за стол. Перед ним рисунок или карточка со схематическим изображением состояния погоды (ясная солнечная погода, жаркая погода, будет пасмурно, ожидается сильный мороз, ветер, ливень, гроза, снегопад и т. п.). Он должен познакомить телезрителей с прогнозом погоды, но внезапно исчез звук. Как сообщить информацию без слов, только с помощью эмоций, мимики и пантомимики? Диктор без слов передает прогноз погоды. Остальные дети — «телезрители» — стараются его угадать. Кто это сделает лучше?

«Расставь посты»

Задачи: Развитие навыков волевой регуляции, способности концентрировать внимание на определенном сигнале. Способствует формированию инициативности, самостоятельности.

Ход игры: Дети маршируют под музыку друг за другом. Впереди идет командир, который выбирает направление движения. Как только командир хлопнет в ладоши, идущий последним ребенок должен немедленно остановиться. Все остальные продолжают маршировать и слушать команды. Таким образом, командир расставляет всех детей в задуманном им порядке (в линейку, по кругу, по углам и т. д.). Чтобы слышать команды, дети должны передвигаться бесшумно.

«Черепашьи бега»

Задачи: Развитие волевой регуляции. Способствует формированию организованности, дисциплинированности.

Ход игры: Дети выстраиваются в одну линию и по сигналу начинают очень медленно двигаться вперед (до оговоренного ориентира, например, стола или черты). Победитель тот, кто придет к финишу последним. Как же это трудно сделать очень активным детям!

«Четыре стихии»

Задачи: Развитие внимания, координации слухового и двигательного анализаторов. Способствует формированию дисциплинированности, настойчивости.

Ход игры: Воспитатель: «Для этой игры необходимо сесть по кругу и внимательно послушать. Если я скажу слово «земля», все должны опустить руки вниз, если слово «вода» — вытянуть руки вперед, слово «воздух» — поднять руки вверх, слово «огонь» — произвести вращение руками в локтевых суставах. Кто ошибается — считается проигравшим».

ФЕВРАЛЬ

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

«Два мороза»

Задачи: Учить детей перебегать в рассыпную с одной стороны площадки на другую, увёртываясь от ловишки, действовать по сигналу, сохранять неподвижную позу. Развивать выдержку, внимание. Способствует формированию настойчивости, дисциплинированности.

Ход игры: На противоположных сторонах площадки обозначается два дома, в одном из них находятся игроки. Посередине площадки лицом к ним становятся водящие – Мороз-красный нос и Мороз-Синий нос, они произносят:

*Мы два брата молодые, Я Мороз - Синий нос.
Два мороза удалые, Кто из вас решится
Я Мороз-Красный нос, В путь-дороженьку пуститься?*

Дети отвечают хором: *«Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз»*

После этого они перебегают через площадку в другой дом, морозы их догоняют и стараются заморозить. Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг мороз, и стоят так до окончания пробежки. Морозы подсчитывают, сколько играющих удалось при этом заморозить, учитывается, что играющие выбежавшие из дома до сигнала или оставшиеся после сигнала, тоже считаются замороженными.

«Второй лишний»

Задачи: Учить детей быстро бегать по кругу, становясь впереди ребёнка. Развивать внимание, реакцию. Способствует формированию дисциплинированности, самостоятельности.

Ход игры: Дети становятся по кругу, расстояние между ними должно быть не менее 1-2 шагов. За кругом находится двое водящих. Один из них убегает, другой старается догнать его. Убегающий ребенок, спасаясь от ловящего, становится впереди какого-то ребёнка. Если он вбежал в круг и встать пока его не запятнали, его уже нельзя салить. Теперь должен убегать ребёнок, который оказался вторым. Если ловящий успел коснуться убегающего, то они меняются ролями. Бегать только вне круга, не пересекать его, не хвататься за детей, стоящих в кругу, бегать не слишком долго, чтобы все могли включиться в игру.

«Картошка»

Задачи: Упражнять в ловле и бросании мяча, учить действовать по сигналу, развивать быстроту реакции. Способствует формированию самостоятельности, дисциплинированности.

Ход игры: Перед началом игры нужно нарисовать круг диаметром 5-6 метров. Участники становятся за линией и передают мяч один другому, как в баскетболе. Если мяч падает на землю, игрок, виновный в этом, садится на корточки в середине круга, а другие продолжают играть. Игроки могут бить по мячу одной рукой, пытаясь попасть в того, кто сидит в круге, но нельзя «выбивать» с первой подачи. Если тот, кто «выбивает», не попал мячом в сидящего, то он тоже садится в середину круга. Игра длится до тех пор, пока в круге не останется один человек или пока игроки, которые сидят в круге, не поймают, подпрыгнув, мячик на лету. В этом случае последний игрок, что допустил ошибку, садится в середину круга, а все остальные становятся за линией круга и продолжают играть.

«День и ночь»

Задачи: Упражнять в ловле и бросании мяча, учить действовать по сигналу. Способствует формированию настойчивости, дисциплинированности.

Ход игры: У каждого из детей в руках по мячу. По команде «День!» - дети выполняют знакомые движения с мячом (броски вверх, вниз, в стену, в кольцо, набивание мяча на месте, в движении и др.). По команде «Ночь!» - замереть в той позе, в которой застала ночь.

СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

«Российская Армия»

Задачи: Формирование умения творчески развивать сюжет игры. Формирование у дошкольников конкретных представлений о герое-воине, нравственной сущности его подвига во имя своей Родины. Воспитание у детей чувства патриотизма, гордости за свою Родину, восхищения героизмом людей. Способствует формированию инициативности, самостоятельности, дисциплинированности.

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

Ход игры: 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 старшей группы 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 прочесть 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. «Мед-сестры» 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.

Корпорация «Билайн»

Задачи: Научить детей самостоятельно распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли. Отражать в игре явления социальной действительности, закреплять правила поведения в общественных местах, корпоративную этику, формирование навыков речевого этикета, учить включаться в групповую работу и самостоятельно находить в ней привлекательные для себя моменты, учить оценивать качество выполнения задания, формировать навыки сотрудничества. Способствует формированию инициативности, самостоятельности, настойчивости.

Игровые роли: Директор, менеджеры, операторы связи, ремонтники.

Ход игры: Примерные игровые действия: работа операторов связи; работа менеджеров по продажам средств связи; ремонтная мастерская; оплата услуг; справочная служба.

«Зоопарк»

Задачи: Научить детей распределяться на подгруппы в соответствии с игровым сюжетом. Расширять представления детей о гуманной направленности труда работников зоопарка, об основных трудовых процессах по обслуживанию животных. Способствует формированию инициативности, самостоятельности, организованности.

Игровые роли: директор зоопарка, рабочие, врач, работник кухни, экскурсовод.

Ход игры: Примерные игровые действия: приобретение билетов в зоопарк; изучение плана зоопарка, выбор маршрута; площадка молодняка, работа проводников с молодняком; экскурсия по зоопарку, наблюдение кормления животных, уборки вольеров; площадка отдыха.

«Кафе»

Задачи: Научить самостоятельно распределять роли и действовать в соответствии с ролью, учить самостоятельно создавать необходимые постройки, формировать навыки доброжелательного отношения детей. Побуждать детей более широко использовать в играх знания об окружающей жизни. Способствует формированию инициативности, самостоятельности.

Игровые роли: клиенты, администратор, официанты, кассир, кухонные работники.

Ход игры: Примерные игровые действия: выбор столика; знакомство с меню; прием заказа; приготовление заказа; прием пищи; работа с администратором при необходимости (жалоба, благодарность); оплата заказа; уборка столика, мойка посуды.

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ

«Разговор с руками»

Задачи: Научить детей контролировать свои действия. Способствует формированию дисциплинированности, самостоятельности.

Ход игры: Если ребенок подрался, что-то сломал или причинил кому-нибудь боль, можно предложить ему такую игру: обвести на листе бумаги силуэт ладоней. Затем предложите ему оживить ладошки — нарисовать им глазки, ротик, раскрасить цветными карандашами пальчики. После этого можно затеять беседу с руками. Спросите: “Кто вы, как вас зовут?”, “Что вы любите делать?”, “Чего не любите?”, “Какие вы?”. Если ребенок не подключается к разговору, проговорите диалог сами. При этом важно подчеркнуть, что руки хорошие, они многое умеют делать (перечислите, что именно), но иногда не слушаются своего хозяина. Закончить игру нужно “заключением договора” между руками и их хозяином. Пусть руки пообещают, что в течение 2-3 дней (сегодняшнего вечера или, в случае работы с гиперактивными детьми, еще более короткого промежутка времени) они постараются делать только хорошие дела: мастерить, здороваться, играть и не будут никого обижать. Если ребенок согласится на такие условия, то через заранее оговоренный промежуток времени необходимо снова поиграть в эту игру и заключить договор на более длительный срок, похвалив послушные руки и их хозяина.

«Слушай команду»

Задачи: Развитие внимания, произвольности поведения. Способствует формированию организованности, дисциплинированности.

Ход игры: Звучит спокойная, но не слишком медленная музыка. Дети идут в колонне друг за другом. Внезапно музыка прекращается. Все останавливаются, слушают произнесенную шепотом команду ведущего (например: «Положите правую руку на плечо соседа»), и тотчас же ее выполняют. Затем снова звучит музыка, и все продолжают ходьбу. Команды даются только на выполнение спокойных движений. Игра проводится до тех пор, пока группа в состоянии хорошо слушать и выполнять задание.

«Большие пальцы вверх, шепчем все вместе»

Задачи: Развитие внимания, произвольности поведения. Способствует формированию организованности, дисциплинированности.

Ход игры: Взрослый задает вопрос (загадывает загадку). Тот игрок, который знает ответ, молча поднимает руку, складывает пальцы в кулак, а большой палец поднимает вверх. Когда все игроки догадаются и поднимут пальцы вверх, ведущий начинает считать: «Раз, два, три...» На счет «три» все игроки вместе шепчут ответ.

«Салат»

Задачи: Развитие внимания, скорости реакции. Способствует формированию настойчивости, организованности.

Ход игры: Для игры нужны стулья в количестве на один меньше, чем игроков. Играют 10-20 человек. Все садятся на стулья, один остается в кругу. Он раздает каждому названия фруктов, овощей. Например, получилось, 3 яблока, 3 груши и 4 банана (стоящий в кругу берет себе тоже название фрукта). Начинается игра. Стоящий в кругу выкрикивает одно название: груша! Те, кто получил этот фрукт, должны поменять свое место. Опять остается один лишний. Он также выкрикивает название фрукта, а может сразу два. Если же выкрикивается слово «салат», то все игроки должны поменяться местами. Игра может продолжаться до бесконечности.

МАРТ

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

«Кто скорее докатит обруч до флажка»

Задачи: Учить детей выполнять задание точно, качественно. Развивать у детей быстроту, умение передавать эстафету. Способствует формированию инициативности, дисциплинированности.

Ход игры: Играющие делятся на звенья; становятся друг за другом за чертой. У первых в колоннах в руках обручи воспитатель даёт команду - «Кати!» первые в колоннах катят обручи по направлению к флажкам, подталкивая их руками, оббегают с обручем флажок, возвращаются в свои колонны и передают обручи следующему, хлопнув по плечу. Игра заканчивается, когда стоявший в колонне последними выполняют задание. Выигрывает звено, которое быстрее закончит игру.

«Краски»

Задачи: Учить детей бегать, стараясь, чтобы не догнали, прыгать на одной ноге. Развивать ловкость, быстроту движений, умение менять направление во время бега.

Способствует формированию инициативности, организованности.

Ход игры: участники игры выбирают хозяина и двух покупателей. Остальные игроки – краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину. Когда все краски выбрали себе цвет и назвали хозяину, он приглашает одного из покупателей. Покупатель стучит:

-Тук! Тук! -Кто там?
-Покупатель. -Зачем пришёл?
- За краской. -За какой?
-За голубой.

Если голубой краски нет, хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси!» если покупатель угадал цвет краски, то краску забирает себе. Идёт второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они подходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель который набрал больше краски. Хозяин может придумать задание сложнее задание, например: скачи на одной ножке по красной дорожке.

Варианты: Разговор повторяется, если покупатель угадал краску, продавец говорит, сколько стоит и покупатель столько раз хлопает продавца по вытянутой ладони. С последним хлопком ребёнок изображавший краску убегает, а покупатель догоняет его и, поймав, отводит в условленное место.

«Третий лишний»

Задачи: Развивать внимание, быстроту реакции и ориентировку в пространстве. Упражнять в быстром беге. Учить действовать по сигналу. Способствует формированию инициативности, настойчивости.

Ход игры: Все игроки, создав круг, делятся на первый-второй, после чего вторые номера становятся за первыми, лицом к центру. Для игры выбирают двое ведущих. Они находятся за кругом на расстоянии 5-6 шагов друг от друга. Ведущие начинают игру – первый убегает, а другой его ловит. Спасаясь от преследования, первый ведущий может стать впереди любой пары, и тогда игрок, который стоит сзади, оказывается лишним, и ему нужно будет убежать от другого ведущего. Если же другой игрок догнал первого и коснулся его, то они меняются ролями. Ведущим не разрешается пересекать круг.

«Найди мяч»

Задачи: Развивать у детей наблюдательность и ловкость. Способствует формированию инициативности, самостоятельности.

Ход игры: Игроки встают в круг, вплотную друг к другу, лицом в центр круга. В центре круга — водящий. Все дети держат руки за спиной. Одному из них дают мяч среднего размера. Дети начинают передавать мяч друг другу за спиной. Водящему нужно угадать, у кого находится мяч. Обращаясь то к одному, то к другому ребенку, он говорит: «Руки! По этому требованию играющий должен сразу протянуть обе руки вперед. Тот, у кого оказался мяч или кто уронил мяч, становится водящим.

СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

«Библиотека»

Задачи: Согласовывать собственный игровой замысел с замыслом сверстников, менять роли по ходу игры. Отображать в игре знания об окружающей жизни, показать социальную значимость библиотек. Расширять представления о работниках библиотеки, закреплять правила поведения в общественном месте. Развивать память, речь детей. Способствует формированию инициативности, самостоятельности, дисциплинированности.

Игровые роли: библиотекари, читатели.

Ход игры: Примерные игровые действия: оформление формуляров читателей; прием заявок библиотекарем; работа с картотеккой (использование компьютера); выдача книг; поиск необходимых книг в архиве; читальный зал.

«Агентство недвижимости»

Задачи: Формировать умение детей самостоятельно распределять роли и действовать согласно им. Расширять сферу социальной активности детей и их представления об окружающем, закреплять знания о работе агентств по продаже недвижимости, предоставлять ребенку возможность занимать различные позиции взрослых. Способствует формированию инициативности, самостоятельности, настойчивости.

Игровые роли: директор агентства, менеджер по продажам, работник рекламной службы, покупатель.

Ход игры: Примерные игровые действия: знакомство с рекламными проспектами; выбор недвижимости; обсуждение местонахождения недвижимости; знакомство с особенностями планировки и оформления; оформление сделки; оплата покупки; оформление документов.

«Химчистка»

Задачи: Формировать совместную деятельность, направленную на качество исполнения ролей. Использовать при необходимости предметы-заместители. Отражать в игре представления о сфере обслуживания, закреплять знания детей о служащих химчистки. Развивать память, активизировать речь детей. Способствует формированию инициативности, самостоятельности, организованности.

Игровые роли: директор, приемщик, лаборанты, клиенты.

Ход игры: Примерные игровые действия: прием заказа; оформление заказа; оплата заказа; чистка одежды; использование лаборатории для поиска новых средств; выполнение заказа; доставка заказа.

«Служба спасения»

Задачи: Создавать условия и поощрять социальное творчество, формировать умение распределяться на подгруппы в соответствии с игровым сюжетом. Расширять

представления детей о гуманной направленности работы службы спасения, ее необходимости, мобильности в чрезвычайных ситуациях. Развивать речь детей. Способствует формированию инициативности, самостоятельности.

Игровые роли: оператор телефона, спасатели, командир спасателей, пострадавшие.

Ход игры: Примерные игровые действия: вызов по тревоге; осмотр места происшествия, ориентировка на местности; распределение спасательных работ между разными группами; использование техники специального назначения; спасение пострадавших; оказание первой медицинской помощи; доставка необходимых предметов в район происшествия; возвращение на базу.

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ

«Говори»

Задачи: Развитие умения контролировать импульсивные действия. Способствует формированию дисциплинированности, организованности.

Ход игры: Скажите детям следующее. “Ребята, я буду задавать вам простые и сложные вопросы. Но отвечать на них можно будет только тогда, когда я дам команду: “Говори!” Давайте потренируемся: “Какое сейчас время года?”

(Педагог делает паузу) “Говори!”; “Какого цвета у нас в группе (в классе) потолок?”... “Говори!”; “Какой сегодня день недели?”... “Говори!”; “Сколько будет два плюс три?” и т. д.” Игра может проводиться как индивидуально, так и с группой детей.

«Зеваки»

Задачи: Развитие произвольного внимания, быстроты реакции, обучение умению управлять своим телом и выполнять инструкции. Способствует формированию организованности, дисциплинированности.

Ход игры: Все играющие идут по кругу, держась за руки. По сигналу ведущего (это может быть звук колокольчика, погремушки, хлопок руками или какое-нибудь слово) дети останавливаются, хлопают 4 раза в ладоши, поворачиваются и идут в другую сторону. Кто не успел выполнить задание - выбывает из игры. Игру можно проводить под музыку.

«Встаньте все те, кто...»

Задачи: Развитие внимания, наблюдательности. Способствует формированию дисциплинированности, организованности.

Ход игры: Ведущий дает задание: "Встаньте все те, кто ... - любит бегать,- радуется хорошей погоде, - имеет младшую сестру,- любит дарить цветы и т.д.

При желании роль ведущего могут выполнять дети. После завершения упражнения детям задаются вопросы, подводящие итоги игры: - Сейчас мы посмотрим, кто у нас в группе оказался самым внимательным. Кто из ребят запомнил, кто у нас в группе любит сладкое? У кого есть младшая сестра? и т.д. Затем вопросы усложняются (включают в себя две переменные): - Кто у нас в группе любит сладкое и имеет младшую сестру? Каждый вопрос адресуется конкретному ребенку, если он не может ответить сам – ему помогает группа.

«Летает – не летает»

Задачи: Развитие слухового внимания. Способствует формированию дисциплинированности, организованности.

Ход игры: Воспитатель говорит детям: «Если я назову предмет, который летает, вы поднимаете руки вверх. Если не летает – нужно присесть. Вам нужно быть внимательными, потому что я могу показывать вам совсем противоположное. Кто ошибется – выходит из игры»

АПРЕЛЬ

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

«Жмурки»

Задачи: Учить детей бегать по площадке врассыпную, двигаться с завязанными глазами, слушая предупредительные сигналы. Развивать умение быстро перемещаться по залу, ловкость, быстроту действий. Способствует формированию настойчивости, дисциплинированности.

Ход игры: Выбирается водящий – жмурка. Он встаёт в середину комнаты, ему завязывают глаза, поворачивают несколько раз вокруг себя. Завязанную на глаза повязку не снимать и не подглядывать. Затем все дети разбегаются по комнате, а жмурка старается кого-нибудь поймать. При виде какой-либо опасности для жмурки дети должны предупредить словом «Огонь!». Поймав кого-нибудь жмурка передаёт свою роль пойманному.

Варианты: Если игра проходит на улице, то очерчивается граница, за которую играющие не имеют права забегать. Переступивший условленную границу считается сгоревшим и обязан заменить жмурку.

«Лягушка и цапля»

Задачи: Учить детей подпрыгивать на месте из глубокого приседа, прыгать через верёвку разными способами, развивать ловкость, быстроту движений. Способствует формированию настойчивости, самостоятельности.

Ход игры: В середине площадки обозначают болото, натягивают верёвку так, чтобы она не провисала. В стороне от болота цапля. Лягушки прыгают в болоте, ловят комаров. По сигналу «Цапля!» - она перешагивает через верёвку и начинает ловить лягушек. Они могут выскакивать из болота любым способом: отталкиваясь двумя ногами, одной ногой, с разбега. Пойманные лягушки идут в гнездо цапли. Перешагнувший через верёвку считается пойманным, можно только перепрыгивать.

«Петушиный бой»

Задачи: Развивать у детей ловкость, координацию движений. Способствует формированию дисциплинированности, настойчивости.

Ход игры: Участники делятся на пары и встают друг от друга на расстоянии 3—5 шагов. Пары изображают дерущихся петухов: прыгая на одной ноге, они стараются толкнуть друг друга плечом. Тот, кто потерял равновесие и встал на землю двумя ногами, выходит из игры. Дети перед началом игры договариваются, как они будут держать руки: на поясе, за спиной, скрестно перед грудью или руками держать колени согнутой ноги. Играющие должны одновременно приближаться друг к другу. Руками толкать друг друга нельзя.

«Успей занять»

Задачи: Развивать выдержку и ориентировку в пространстве. Упражнять в быстром беге. Учить выполнять движения по сигналу. Способствует формированию самостоятельности, дисциплинированности.

Ход игры: Каждый из игроков чертит вокруг себя круг – это его домик, и становится в центре. Один из игроков (без круга) становится в середину площадки и говорит: «Раз, два, три – беги!» Когда сказано последнее слово, все игроки меняются местами, а ведущий пытается занять чье-либо место. Кто не успел занять круг, становится ведущим, и игра продолжается.

СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

«Исследователи космоса»

Задачи: Научить детей самостоятельно распределять роли, понимать воображаемую ситуацию и действовать в соответствии с ней. Закреплять знания детей об исследованиях в области космоса, о специфических условиях труда исследователей, учить моделировать игровой диалог, использовать различные конструкторы, строительные материалы, предметы-заместители. Развивать творческое воображение, связную речь детей. Способствует формированию инициативности, самостоятельности, дисциплинированности.

Игровые роли: Учёные, космонавты, лаборанты.

Ход игры: Примерные игровые действия: выбор объекта исследования (планета, звезда, грунт с другой планеты и т. д.); создание лаборатории; работа в обсерватории; проведение опытной работы; изучение фотографий, видеосъемки из космоса; использование космических научных станций; ученый совет; подведение итогов исследований.

«Музей»

Задачи: Учить детей самостоятельно распределять роли и действовать в соответствии с ними. Отображать в игре события общественной жизни, нормы общественной жизни, поведения в культурных местах, учить внимательно, доброжелательно относиться друг к другу. Развивать речь детей, обогащать словарь детей. Способствует формированию инициативности, самостоятельности.

Игровые роли: Хранители музея, экскурсоводы, реставраторы, кассир, посетители.

Ход игры: Примерные игровые действия: подготовка к посещению музея; рассматривание путеводителей; выбор музея; покупка билета; оформление экспозиции; экскурсия; реставрационная мастерская.

«Банк»

Задачи: Выбирать роль и действовать в соответствии с ней, формировать навыки сотрудничества. Отражать в игре явления социальной действительности, закреплять правила поведения в общественных местах, формировать навыки речевого этикета. Способствует формированию инициативности, самостоятельности, настойчивости.

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

Ход игры: 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.

«Дизайнерская студия»

Задачи: Учить самостоятельно распределять роли и действовать согласно роли, формировать навык речевого этикета, учить включаться в групповую работу и самостоятельно находить в ней привлекательные моменты, учить оценивать качество выполнения задания (своей работы и партнеров по игре), учить выражать свое мнение публично; закреплять знания детей об окружающей жизни, продолжать знакомить с работниками дизайнерской студии. Способствует формированию инициативности, самостоятельности, организованности.

Игровые роли: Директор, дизайнеры, архитекторы, клиенты

Ход игры: Примерные игровые действия: выбор объекта, прием заказа; конкурс макетов; подбор материалов, измерение площади работ; согласование с заказчиком; оформление интерьера, сдача заказа; дополнения декоративными деталями; решение при возникновении конфликтных или спорных ситуаций; оплата заказа.

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ

«Молчу - шепчу – кричу»

Задачи: Формирование способности ребёнка регулировать свою речь. Способствует формированию дисциплинированности, организованности.

Ход игры: Заранее договоритесь о знаках, повинаясь которым, ребенок будет повышать-понижать голос, молчать, двигаться быстрее или медленнее. Например, когда вы прикладываете палец к губам - ребенок должен говорить шепотом и передвигаться очень медленно. Если вы положили руки под голову, как во время сна, ребенку следует замолчать и замереть на месте. А когда вы поднимете руки вверх, то можно разговаривать громко, кричать и бегать.

«Царевна Несмеяна»

Задачи: Развивает умение произвольно сосредотачивать свое внимание на выполняемом действии. Способствует формированию инициативности, настойчивости.

Ход игры: Прежде чем начать играть вспомните с детьми Царевну-Несмеяну из мультика. Развеселить ее было практически невозможно, она ни на кого не обращала внимания и лила слезы день и ночь. Попросите одного ребенка изображать Царевну-Несмеяну – плакать можно не плакать, но смеяться запрещено категорически (иначе какая же это Несмеяна?). Другие дети и взрослые, играющие в эту игру, должны изображать обеспокоенного царя-отца, а также женихов, которые изо всех сил стараются рассмешить капризную царевну. Тот, кто в этом деле окажется успешным настолько, что вызовет у Несмеяны широкую улыбку (видны будут зубы), считается выигравшим этот конкурс женихов. В следующем туре этот человек меняется с царевной местами. Для «женихов» лучше устанавливать некоторые ограничения: (они не имеют права дотрагиваться до царевны), Несмеяна же со своей стороны не должна отворачиваться или закрывать глаза или уши.

«Игрушка»

Задачи: Ролевое проигрывание ситуаций, отработка навыков эффективного взаимодействия, умения сотрудничать. Способствует формированию инициативности, настойчивости.

Ход игры: Упражнение выполняется в парах. Один ребенок из пары - обладатель красивой и очень любимой им игрушки, с которой он очень любит играть. Другой ребенок очень хочет поиграть с этой игрушкой. Его задача уговорить хозяина игрушки дать поиграть с ней. Важно: при выполнении этого упражнения ребенку - хозяину игрушки в руки дается любая игрушка, которую он должен представить как свою самую любимую. Как только хозяин игрушки отдает ее просящему ребенку, упражнение прерывается, и у ребенка спрашивают: почему он отдал игрушку.

«Гляделки»

Задачи: Развитие внимания, слухового восприятия. Способствует формированию организованности, дисциплинированности.

Ход игры: Все сидят или стоят в круге, опустив голову и закрыв глаза. На счет три все смотрят либо на того, кто сидит справа, либо на человека слева, либо прямо напротив. Если они встречаются глазами, оба вскрикивают и выходят из круга. Это повторяется до тех пор, пока все не выйдут из круга.

МАЙ

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

«Догони свою пару»

Задачи: Учить детей быстро бегать в заданном направлении, стараясь догнать свою пару. Развивать умение действовать по сигналу, ловкость, быстроту, выносливость.

Способствует формированию настойчивости, организованности.

Ход игры: Дети встают парами на одной из сторон площадки: один впереди, другой сзади – отступя 2-3 шага. По сигналу воспитателя первые быстро перебегают на другую сторону площадки, вторые их ловят – каждый свою пару. При повторении игры дети меняются ролями.

«Перелёт птиц»

Задачи: Учить детей бегать свободно по залу, имитируя полёт птиц, запрыгивать на кубы, скамейки, без помощи рук, спрыгивать, приземляясь на носки, полусогнутые ноги. Учить детей действовать по сигналу. Способствует формированию самостоятельности, организованности.

Ход игры: на одном конце зала находятся дети – они птицы. На другом конце зала – пособия, на которые можно залезть – это деревья. По сигналу воспитателя: «Птицы улетают!» - дети, махая руками, как крыльями разбегаются по всему залу, на следующий сигнал: «Буря!» - дети бегут к возвышениям и прячутся там. Когда воспитатель произнесёт: «Буря прекратилась!» дети спускаются с возвышений и снова разбегаются по залу (птицы продолжают свой полёт).

«Лиса в курятнике»

Задачи: Развивать умение действовать по сигналу, координацию движений, быстроту действий, ловкость. Способствует формированию инициативности, дисциплинированности.

Ход игры: На одной стороне площадки находится курятник. В курятнике на насесте сидят куры. На противоположной стороне площадки — нора лисы. Все свободное место — двор. Один из играющих назначается лисой, остальные — куры. По сигналу воспитателя куры спрыгивают с насеста, бегают по двору, хлопают крыльями, клюют зерна. По сигналу «лиса» куры убегают в курятник и взбираются на насест, а лиса старается поймать курицу. Не успевшую спастись, она уводит в свою нору. Игра возобновляется. Когда лиса поймает 2—3 кур, выбирается другая лиса.

«Запрещённое движение»

Задачи: Развивать моторную память. Способствует формированию дисциплинированности, настойчивости.

Ход игры: Игроки строятся в круг, в центре – педагог. Он выполняет различные движения, указав, какое из них – запрещённое. Дети повторяют все движения, кроме запрещённого. Те, кто повторили запрещённое движение, получают штрафные очки. Отмечаются игроки, которые не получили штрафных очков. Запрещённое движение надо менять через 4 – 5 повторений.

СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

«Российская Армия»

Задачи: Формирование умения творчески развивать сюжет игры. Формирование у дошкольников конкретных представлений о герое-воине, нравственной сущности его подвига во имя своей Родины. Воспитание у детей чувства патриотизма, гордости за свою Родину, восхищения героизмом людей. Способствует формированию инициативности, самостоятельности, дисциплинированности.

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

Ход игры: 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 педагогом ребята могут подготовить атрибуты для игры: пилотки, косынки, сумочки для медицинских сестер, мешочки с песком, шлемы. Затем воспитатель может организовать военно-спортивные игры, в которых дети отражают мирную службу солдат-пехотинцев, танкистов, ракетчиков, моряков. Детям предлагается выполнять то, что умеют солдаты: стрелять в цель, быстро переползать от куста к кусту, бегать. Эти упражнения педагог организует на участке детского сада. Воспитатель сначала берет на себя роль «Командира», он следит за правильным выполнением движений: метанием мешочков с песком, 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. «Мед-сестры» 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.

«Школа»

Задачи: Формирование умения творчески развивать сюжет игры. Обучение детей справедливо распределять роли в играх. Побуждение детей воспроизводить в играх бытовой и общественно полезный труд взрослых. Способствует формированию инициативности, самостоятельности, организованности.

Игровые роли: Учитель, ученики.

Ход игры: 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: журнал для учителя, повязки для дежурных и т.д. 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».

«Экологи»

Задачи: Создавать условия и поощрять социальное творчество, умение распределяться на подгруппы в соответствии с игровым сюжетом, формировать навыки речевого этикета. Расширять представления детей о гуманной направленности работы экологов, ее необходимости для сохранения природы, социальной значимости. Способствует формированию инициативности, самостоятельности.

Игровые роли: экологи, лаборанты, нарушители.

Ход игры: Примерные игровые действия: выбор объекта, работа с картами, планами местности; изучение экологических паспортов; изучение экологической обстановки (пробы воды, воздуха, почвы и т. д.); предъявление штрафных санкций; работы по исправлению экологической ситуации; фотографирование, съемка нарушений.

«Олимпиада»

Задачи: Формировать умение детей распределяться на подгруппы в соответствии с игровым сюжетом. Отобразить события общественной жизни, интересующее детей, объединить детей вокруг одной цели, способствовать преодолению эгоцентризма, формированию совместной деятельности, направлять внимание детей на качество исполняемых ролей, их социальную значимость. Способствует формированию инициативности, самостоятельности, настойчивости.

Игровые роли: Президент олимпийского комитета, участники олимпиады, зрители.

Ход игры: Примерные игровые действия: зажжение олимпийского огня; представление и шествие команд; приветствие спортсменов президентом олимпийского комитета; открытие олимпиады и концерт; спортивные выступления; закрытие олимпиады.

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ

«Веселая игра с колокольчиком»

Задачи: Развитие слухового восприятия. Способствует формированию настойчивости, организованности.

Ход игры: Все садятся в круг, по желанию группы выбирается водящий, однако, если желающих водить нет, то роль водящего отводится воспитателю. Водящему завязывают глаза, а колокольчик передают по кругу, задача водящего — поймать человека с колокольчиком. Перебрасывать колокольчик друг другу нельзя.

«Король сказал»

Задачи: Переключение внимания с одного вида деятельности на другой, преодоление двигательных автоматизмов. Способствует формированию

Ход игры: Все участники игры вместе с ведущим становятся в круг. Ведущий говорит, что он будет показывать разные движения (физкультурные, танцевальные, шуточные), а играющие должны их повторять только в том случае, если он добавит слова «Король сказал». Кто ошибется, выходит на середину круга и выполняет какое-нибудь задание участников игры, например, улыбнуться, попрыгать на одной ноге...

«Дракон»

Задачи: Развитие внимания, координации движений. Способствует формированию организованности, настойчивости.

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

«Почтальон»

Задачи: Развитие внимания, наблюдательности. Способствует формированию инициативности, организованности.

Ход игры: Играющие держатся за руки, водящий-почтальон находится – в центре круга. Он говорит: «Я посылаю письмо от Сережи до Лены». Сережа начинает передавать «письмо». Он пожимает руку своему соседу справа или слева, тот пожимает руку следующему и так дальше по кругу, пока «письмо» не дойдет до Лены. Цель почтальона «перехватить письмо», то есть увидеть, у кого из детей оно сейчас находится. Ребенок водит до тех пор, пока «письмо» не будет перехвачено. Желательно, чтобы каждый ребенок побывал в роли почтальона.