

ПРИЛОЖЕНИЕ

к перспективному плану работы по реализации проекта «Добрые игры»

КАРТОТЕКА ИГР ПО ТЕМАМ

Старшая группа (5–6 лет)

2026/27 учебный год (сентябрь — май)

294 карточки: вид игры, цель, оборудование, ход, вариант

СОДЕРЖАНИЕ

Как пользоваться картотекой.....	4
СЕНТЯБРЬ.....	5
ТЕМА: МОЙ ЛЮБИМЫЙ ДЕТСКИЙ САД.....	5
ТЕМА: КАК ПЕЧАТАЮТ КНИГИ.....	8
ТЕМА: ЮНЫЕ ИССЛЕДОВАТЕЛИ.....	12
ТЕМА: КАРТА ПУТЕШЕСТВИЙ.....	16
ТЕМА: В ГОСТЯХ У БАБУШКИ И ДЕДУШКИ.....	19
ОКТАБРЬ.....	23
ТЕМА: ЗВУКИ МУЗЫКИ.....	23
ТЕМА: ЧТО РАСТЁТ У НАС В САДУ И В ОГОРОДЕ?.....	27
ТЕМА: ПОДАРОК ДЛЯ МАМЫ И ПАПЫ.....	30
ТЕМА: ПОМОГАЕМ ПТИЦАМ.....	34
НОЯБРЬ.....	39
ТЕМА: НАРОДЫ РОССИИ. ВМЕСТЕ МЫ — БОЛЬШАЯ СЕМЬЯ!.....	39
ТЕМА: НАСТОЯЩИЙ ДРУГ.....	41
ТЕМА: ЧТО ТАКОЕ ТАЛАНТ?.....	45
ТЕМА: ПОДАРОК ДЛЯ МАМЫ И ПАПЫ (ДЕНЬ МАТЕРИ).....	48
ДЕКАБРЬ.....	49
ТЕМА: СЕРДЦЕ, ОТКРЫТОЕ ДОБРУ.....	49
ТЕМА: МУЗЕЙ — СОКРОВИЩА ИСТОРИИ.....	52
ТЕМА: ВОЛШЕБНЫЙ МИР СКАЗОК.....	56
ТЕМА: ПРОФЕССИЯ — БЕЗОПАСНОСТЬ.....	60
ТЕМА: НОВОГОДНЕЕ ЧУДО.....	65
ЯНВАРЬ.....	69
ТЕМА: ПОМОГАЕМ ПТИЦАМ.....	69
ТЕМА: ПУТЕШЕСТВИЕ НА ПОЕЗДЕ.....	72
ТЕМА: В КРУГУ СЕМЬИ.....	76

ФЕВРАЛЬ.....	80
ТЕМА: ЗИМНИЕ ВИДЫ СПОРТА.....	80
ТЕМА: ЮНЫЕ ИССЛЕДОВАТЕЛИ.....	84
ТЕМА: В ГОСТЯХ У СКАЗОК А. С. ПУШКИНА.....	87
ТЕМА: СПАСИБО ВАМ, ГЕРОИ.....	90
МАРТ.....	94
ТЕМА: ПОДАРОК ДЛЯ МАМЫ И ПАПЫ.....	94
ТЕМА: ЛЮБИМЫЕ МУЛЬТФИЛЬМЫ.....	94
ТЕМА: ПРИКЛЮЧЕНИЯ В КРЫМУ.....	97
ТЕМА: ЗА КУЛИСАМИ ТЕАТРА.....	101
ТЕМА: МИР КИНО.....	104
АПРЕЛЬ.....	108
ТЕМА: РЕЖИМ ДНЯ, ВИТАМИНЫ И ЗДОРОВЬЕ.....	108
ТЕМА: КОСМОС — ЗАГАДОЧНЫЙ МИР.....	111
ТЕМА: ПРИРОДА — НАШ ДОМ.....	115
ТЕМА: КЕМ Я СТАНУ, КОГДА ВЫРАСТУ?.....	118
МАЙ.....	122
ТЕМА: ПОБЕДА В НАШИХ СЕРДЦАХ.....	122
ТЕМА: РОССИЯ — РОДИНА МОЯ.....	125
ТЕМА: МОРСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ.....	129
ТЕМА: БЫСТРЕЕ, ВЫШЕ, СИЛЬНЕЕ.....	132

Как пользоваться картотекой

Картотека — приложение к перспективному плану «Добрые игры» для старшей группы (5–6 лет) на 2026/27 учебный год. Карточки идут в порядке тем недель с сентября по май; номер карточки совпадает с номером, указанным в плане.

В плане на каждую неделю названы три основные игры. Остальные карточки темы — банк для выбора: педагог берёт игру в зависимости от интересов детей, ситуации в группе, режима, погоды и наличия материалов. Играть все игры подряд не требуется.

Из 294 карточек 85 — игры официального комплекта проекта «Добрые игры». Их ход изложен кратко и своими словами; полный текст, стихи, считалки и иллюстрации — в файле проекта, ссылка на него дана в карточке и в начале темы (в Word файл открывается щелчком с нажатой клавишей Ctrl). Остальные карточки — подбор педагога (вариативный компонент), они не являются материалами проекта.

Если игра подходит к нескольким темам, она описана один раз, а в других темах дана строка «Также подходят карточки других тем».

В каждой карточке: вид игры, цель, оборудование, ход и, где он есть, вариант усложнения. Оборудование подобрано из того, что обычно есть в группе и на участке.

Безопасность: мелкие предметы (крупы, бусины, семена, камешки) — только под присмотром взрослого; клеевой пистолет, утюг, горячая вода — только в руках взрослого. Соревновательные игры для младших дошкольников проводятся без выбывания и без выявления проигравших.

СЕНТЯБРЬ

ТЕМА: МОЙ ЛЮБИМЫЙ ДЕТСКИЙ САД

Игры комплекта проекта «Добрые игры» для старшей группы — [файл «Играем вместе»](#).

№ 1. Театрализованная игра «Волшебный мост дружбы»

Вид: театрализованная

Цель: закрепление представлений о хороших поступках, развитие актёрских навыков и воспитание нравственных качеств.

Оборудование: верёвки или ленты (2 шт.) — «берега», коврики или листы бумаги (3–4 шт.) — «камни».

Ход игры: Воспитатель раскладывает две верёвки — «берега», между ними «река», на ней несколько ковриков-«камней». Дети делятся на пары и, держась за руки, переходят «реку» по «камням», поддерживая друг друга, чтобы никто не «упал в воду». Педагог подбадривает пары, отмечает, как важно держаться вместе и помогать. Игра повторяется, пока все пары не перейдут на другой «берег».

Вариант: Перейти «реку» всей группой, передавая освободившийся сзади «камень» вперёд после каждого шага.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 2. Театрализованная игра «Воспитатель и его помощники»

Вид: театрализованная

Цель: знакомство с важностью профессии воспитателя и его помощников, развитие чувства благодарности и желания помогать.

Оборудование: фартук воспитателя, игрушечная посуда, книжки, тряпочки, швабра, карандаши, игрушечный градусник.

Ход игры: Воспитатель предлагает показать, как взрослые в детском саду заботятся о детях. Дети распределяют роли: воспитатель, няня, повар, медсестра, музыкальный руководитель. Каждый по очереди показывает короткую сценку: «воспитатель» читает книжку игрушечным зверьям, «няня» накрывает на стол, «повар» варит суп, «медсестра» проверяет здоровье. Остальные дети отгадывают, кого изображает участник. В завершение все вместе благодарят сотрудников детского сада.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 3. Народная игра «Горелки с платочком»

Вид: народная

Цель: развитие быстроты, ловкости и умения действовать по сигналу в подвижной народной игре.

Оборудование: платочек.

Ход игры: Дети встают парами друг за другом в колонну, впереди — водящий с платочком в поднятой руке. Все хором произносят приговорку из материалов проекта. По её окончании последняя пара бежит вдоль колонны с двух сторон к водящему. Кто первым добежит и возьмёт платочек, встаёт с ним впереди колонны, а опоздавший «горит» — становится водящим. Игра продолжается, пока все пары не побегут.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 4. Дидактическая игра «Собери команду для доброго дела»

Вид: дидактическая

Цель: развитие навыков сотрудничества: умения договариваться и распределять обязанности, формирование чувства коллективизма.

Оборудование: разрезные картинки (4–6 частей) с изображением сотрудников детского сада, конверты, карточки с «заданиями», коврик или стол для сборки.

Ход игры: Дети делятся на мини-группы по 3–4 человека, каждая получает конверт с разрезной картинкой. Группа собирает картинку, называет сотрудника детского сада (воспитатель, няня, повар, музыкальный руководитель, логопед, дворник) и придумывает, чем он помогает детям. Затем команда получает карточку с «заданием» и выполняет его сообща: например, рассаживает кукол за стол, как это делает няня. Воспитатель подводит итог: в детском саду, как в семье, всё делается вместе, и каждый важен.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 5. Дидактическая игра «Наш дружный день в детском саду»

Вид: дидактическая

Цель: систематизация представлений о режиме дня и роли каждого сотрудника, развитие связной речи и умения сотрудничать.

Оборудование: большой круг-«циферблат» (на ватмане), разделённый на секторы режима дня, карточки с режимными моментами и сотрудниками, прищепки или магниты.

Ход игры: Дети сидят в кругу возле «циферблата» с секторами: утро, завтрак, занятие, прогулка, обед, сон, полдник, вечер. По очереди каждый берёт карточку, крепит её на нужный сектор и рассказывает, кто из взрослых заботится о детях в это время. Если ребёнок затрудняется, товарищи подсказывают. Когда все карточки разложены, дети вместе проверяют, никого ли не забыли и всех ли поблагодарили. Воспитатель подводит к выводу: день в детском саду — общее дело.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 6. Музыкальная игра «Хоровод друзей»

Вид: музыкальная

Цель: формирование понятий «единство» и «общность» через совместное движение, развитие умения действовать синхронно и менять движения по сигналу.

Оборудование: колонка, весёлая музыка.

Ход игры: Дети встают в хоровод, в центре — воспитатель или ребёнок-ведущий. Под музыку хоровод идёт по кругу; когда музыка останавливается, ведущий называет качество, и дети выполняют условленное движение: «Дружба» — обнимают соседей, «Помощь» — протягивают руки в центр, «Уважение» — кланяются друг другу, «Семья» — поднимают сцепленные руки, «Радость» — прыгают и хлопают. Постепенно темп ускоряется. В конце воспитатель подчёркивает, что вместе дети сильнее.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 7. Музыкальная игра «Наш общий танец»

Вид: музыкальная

Цель: воспитание умения действовать в коллективе, развитие творческого самовыражения через танец и эмоции.

Оборудование: колонка, ритмичная музыка.

Ход игры: Дети стоят врассыпную. Воспитатель включает музыку и называет, чем танцевать: только головой, плечами, руками, ногами или всем телом. По команде «Замри!» дети застывают в той позе, в которой их застал сигнал. Пошевелившийся не выбывает, а становится помощником воспитателя и следит за остальными. Игра завершается свободным танцем всей группы.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 8. Словесная игра «Играем дружно!»

Вид: словесная

Цель: формирование грамматически правильной речи (согласование существительных с местоимениями «мой», «моя», «моё», «наши») и воспитание умения сотрудничать.

Оборудование: игрушки или иллюстрации игрушек разного рода, игрушки или картинки персонажей: зайчонок, мышка, какаду, медведица.

Ход игры: Воспитатель рассказывает историю о том, как в детский сад зверей пришли зайчонок, мышка и какаду с игрушками и поссорились. Дети помогают разобраться: отбирают игрушки, про которые можно сказать «мой», затем «моя», затем «моё», и называют их вместе с местоимением. Педагог спрашивает, что могло случиться дальше и кто помог зверятам помириться. Появляется воспитатель-медведица и объясняет, что в детском саду игрушки «наши». Дети делают вывод о том, как важно делиться и играть дружно.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 9. Словесная игра «Именинник!»

Вид: словесная

Цель: обогащение словарного запаса, развитие речевой инициативы и воспитание эмпатии.

Оборудование: сюжетная картинка праздничного стола, веночек или корона для именинника, стульчик с нарядным покрывалом.

Ход игры: Воспитатель предлагает вспомнить, как в группе поздравляют друг друга с днём рождения, и рассказывает о празднике именин. Дети рассматривают картинку и обсуждают, почему именинник счастлив: ему говорят много добрых слов. «Именинник» садится на нарядный стульчик, дети придумывают как можно больше ласковых вариантов его имени, а затем говорят ему добрые слова и пожелания. Воспитатель помогает не повторяться. Затем «именинником» становится другой ребёнок.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

ТЕМА: КАК ПЕЧАТАЮТ КНИГИ

Комплекта игр по теме для старшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 10. Игра «Издательство»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие умения самостоятельно развёртывать сюжет и распределять роли (писатель, художник, редактор, печатник), договариваться о последовательности работы.

Оборудование: листы бумаги А4 и А5, цветные карандаши и фломастеры, степлер или нитки для сшивания (у педагога), детская печать или штампики, коробка — «печатный станок», табличка «Издательство».

Ход игры: Педагог предлагает подгруппе 5–6 детей выпустить свою книжку-малышку для младшей группы и спрашивает, кто нужен, чтобы книга появилась. Дети сами распределяют роли: писатель придумывает и рассказывает короткую историю, редактор повторяет её и проверяет, всё ли понятно, художник рисует картинки на 3–4 листах, печатник «пропускает» листы через станок и ставит штамп издательства. Педагог помогает договориться о порядке работы: что делается сначала, кто кого ждёт, и записывает слова писателя под рисунками. Готовые листы складываются по порядку, педагог скрепляет их степлером. Книгу «выпускают» — дарят группе малышей или ставят в книжный уголок, в следующий раз роли меняются.

Вариант: Издательство получает «заказ» от другой группы (книжка о зиме, о животных) и дети обсуждают, как его выполнить.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 11. Игра «Библиотека»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие игрового диалога и вежливого обращения, представлений о труде библиотекаря, умения объяснить свой выбор книги.

Оборудование: книги из книжного уголка (10–15 шт.), стол библиотекаря, карточки-«формуляры» из картона по числу читателей, детская печать, табличка «Библиотека».

Ход игры: Дети вспоминают, что делает библиотекарь: выдаёт книги, записывает их в формуляр, напоминает о бережном обращении, советует, что почитать. Распределяют роли: один-два библиотекаря, остальные — читатели. Читатель вежливо здоровается, просит книгу и объясняет, почему выбрал именно её («Я хочу про животных, потому что...»); библиотекарь ставит отметку в формуляр и называет срок возврата. Педагог сначала может быть читателем и показывает образец диалога, затем отходит и подключается, если игра затихает. При возврате книги библиотекарь спрашивает, понравилась ли она, и читатель коротко отвечает.

Вариант: Библиотекарь получает просьбу «посоветуйте книгу про...» и подбирает книгу по теме, объясняя выбор.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 12. Игра «Что сначала, что потом»

Вид: дидактическая

Цель: закрепление последовательности создания книги, развитие умения обосновать порядок.

Оборудование: картинки-этапы создания книги (6 шт.: писатель пишет текст, художник рисует, редактор проверяет, печатная машина печатает, листы сшивают в книгу, книгу читают в библиотеке или дома), наборное полотно или магнитная доска.

Ход игры: Дети сидят полукругом у доски, педагог в беспорядке выставляет картинки. Он предлагает разложить их по порядку — от первой мысли автора до книги в руках читателя. Ребёнок ставит одну картинку и объясняет, почему она стоит именно здесь («Сначала писатель пишет, потому что без текста нечего рисовать»). Остальные соглашаются или предлагают поправку с объяснением. Когда цепочка готова, дети по очереди «проходят» её, рассказывая о каждом этапе одним предложением.

Вариант: Педагог незаметно меняет местами две картинки, дети находят ошибку и объясняют её.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 13. Игра «Кому что нужно для работы»

Вид: дидактическая

Цель: соотнесение предметов труда и профессии, развитие умения объяснить, зачем нужен предмет.

Оборудование: картинки людей разных профессий книжного дела (писатель, художник, печатник, переплётчик, библиотекарь), картинки предметов труда (перо и бумага, компьютер, краски и кисть, печатный станок, нож для резки бумаги, клей, книжный формуляр).

Ход игры: Игру проводят за столом с подгруппой 4–6 детей. Каждый берёт картинку с профессией, предметы лежат на столе изображением вверх. Ребёнок подбирает к своей профессии 1–2 предмета и объясняет, зачем они нужны («Художнику нужны краски, чтобы нарисовать картинки к сказке»). Если предмет подходит нескольким профессиям, дети обсуждают, кому он нужнее и почему. Затем дети меняются карточками профессий.

Вариант: Педагог показывает предмет, а дети называют все профессии, которым он может пригодиться. На неделе «Профессия — безопасность» берут картинки профессий безопасности (пожарный, спасатель, полицейский, врач скорой помощи) и их предметов.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 14. Игра «Найди книгу по описанию»

Вид: дидактическая

Цель: развитие внимания и умения слушать описательный рассказ до конца.

Оборудование: 5–6 знакомых детям книг с яркими обложками, выставленных на столе или полке.

Ход игры: Дети сидят полукругом перед выставкой книг. Педагог описывает одну книгу, не называя её: цвет и рисунок обложки, кто изображён, какой она толщины, о чём в ней рассказывается. Правило: отвечать можно только после слов «Найди эту книгу», даже если догадался раньше. Тот, кто первым правильно указал книгу, объясняет, по каким признакам узнал. Затем он сам описывает следующую книгу, а педагог помогает ему вопросами.

Вариант: Описание начинают с самых общих признаков и только в конце называют главный — дети учатся не спешить с ответом.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 15. Игра «Расскажи, о чём эта книга»

Вид: словесная

Цель: развитие связной описательной речи по плану: обложка — герои — о чём.

Оборудование: книги из книжного уголка, знакомые детям, схема плана из трёх картинок (обложка, человечек, облачко-«мысль»).

Ход игры: Дети сидят в кругу, у каждого или у нескольких детей — знакомая книга. Педагог показывает схему и напоминает, что рассказ строится по трём шагам: какая обложка, кто герои, о чём книга. Сначала педагог сам кратко рассказывает о своей книге по схеме. Затем 3–4 ребёнка по желанию рассказывают о своих книгах, остальные слушают и задают один вопрос рассказчику. Если ребёнок сбивается, педагог указывает на нужный шаг схемы.

Вариант: Слушатели решают, какую из представленных книг почитать вечером, и объясняют выбор.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 16. Игра «Доскажи словечко»

Вид: словесная

Цель: развитие речевого слуха и чувства рифмы.

Оборудование: мяч.

Ход игры: Дети стоят в кругу, педагог в центре с мячом. Он произносит двестише о книгах, буквах или чтении, не договаривая последнее слово, и бросает мяч одному из детей. Ребёнок ловит мяч, называет подходящее по рифме и смыслу слово и возвращает мяч. Если слово рифмуется, но не подходит по смыслу, дети вместе обсуждают, почему так сказать нельзя, и подбирают правильное. Двестишия педагог сочиняет сам или берёт из знакомых детям стихов, произнося только начало строки.

Вариант: Дети сами придумывают начало строчки, а педагог или другой ребёнок досказывает рифму.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 17. Игра «Живая обложка»

Вид: театрализованная

Цель: развитие выразительности речи и движений: дети «оживляют» обложку знакомой книги.

Оборудование: 3–4 знакомые детям книги с сюжетными обложками.

Ход игры: Педагог показывает обложку, дети вспоминают, что за книга и кто на ней изображён. Небольшая группа (2–4 ребёнка) договаривается, кто кого изображает, и по сигналу «Замри!» застывает в позах героев с обложки. На слово «Оживи!» каждый герой произносит одну фразу от своего имени — что он сейчас чувствует или собирается сделать. Зрители сравнивают «живую обложку» с настоящей и говорят, что получилось похоже. Затем выходит другая группа с другой книгой.

Вариант: Дети показывают не обложку, а то, что, по их мнению, случилось с героями через минуту.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 18. Игра «Книжкина больница»

Вид: трудовое поручение

Цель: формирование бережного отношения к книге, развитие умения выполнять трудовое поручение до конца.

Оборудование: книги из группы, требующие мелкого ремонта (2–3 шт. на ребёнка), прозрачный широкий скотч, клей-карандаш, полоски бумаги, ластик, ножницы с закруглёнными концами, табличка «Книжкина больница».

Ход игры: Педагог предлагает подгруппе 3–4 детей открыть «больницу» и вместе осматривает «пациентов»: где оторван уголок, где порвана страница, где карандашные пометки. Дети договариваются, кто подклеивает страницы, кто стирает ластиком пометки, кто разглаживает загнутые уголки. Педагог показывает, как аккуратно подклеить надрыв скотчем, и помогает там, где ребёнку трудно. Каждый доводит «лечение» своей книги до конца и возвращает её на полку. В конце дети обсуждают, отчего книги «заболели» и как сделать, чтобы это не повторялось.

Вариант: Дети составляют для группы правила обращения с книгой и зарисовывают их значками.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 19. Игра «Тише — работает типография»

Вид: подвижная

Цель: развитие слухового внимания и умения действовать по сигналу.

Оборудование: бубен.

Ход игры: Игру проводят в зале или на участке. Дети — «печатные машины» — свободно двигаются по площадке под частые удары бубна, изображая работу станка: вращают руками, приседают, «выпускают листы». Когда бубен звучит тихо, машины работают медленно и бесшумно; когда бубен замолкает, все замирают — «станок выключен». Если кто-то шевельнулся в паузе, он идёт «на починку»: выполняет одно задание педагога (например, 3 приседания) и возвращается в игру. Через несколько повторов педагог передаёт бубен ребёнку, который не ошибся.

Вариант: Вводится второй сигнал: при двух ударах «машины» встают парами и «печатают» вместе зеркальными движениями.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: ЮНЫЕ ИССЛЕДОВАТЕЛИ

Комплекта игр по теме для старшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 20. Игра «Научная лаборатория»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие умения самостоятельно развёртывать сюжет, распределять роли (учёный, лаборант, помощник) и договариваться о правилах безопасной работы.

Оборудование: стол-«лаборатория», пластиковые стаканчики, ложки, лупы, магнит, ёмкость с водой, песок, камешки, губки, бумажные халаты или фартуки, тетрадь «Журнал наблюдений», карандаши.

Ход игры: Педагог предлагает открыть в группе лабораторию и вместе с детьми составляет 3–4 правила безопасности: ничего не пробовать на вкус, работать только с тем, что разрешил взрослый, убирать за собой. Дети распределяют роли: учёный ставит задачу («Узнаем, что притягивает магнит»), лаборант готовит материал, помощник зарисовывает результат в журнал. Педагог подсказывает новые задачи и следит за соблюдением правил, но не делает опыты за детей. Учёный рассказывает остальным, что они узнали. В следующий раз роли меняются.

Вариант: Лаборатория получает «письмо» с вопросом от героя сказки, и дети сами решают, какой опыт поможет ответить.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 21. Опыт «Что тонет, что плавает»

Вид: экспериментирование

Цель: развитие умения выдвигать предположение, проверять его и объяснять результат.

Оборудование: таз или прозрачная ёмкость с прохладной водой, предметы из разных материалов (деревянный кубик, пластмассовая игрушка, камешек, металлическая ложка, пробка, лист бумаги, крупная пуговица, шишка), две таблички «тонет» и «плавает», полотенце, фартуки.

Ход игры: Подгруппа 4–6 детей в фартуках располагается вокруг стола с ёмкостью воды. Педагог показывает предмет, и каждый ребёнок говорит, утонет он или будет плавать, и почему он так думает. Затем один из детей опускает предмет в воду, все наблюдают, и предмет кладут к нужной табличке. Педагог спрашивает, чьё предположение подтвердилось и почему так получилось (лёгкий, тяжёлый, из дерева, из металла). Правило: воду не разбрызгивать, предметы в рот не брать, мокрые руки вытирать полотенцем.

Вариант: Дети пробуют заставить плавающий предмет утонуть или утонувший — плавать (положить пластилин в лодочку из фольги).

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 22. Игра «Волшебная лупа»

Вид: экспериментирование

Цель: развитие наблюдательности, умения рассмотреть детали и описать их.

Оборудование: лупы (по одной на двоих детей), природный материал и предметы для рассматривания (лист, кора, песок, ткань, перо, монета, срез яблока), листы бумаги и карандаши.

Ход игры: Дети работают парами за столом или на участке. Каждая пара получает предмет и сначала рассматривает его без лупы, называя, что видно. Затем смотрит через лупу и рассказывает, что нового появилось: прожилки, ворсинки, крупинки, трещинки. Педагог задаёт уточняющие вопросы («На что похоже? Какого цвета вблизи?») и предлагает зарисовать увиденное. Правило: лупу не наводить на солнце и не направлять на глаза. В конце пары меняются предметами и сравнивают свои описания.

Вариант: Один ребёнок описывает увиденное под лупой, а напарник по описанию угадывает предмет.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 23. Игра «Живое — неживое»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения классифицировать и обосновывать свой выбор.

Оборудование: мяч.

Ход игры: Дети стоят в кругу, педагог с мячом в центре. Он называет предмет или объект природы и бросает мяч ребёнку: если это живое, ребёнок ловит мяч, если неживое — отбивает. Пойманный или отбитый мяч ребёнок возвращает и объясняет свой ответ одним признаком живого: дышит, растёт, питается, двигается сам. Спорные слова (облако, огонь, семечко, машина) педагог специально включает и предлагает детям обсудить их. Через несколько кругов ведущим становится ребёнок.

Вариант: Неподвижные дети делят ещё на две группы — созданное человеком и природой — и называют признак.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 24. Игра «Что изменилось в лаборатории?»

Вид: дидактическая

Цель: развитие зрительной памяти и внимания.

Оборудование: 6–8 предметов «лаборатории» на подносе (лупа, магнит, пробирка или стаканчик, ложка, камешек, перо, губка, песочные часы), салфетка.

Ход игры: Дети сидят полукругом у стола, педагог предлагает внимательно рассмотреть «оборудование лаборатории» и запомнить, где что лежит. Затем дети закрывают глаза, а педагог убирает один предмет, добавляет новый или меняет два предмета местами. Открыв глаза, дети называют, что изменилось, и описывают, где предмет лежал раньше. Тот, кто ответил первым, становится ведущим и сам меняет предметы. Количество изменений постепенно увеличивают до двух-трёх.

Вариант: Ведущий меняет не место предмета, а его положение (переворачивает, кладёт на бок), что заметить труднее.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 25. Игра «Угадай на ощупь»

Вид: дидактическая

Цель: развитие тактильного восприятия и словаря признаков.

Оборудование: непрозрачный мешочек, 6–8 предметов с разными свойствами (шишка, гладкий камешек, губка, деревянная ложка, кусочек меха или ткани, металлический ключ, пластмассовый кубик, клубок шерсти).

Ход игры: Дети сидят в кругу, педагог по очереди подходит к каждому с мешочком. Ребёнок опускает руку, ощупывает один предмет и, не доставая его, описывает: гладкий или шершавый, твёрдый или мягкий, тёплый или холодный, лёгкий или тяжёлый. Остальные по описанию угадывают предмет, после чего ребёнок достаёт его и все проверяют. Правило: подглядывать нельзя, называть предмет сразу тоже нельзя — сначала признаки. Педагог помогает подобрать точные слова, если ребёнку не хватает словаря.

Вариант: Ребёнок ищет на ощупь предмет, который педагог описал признаками, не называя его.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 26. Игра «Почему так бывает?»

Вид: словесная

Цель: развитие умения устанавливать причинно-следственные связи и объяснять их словами.

Оборудование: мяч.

Ход игры: Дети сидят или стоят в кругу. Педагог задаёт вопрос-«почему» о явлении, знакомом детям по опыту: почему лужа замёрзла, почему на солнце тень, почему мокрое бельё высыхает, почему растение без воды вянет. Мяч получает тот, кто хочет ответить; ответ строится со словами «потому что». Если объяснения у детей разные, педагог предлагает выбрать, какое ближе к правде, и, когда возможно, проверить его опытом. В конце дети сами задают друг другу свои «почему».

Вариант: Педагог называет следствие («Лужи растаяли»), а дети придумывают как можно больше возможных причин.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 27. Игра «Задай вопрос учёному»

Вид: словесная

Цель: развитие умения формулировать вопрос познавательной направленности.

Оборудование: шапочка или очки «учёного», предмет или картинка для обсуждения (камень, ракушка, лист, картинка вулкана).

Ход игры: Педагог надевает очки «учёного» и кладёт перед детьми загадочный предмет. Дети по очереди задают «учёному» вопросы, начинающиеся со слов «почему», «как», «зачем», «из чего», «откуда». На каждый вопрос педагог отвечает коротко и честно; если не знает ответа, говорит, где его можно найти — в книге, у специалиста, в опыте. После 5–6 вопросов роль учёного переходит к ребёнку, который отвечает так, как сам думает. Педагог обращает внимание детей на самые интересные вопросы и обсуждает, почему они интересные.

Вариант: Дети ищут ответ на один свой вопрос в детской энциклопедии вместе с педагогом.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 28. Упражнение «Ветер и пёрышко»

Вид: дыхательная

Цель: развитие силы и плавности выдоха.

Оборудование: пёрышки или полоски тонкой бумаги длиной 8–10 см (по одному на ребёнка), «дорожка» из ленты на столе.

Ход игры: Дети сидят за столами, перед каждым — своё пёрышко или бумажная полоска. Педагог напоминает: вдох — носом, плечи не поднимать, выдох — ртом, плавно, «как ветерок». По сигналу дети дуют на пёрышко так, чтобы оно медленно двигалось по дорожке и не улетело со стола. Затем педагог предлагает подуть сильно, как ветер, и сравнить, что происходит с пёрышком. Упражнение повторяют 3–4 раза с паузами, чтобы не закружилась голова; каждый дует только на своё пёрышко.

Вариант: Дети удерживают пёрышко в воздухе, подбрасывая его выдохом снизу.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 29. Игра «Найди по следу»

Вид: подвижная

Цель: развитие наблюдательности и ориентировки на участке.

Оборудование: мел или стрелки из картона (8–10 шт.), «клад» — коробка с природным материалом или новой игрушкой для прогулки.

Ход игры: До выхода детей педагог прокладывает на участке «след» — мелом рисует стрелки или раскладывает картонные стрелки на земле, ведущие к спрятанному «кладу». Дети делятся на две команды, у каждой своя цепочка стрелок своего цвета. Команда идёт по следу вместе, не разбегаясь, и называет, мимо чего проходит («повернули у песочницы, идём к веранде»). Найдя клад, команда возвращается и рассказывает, каким путём шла. Правило: за пределы участка не выходить, ждать отстающих.

Вариант: Команды сами прокладывают след для другой команды.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: КАРТА ПУТЕШЕСТВИЙ

Игры комплекта проекта «Добрые игры» для старшей группы — [файл «Играем вместе»](#).

№ 30. Сюжетно-ролевая игра «Путешествие на Север», «У тёплого моря»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие умения совместно выбирать направление путешествия, распределять роли и развёртывать сюжет о жизни людей и природе севера и юга.

Оборудование: крупный строительный материал или стулья для транспорта, атрибуты ролей (штурвал, руль, рюкзак, бинокль, аптечка), предметы-заместители.

Ход игры: Воспитатель предлагает отправиться в путешествие, и дети вместе решают, куда ехать — на север или на юг к морю. От направления зависит выбор транспорта и того, что взять в дорогу. Роли: лётчик, водитель, капитан корабля, машинист поезда, турист, экскурсовод, охотник, рыбак, спасатель, врач. В пути и на месте дети обыгрывают смену погоды, наблюдения за природой и животными, пикник на берегу. Сюжет завершается возвращением в детский сад или домой, встречей с родными и рассказом о путешествии другим детям и взрослым.

Вариант: Два направления сюжета — холодный Север или тёплое море — выбираются по желанию детей.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 31. Театрализованная игра «Карта сокровищ России»

Вид: театрализованная

Цель: расширение знаний о природе России, развитие координации, внимания и умения действовать в команде, воспитание гордости за свою страну.

Оборудование: большая нарисованная карта-схема группы или зала с отметками, 3–4 конверта с заданиями, «клад» — флажок России, узкая лента или скамейка.

Ход игры: Воспитатель собирает детей в круг и предлагает, как настоящие туристы, отправиться по карте за кладом. На каждой отметке маршрута дети выполняют задание: на «Лесной» точке называют зверей России, у «Реки» переходят по ленте или скамейке, раскинув руки, в «Горах» играют в «Эхо», хором договаривая слова о стране, на «Поляне» повторяют за ведущим движения «танца туристов». В конце маршрута дети находят «клад» — флажок России. Воспитатель подводит итог: страна большая и разнообразная, а флаг — символ Родины.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 32. Театрализованная игра «Мы — юные экскурсоводы»

Вид: театрализованная

Цель: знакомство с символами и достопримечательностями России, развитие связной речи и умения выступать перед группой, воспитание гордости за страну и её культурное наследие.

Оборудование: картинки (берёза, Московский Кремль, медведь, матрёшка, флаг России), детский «микрофон» (муляж), разрезной бумажный пазл «Матрёшка» (2–3 шт.).

Ход игры: Воспитатель рассказывает, что туристам о красивых местах рассказывают экскурсоводы, и предлагает провести экскурсию по России. Дети идут по кругу от «станции» к «станции»: «Берёзовая роща», «Главная площадь», «Лесная», «Сувенирная». На каждой воспитатель показывает картинку и передаёт «микрофон» ребёнку-экскурсоводу, который с помощью взрослого рассказывает «туристам» о берёзе, Московском Кремле, медведе или матрёшке. На «Сувенирной» станции дети делятся на 2–3 команды и собирают разрезную матрёшку. В конце воспитатель благодарит «экскурсоводов» за рассказ о Родине.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 33. Народная игра «Прогулка по ручью»

Вид: народная

Цель: развитие равновесия и согласованности движений в цепочке.

Оборудование: мел.

Ход игры: Воспитатель рисует мелом на полу две извилистые линии — «ручечки» переменной ширины, вдоль которого можно идти, расставив ноги. Дети «отправляются в поход»: выстраиваются друг за другом, кладут руки на плечи впереди стоящему и медленно движутся, ступая по «берегам». Кто «наступил в воду», переходит в конец цепочки. Игра продолжается, пока цепочка не пройдёт весь ручей.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 34. Дидактическая игра «Путешествие по родной стране»

Вид: дидактическая

Цель: знакомство с достопримечательностями России и воспитание любви к Родине.

Оборудование: большая карта России, флажки с номерами, карточки с изображениями достопримечательностей (Красная площадь, Эрмитаж, Байкал, Кремль и др.), фотографии природы разных регионов.

Ход игры: Воспитатель объявляет путешествие по России. Дети по очереди вытягивают карточку с достопримечательностью, находят это место на карте и отмечают его флажком. Каждый с помощью воспитателя коротко рассказывает, что это за место. Затем дети показывают на карте свой город или регион. В финале группа вместе говорит о том, какая Россия большая и красивая.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 35. Дидактическая игра «Мой город — моя гордость»

Вид: дидактическая

Цель: развитие любви к малой родине и чувства принадлежности к своему городу.

Оборудование: фотографии достопримечательностей родного города, упрощённая карта города, флажки, заготовки открыток, фломастеры, наклейки.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям стать туристическими гидами своего города. Дети рассматривают фотографии, называют знакомые места и отмечают их флажками на карте. Затем каждый рисует открытку-приглашение с любимым местом города и подписывает её с помощью взрослого. Дети по очереди представляют свои открытки группе. В завершение устраивается выставка открыток.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 36. Музыкальная игра «Танцы у костра»

Вид: музыкальная

Цель: знакомство с русской народной танцевальной культурой, развитие чувства ритма и координации, формирование представлений о народных традициях.

Оборудование: бутафорский костёр, колонка, русская народная плясовая музыка.

Ход игры: Дети встают в хоровод вокруг бутафорского «костра». Под русскую народную плясовую они идут по кругу, а затем по показу воспитателя выполняют простые движения: притопы правой и левой ногой, хлопки, кружение, поклоны друг другу и «костру». Воспитатель рассказывает, что раньше люди собирались у костра, пели песни и водили хороводы, и это традиция нашего народа.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 37. Музыкальная игра «Угадай, что в рюкзаке»

Вид: музыкальная

Цель: развитие тактильного восприятия, закрепление знаний о туристическом снаряжении и природных материалах, развитие речи-объяснения.

Оборудование: рюкзак, предметы или муляжи (6–8 шт.): шишка, веточка, камешек, ракушка, флажка, компас, карта, фонарик, бинокль; музыкальное сопровождение.

Ход игры: Дети сидят в кругу и под музыку передают друг другу рюкзак. Когда музыка останавливается, ребёнок, у которого оказался рюкзак, не глядя достаёт рукой предмет и на ощупь угадывает его. Он объясняет, зачем эта вещь нужна в походе по родной стране. Если ответ верный, все хлопают; если ребёнок затрудняется, помогает воспитатель. Игра продолжается, пока в рюкзаке остаются предметы.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 38. Словесная игра «Здравствуй, друг!»**Вид:** словесная**Цель:** обогащение словарного запаса, тренировка памяти и воспитание умения сотрудничать и дружить с людьми разных народов.**Оборудование:** иллюстрации национальных костюмов, элементы национальных костюмов, аудиозаписи.**Ход игры:** Воспитатель беседует с детьми о дружбе и подводит к мысли, что дружить легче, когда понимаешь друг друга. Дети обсуждают, как могут подружиться люди, говорящие на разных языках. Группа слушает аудиозаписи, как звучит слово «друг» на разных языках, и пробует его повторить. Дети выбирают понравившиеся элементы национальных костюмов, примеряют их и произносят «друг» на языке этого народа.**Источник:** комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).**№ 39. Словесная игра «Если с другом вышел в путь!»****Вид:** словесная**Цель:** развитие связной речи и речевой активности, воспитание умения сотрудничать.**Оборудование:** магнитная доска, иллюстрации людей в походе, картинки нужных в походе вещей (палатка, термос, аптечка и др.) и лишних предметов (утюг, игрушечный грузовик и т. п.), детский рюкзак посильного веса.**Ход игры:** Дети рассматривают иллюстрации людей в походе и обсуждают, что вещей нужно много, а нести их тяжело. По очереди каждый берёт карточку, называет предмет и объясняет, нужен ли он в походе или без него можно обойтись. Затем дети считают, сколько вещей отобрали. Воспитатель подводит к выводу, что в походе все помогают друг другу и каждый несёт ношу по силам. В конце дети по очереди примеряют настоящий детский рюкзак.**Источник:** комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).**ТЕМА: В ГОСТЯХ У БАБУШКИ И ДЕДУШКИ**Игры комплекта проекта «Добрые игры» для старшей группы — [файл «Играем вместе»](#).**№ 40. Сюжетно-ролевая игра «На книжном фестивале»****Вид:** сюжетно-ролевая**Цель:** развитие умения развёртывать сюжет о совместном с бабушками и дедушками посещении книжного фестиваля, воспитание интереса к книге и семейному чтению.**Оборудование:** книги из книжного уголка, иллюстрации, игрушечный фотоаппарат, «микрофон» корреспондента, «касса» и «деньги» для покупки книг.**Ход игры:** Воспитатель предлагает сходить на книжный фестиваль вместе с бабушками и дедушками, которые любят читать с внуками. Книжный уголок превращается в фестиваль. Роли: бабушка, дедушка, внук, внучка, писатель, иллюстратор детских книг, фотограф, корреспондент. Дети рассматривают книги и иллюстрации, называют любимые сказки, знакомятся с «писателем» и «иллюстратором», покупают книги для домашнего чтения. «Корреспондент» берёт интервью о любимых книгах и героях, «фотограф» делает снимки с гостями фестиваля. Сюжет завершается возвращением «семей» домой.**Источник:** комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 41. Театрализованная игра «Добрые дела для бабушек и дедушек»

Вид: театрализованная

Цель: развитие чувства милосердия, заботы и уважения к старшим.

Оборудование: игрушечный пешеходный переход или дорожные знаки, пластиковая бутылочка с водой или кувшин, книжка с картинками, искусственные или бумажные цветы.

Ход игры: Воспитатель рассказывает, что бабушкам и дедушкам нужны забота и помощь внуков. Дети делятся на пары или небольшие группы, и каждая разыгрывает короткую сценку доброго дела: помочь бабушке перейти дорогу, принести дедушке воды, рассказать сказку, подарить цветы. После каждой сценки ведущий спрашивает зрителей, почему важно заботиться о близких. В конце все обнимаются, показывая тепло и любовь. Игра завершается песенкой или стихотворением о доброте и семье.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 42. Театрализованная игра «Дедушкина мастерская»

Вид: театрализованная

Цель: воспитание уважения к труду старших и развитие умения действовать в команде.

Оборудование: игрушечные инструменты, детали для «починки», фартук для «дедушки».

Ход игры: Дети выбирают «дедушку»-мастера, остальные становятся его помощниками и заказчиками. «Дедушка» в фартуке принимает заказы: починить игрушку, смастерить поделку. Помощники подбирают нужные инструменты и вместе с мастером выполняют работу. В конце заказчики благодарят «дедушку» за труд, и роль мастера может перейти к другому ребёнку.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 43. Народная игра «Дедушка Рожок»

Вид: народная

Цель: развитие ловкости и быстроты в подвижной народной игре с правилами.

Оборудование: мел или верёвка для обозначения двух «домов».

Ход игры: С помощью считалки из материалов проекта дети выбирают «дедушку Рожка». Ему отводят «дом» — круг, остальные игроки стоят в своём общем «доме» в 15–20 шагах. Дети и водящий произносят диалог-приговорку из материалов проекта, после чего игроки перебегают в «дом» дедушки, а он ловит их. Осаленный остаётся в «доме» дедушки Рожка и в следующем круге ловит вместе с ним. Игра продолжается, пока не останутся 3–4 непойманных игрока.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 44. Дидактическая игра «Бабушкина шкатулка добрых слов»

Вид: дидактическая

Цель: формирование уважительного и заботливого отношения к бабушкам и дедушкам, развитие эмоциональной отзывчивости и умения выражать любовь словами.

Оборудование: красивая шкатулка или коробочка, бумажные сердечки (по 3–4 на ребёнка), карточки-подсказки с картинками (объятия, пирожки, чай, сказка, вязание, прогулка, помощь, улыбка), мешочек с цветными фишками-«вопросами».

Ход игры: Воспитатель показывает пустую «волшебную шкатулку» для добрых слов о бабушках и дедушках и предлагает наполнить её. Дети по очереди достают из мешочка цветную фишку: каждый цвет — свой вопрос (за что я люблю бабушку, как я помогаю дедушке, чем могу их порадовать). Ребёнок отвечает, при необходимости с опорой на карточки-подсказки и помощь взрослого, и кладёт в шкатулку сердечко. Когда сердечки собраны, воспитатель закрывает шкатулку и предлагает представить, что её дарят бабушке и дедушке. Дети рассуждают, какие чувства испытывают близкие.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 45. Дидактическая игра «Бабушкины рецепты»

Вид: дидактическая

Цель: воспитание уважения к бабушкиному труду, формирование представления о семейных традициях, развитие благодарности и желания радовать старших.

Оборудование: картонные «кастрюльки» (4–5 шт.) с названиями блюд (суп, пирог, компот, варенье, оладушки), карточки-ингредиенты, фартук и колпак для ведущего, магнитная доска или стол.

Ход игры: На столе вперемешку разложены карточки-ингредиенты, на доске — «кастрюльки» с названиями блюд. Ведущий в фартуке и колпаке («бабушка на кухне») берёт кастрюльку и спрашивает, что нужно для этого блюда. Ребёнок выбирает подходящие продукты, кладёт их к кастрюльке и объясняет, что бабушка из них приготовит. Так по очереди разбирают все «кастрюльки». Воспитатель обращает внимание детей на то, сколько труда и заботы бабушка вкладывает в семейные блюда.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 46. Музыкальная игра «Дедушкин оркестр»

Вид: музыкальная

Цель: развитие чувства ритма и командного взаимодействия, получение радости от совместного музицирования.

Оборудование: детские музыкальные инструменты (ложки, бубны, барабаны, треугольники), аудиозапись марша.

Ход игры: Воспитатель объявляет, что группа становится «дедушкиным оркестром», и дети выбирают инструменты. Под марш педагог задаёт ритм хлопками, а «музыканты» повторяют его на инструментах. Затем дети по очереди становятся «дирижёрами» и задают свой ритм. В финале оркестр играет вместе под весёлую мелодию. Воспитатель обсуждает с детьми, как музыка объединяет людей.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 47. Музыкальная игра «Поможем бабушке испечь пирожки»

Вид: музыкальная

Цель: воспитание желания помогать старшим, развитие чувства ритма, координации движений и умения действовать в коллективе.

Оборудование: аудиозапись весёлой песни о бабушке и выпечке.

Ход игры: Воспитатель предлагает помочь бабушке испечь пирожки. Дети встают в круг и под музыку выполняют ритмичные движения по тексту из материалов проекта: «месят тесто» кулачками, «лепят пирожки» ладонями, «ставят в печь» с наклоном вперёд, хлопают, обнимают себя и берутся за руки. Движения повторяют 2–3 раза, постепенно ускоряя темп. В конце воспитатель благодарит «помощников» от имени бабушки.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 48. Словесная игра «Встану рано поутру, всё я в доме приберу»

Вид: словесная

Цель: активизация пространственной лексики (предлогов и наречий места), тренировка внимания, воспитание умения заботиться о близких.

Оборудование: магнитная доска, демонстрационная иллюстрация комнаты, мелкие картинки предметов на липучках, изображения мальчика и девочки (или куклы).

Ход игры: Воспитатель рассказывает, что Таня и Ваня гостили у бабушки и весь день играли, а в комнате остался беспорядок. Дети рассматривают картинку комнаты и решают, что нужно скорее навести порядок, чтобы не огорчать бабушку. По очереди они перемещают предметы на липучках на свои места. Каждый полным предложением объясняет, что и куда он положил. Игра заканчивается, когда в комнате наведён порядок.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 49. Словесная игра «Учим стих для бабушки»

Вид: словесная

Цель: развитие интонационной выразительности речи и речевой памяти, воспитание любви к близким.

Оборудование: магнитная доска, сюжетные картинки по тексту стихотворения.

Ход игры: Воспитатель объясняет, что картинки на доске помогут выучить стихотворение для бабушки из материалов проекта. Сначала все вместе построчно повторяют текст за педагогом. Затем дети по очереди рассказывают стихотворение, опираясь только на картинки-подсказки. Воспитатель помогает каждому говорить выразительно, с нужной интонацией.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

ОКТЯБРЬ

ТЕМА: ЗВУКИ МУЗЫКИ

Игры комплекта проекта «Добрые игры» для старшей группы — [файл «Играем вместе»](#).

№ 50. Сюжетно-ролевая игра «Музыкальная школа»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие умения совместно придумывать и развёртывать сюжет об открытии музыкальной школы, распределять роли и согласовывать правила взаимодействия.

Оборудование: детские музыкальные инструменты, игрушки в роли учеников и родителей, атрибуты для концерта (стулья-«зрительный зал», «афиша»).

Ход игры: Воспитатель создаёт игровую ситуацию: в городе открывается музыкальная школа. Вместе с детьми он обсуждает, как может развиваться сюжет, помогает распределить роли и договориться о правилах. Роли: директор школы, учитель музыки, дирижёр хора, ученики, родители учеников (часть ролей могут «исполнять» игрушки). Дети обыгрывают подбор инструментов, приглашение учеников с родителями, конкурс-прослушивание и уроки музыки. Сюжет завершается концертом для «родителей».

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 51. Театрализованная игра «Бабушкины и дедушкины любимые песни»

Вид: театрализованная

Цель: развитие умения узнавать знакомые мелодии из мультфильмов и связывать их с семейными воспоминаниями, развитие слуховой памяти и чувства ритма, формирование представления о преемственности поколений.

Оборудование: аудиозаписи 5–6 отрывков песен из мультфильмов (по 30–40 секунд), картинки с героями песен, простые шумовые инструменты по желанию (ложки, бубен, маракасы).

Ход игры: Воспитатель собирает детей в круг и рассказывает, что песни, которые любили бабушки, дедушки, мамы и папы, — это мостик из прошлого в настоящее. Он включает отрывки песен из известных мультфильмов («Улыбка», «Песенка о лете», «Облака — белогривые лошадки», «Песенка мамонтёнка»). Дети угадывают песню, рассматривают картинку с героем и повторяют за воспитателем движения, передающие её содержание. В завершение все вместе исполняют один куплет песни «Улыбка» и аплодируют друг другу.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 52. Театрализованная игра «Бабушкин граммофон»

Вид: театрализованная

Цель: расширение представлений о музыкальном наследии семьи и о жанрах музыки, воспитание уважения к традициям старших поколений.

Оборудование: коробка-«граммофон» (бутафорский или нарисованный), 4–5 карточек-«пластинок» с жанрами (народная, колыбельная, плясовая, марш, вальс), аудиозаписи каждого жанра по 30–40 секунд.

Ход игры: Воспитатель вносит «бабушкин граммофон» и рассказывает, что раньше музыку слушали не с телефона, а с пластинок. Он достаёт «пластинку»-карточку с рисунком, и дети предполагают, какая музыка на ней записана. Затем звучит отрывок, дети определяют жанр и выполняют соответствующие движения: колыбельная — «качают люлю», плясовая — пляшут, марш — маршируют, вальс — плавно кружатся, народная — идут хороводом. Игра повторяется с 4–5 «пластинками».

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 53. Народная игра «Звонарь»

Вид: народная

Цель: развитие ловкости, внимания и умения действовать по сигналу в народной игре.

Оборудование: музыкальный центр или колонка, записи русских народных песен.

Ход игры: Дети стоят в кругу, по считалке выбирают водящего-«звонаря», который встаёт в центр. Он ходит внутри круга и произносит приговорку из материалов проекта, а остальные приплясывают на месте. На последнем слове «звонарь» хлопками и поклоном приглашает ближайшего игрока, и тот встаёт за ним; так цепочка постепенно растёт до 4–6 человек. Затем включается народная музыка: игроки в кругу хлопают, а цепочка пляшет. Когда музыка смолкает, участники цепочки быстро разбиваются на пары; оставшийся без пары становится новым «звонарём».

Вариант: После нескольких повторений выбирают двух водящих; пары составляются из игроков разных цепочек.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 54. Дидактическая игра «Музыкальная шкатулка памяти»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения классифицировать музыкальные предметы по времени (прошлое — настоящее), развитие речи, логики и представлений о связи с историей.

Оборудование: шкатулка или коробочка, карточки с изображениями старинных (патефон, гармонь, балалайка, деревянные ложки, колокольчик) и современных (наушники, колонка, микрофон, электрогитара, синтезатор) музыкальных предметов.

Ход игры: Воспитатель по одной достаёт из шкатулки карточки и показывает детям. Дети решают, относится предмет к времени бабушек и дедушек или к нашему времени, и отвечают условным сигналом: «старый» предмет — один хлопок и слово «Память!», современный — два хлопка и слова «Наше время!» Затем воспитатель спрашивает, на каких старинных инструментах играют и сейчас, и дети выбирают ложки, колокольчик, гармонь. Педагог подводит к выводу: память жива, пока звучит музыка.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 55. Дидактическая игра «Подарок без цены»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения сравнивать материальное и духовное, делать осознанный выбор и рассуждать, формирование представления о том, что ценный подарок — это забота и внимание.

Оборудование: карточки с материальными подарками (машина, кукла, конфеты, блестящий шарик, рюкзак), карточки с духовными подарками (песня, объятие, помощь, улыбка, доброе слово, танец, рисунок), пустая украшенная коробка.

Ход игры: Дети сидят в кругу, воспитатель показывает украшенную коробку и предлагает решить, что подарить самому дорогому человеку. Он показывает пары карточек — материальный и «духовный» подарок. Дети голосуют хлопком или поднятой рукой и объясняют, какой подарок ценнее и почему. «Духовные» подарки кладут в коробку, остальные откладывают. В конце педагог обращает внимание, что коробка лёгкая, но в ней самое дорогое, и группа дарит друг другу песню — поёт один куплет хором.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 56. Музыкальная игра «Оркестр настроений»

Вид: музыкальная

Цель: развитие умения различать и называть эмоции и передавать их на музыкальных инструментах с помощью громкости, темпа и характера звука.

Оборудование: шумовые инструменты (бубны, маракасы, колокольчики, барабаны), карточки с изображением эмоций, музыкальное сопровождение.

Ход игры: Дети получают шумовые инструменты. Воспитатель показывает карточки с эмоциями: радость, грусть, удивление, спокойствие, гнев. Дети называют эмоцию и «озвучивают» её на инструментах: радость — быстро и весело, грусть — медленно и тихо, удивление — одним резким звуком, гнев — громкими сильными ударами. Педагог обсуждает с детьми, какими средствами музыка передаёт настроение.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 57. Музыкальная игра «Письмо в будущее»

Вид: музыкальная

Цель: формирование у детей ощущения себя частью цепи поколений, воспитание бережного отношения к песням и традициям.

Оборудование: красивый большой конверт, бумага, ручка, колонка, фоновая музыка.

Ход игры: Воспитатель показывает старинный конверт и рассказывает, что дети прошлого попросили не забывать их песни. Он предлагает написать письмо детям будущего. Под фоновую музыку дети по очереди называют песню, которую хотели бы им передать; воспитатель помогает с выбором и записывает названия. Затем все встают в круг и поют куплет выбранной песни, как бы «отправляя» её в будущее. Конверт торжественно запечатывают и ставят на видное место.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 58. Словесная игра «Кто играет на трубе?»

Вид: словесная

Цель: формирование грамматически правильной речи, закрепление суффиксального способа образования слов (названий музыкантов).

Оборудование: магнитная доска, иллюстрации знакомых детям музыкальных инструментов (фортепиано, скрипка, баян, гитара, труба и др.).

Ход игры: Дети рассматривают на доске изображения музыкальных инструментов. Воспитатель предлагает вспомнить, как называется музыкант, играющий на каждом из них (пианист, скрипач, баянист, гитарист, трубач). Педагог исправляет ошибки в словообразовании. Затем каждый ребёнок составляет предложение с правильно названным словом.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 59. Словесная игра «Мы идём в консерваторию»

Вид: словесная

Цель: развитие слухового внимания, активизация словаря прилагательных, воспитание культуры поведения на концерте.

Оборудование: портреты известных композиторов, аудиозаписи музыки разного характера, наборы карточек с картинками природы светлого (солнечный день, спокойное море, берёзовый лес) и тревожного (дождь, буря, тёмная чаща) настроения — по количеству детей.

Ход игры: Воспитатель обсуждает с детьми, где можно послушать классическую музыку, и раздаёт наборы карточек с картинками природы. Дети определяют настроение каждой картинки и рассуждают, может ли настроение музыки совпадать с настроением человека. Группа «отправляется» в консерваторию и вспоминает правила поведения на концерте. Дети слушают музыкальные отрывки, выкладывают подходящие по настроению карточки и описывают музыку. Воспитатель помогает подбирать разные прилагательные, не повторяясь.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

ТЕМА: ЧТО РАСТЁТ У НАС В САДУ И В ОГОРОДЕ?

Игры комплекта проекта «Добрые игры» для старшей группы — [файл «Играем вместе»](#).

№ 60. Сюжетно-ролевая игра «От поля до магазина»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие умения развёртывать сюжет о пути урожая от поля до прилавка, обогащение представлений о сельскохозяйственных профессиях.

Оборудование: игрушечные трактор и грузовик (или строительный материал), игрушечные инструменты, муляжи овощей, фруктов и продуктов, лейки, сачки, полки или столы для «магазина».

Ход игры: Воспитатель предлагает узнать, как урожай попадает в магазин, и вместе с детьми выстраивает маршрут «за город» с остановками. Роли: работник фермы, доярка, пчеловод, рыбовод, ветеринар, водители трактора, поливочной машины и грузовика, директор магазина. В поле дети пахут землю, грузят и вывозят урожай, чинят сломавшийся трактор; у теплиц поливают и рыхлят землю, ремонтируют стену; на пасеке помогают пчеловоду и мастерят улей; в рыбном хозяйстве кормят рыбу и чистят бассейны. На последней остановке «Магазин» дети разгружают машины и раскладывают продукты по полкам, называя их.

Вариант: Набор остановок маршрута дети выбирают сами (поле, теплицы, пасека, рыбное хозяйство, магазин).

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 61. Театрализованная игра «Пчёлки-труженицы и садовник»

Вид: театрализованная

Цель: знакомство с ролью насекомых-опылителей в сельском хозяйстве, закрепление знаний о взаимосвязях в природе (цветы — пчёлы — плоды), воспитание ценности созидательного труда.

Оборудование: маски пчёл (3–5 шт.), обруч-«улей», жёлтые шарики, музыкальное сопровождение.

Ход игры: Воспитатель в роли садовника рассказывает, что сад зацвёл, а яблок нет: пчёлы не прилетели и не опылили цветы. Садовник зовёт пчёл. Дети-«пчёлки» в масках под музыку «летают» от цветка к цветку и касаются детей-«цветов», которые после этого встают и раскрывают руки — «расцветают». Затем пчёлки переносят «нектар» — жёлтые шарики — в обруч-«улей». Садовник радуется богатому урожаю и благодарит пчёл за труд.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 62. Театрализованная игра «Маленькие фермеры»

Вид: театрализованная

Цель: закрепление знаний о сельскохозяйственных культурах, формирование элементарных представлений о разделении труда, воспитание ценности работы в команде.

Оборудование: три обруча, жёлтые шарики или бумажки, красные шарики, зелёные бумажки, 2–3 лейки, корзинки.

Ход игры: Дети делятся на три команды «фермеров», каждая получает своё «поле» — обруч и задание. На пшеничном поле «пашут» (проходят паровозиком), «сеют» жёлтые шарики и «поливают» из лейки. На овощном поле «сажают овощи» (дети садятся в обруч) и пропалывают «сорняки» — собирают зелёные бумажки. В «фруктовом саду» собирают красные шарики-яблоки в корзинки, передавая их по цепочке. По сигналу команды меняются полями или работают по очереди. Игра заканчивается общим сбором урожая.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 63. Народная игра «Подсолнухи»

Вид: народная

Цель: развитие зрительной памяти и внимания.

Оборудование: не требуется (свободная площадка).

Ход игры: Дети стоят в несколько рядов — это «подсолнухи», а водящий-«земледелец» в стороне запоминает, кто где стоит. По сигналу «Солнышко!» земледелец отворачивается или уходит, а два «подсолнуха» меняются местами.

Воспитатель-«солнышко» ходит по кругу, и подсолнухи всё время поворачиваются к нему лицом; при этом звучит переключка-считалка из материалов проекта. До конца считалки земледелец должен определить, кто поменялся местами. Затем выбирают нового земледельца.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 64. Дидактическая игра «Фермерский магазин — учимся считать и сортировать»

Вид: дидактическая

Цель: закрепление счёта в пределах 10 и соотнесения числа с количеством, формирование представлений о товарно-денежных отношениях, воспитание уважения к труду сельских работников и бережливости.

Оборудование: карточки-«прилавки» с ценами от 1 до 5 условных рублей, карточки с товарами (мёд, хлеб, ягоды, молоко, морковь, яблоко, сыр, яйца, варенье, пирожок) по 5–10 шт., монетки-пуговицы или кружочки.

Ход игры: Дети делятся на продавцов и покупателей. У продавцов на «прилавках» разложены товары, рядом с каждым — цифра-цена. Покупатель выбирает товар, называет его цену, отсчитывает нужное количество монеток и «покупает». Продавец проверяет, правильно ли отсчитаны деньги, затем дети меняются ролями. В конце воспитатель беседует с детьми о том, что фермеры и пекари много трудятся и честная оплата — это уважение к их работе.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 65. Дидактическая игра «Сельскохозяйственное домино: больше — меньше, тяжелее — легче»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения сравнивать предметы по размеру, весу, длине и количеству, закрепление понятий «больше — меньше», «тяжелее — легче», «длиннее — короче», воспитание интереса к сельскому хозяйству.

Оборудование: набор карточек домино с парами по противоположности (тыква — картошка, арбуз — помидор, кабачок — редиска, ведро молока — стакан молока, сноп — колосок, грузовик с урожаем — корзинка ягод).

Ход игры: Карточки раздаются игрокам, и дети по правилам домино выкладывают цепочку, подбирая к картинке пару по противоположному признаку. Выкладывая карточку, ребёнок вслух называет признак сравнения, например, что тыква большая, а картошка маленькая. Если пара подобрана неверно, остальные помогают найти ошибку. В завершение воспитатель беседует о том, что всё разное на полях — результат труда и каждый урожай ценен.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 66. Музыкальная игра «Урожай на нашей земле»

Вид: музыкальная

Цель: формирование чувства гордости за Родину и общности, воспитание уважения к труду сельских тружеников.

Оборудование: музыкальный проигрыватель с народной музыкой или песнями об урожае, игрушечные овощи и фрукты, корзинки.

Ход игры: Дети встают в круг и берутся за руки. Воспитатель коротко рассказывает о значении сельского хозяйства для страны и о том, как важно беречь землю. Под народную мелодию дети идут по кругу и выполняют движения: топают, хлопают, поднимают руки вверх, изображая рост растений и сбор урожая. В центр круга ставят корзинки с игрушечными овощами и фруктами; дети по очереди берут «урожай» и показывают его остальным. В конце все вместе поют короткую песню о Родине и сельском труде.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 67. Музыкальная игра «Танец полевых цветов»

Вид: музыкальная

Цель: воспитание любви к родной природе и красоте сельской местности, развитие музыкальности и координации движений.

Оборудование: музыкальное сопровождение (мелодичная спокойная музыка).

Ход игры: Воспитатель рассказывает о полевых цветах, растущих на лугах и полях. Под спокойную музыку дети изображают цветы: медленно поднимают руки, покачиваются, «распускаются». Затем они танцуют в кругу, изображая ветер, который колышет траву и цветы. Воспитатель предлагает детям самим придумать движения своего «цветка».

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 68. Словесная игра «Собираем урожай»**Вид:** словесная**Цель:** активизация глагольного словаря, закрепление знаний об овощах и фруктах, воспитание уважения к сельскохозяйственному труду.**Оборудование:** магнитная доска, крупные картинки «лопата», «нож», «рука», иллюстрации или муляжи овощей и фруктов, ящики для овощей, корзины для фруктов.**Ход игры:** Воспитатель вспоминает с детьми названия овощей и фруктов и уточняет, как их правильно собирать: одни выкапывают, другие срезают, третьи срывают. Дети по очереди выбирают овощ или фрукт, подбирают нужный «инструмент» и называют действие. Затем они раскладывают урожай: овощи — в ящики, фрукты — в корзины.**Источник:** комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).**№ 69. Словесная игра «Похоже — не похоже»****Вид:** словесная**Цель:** активизация словаря, развитие анализа и сравнения, воспитание бережного отношения к результатам чужого труда.**Оборудование:** магнитная доска, крупные иллюстрации пар овощей и фруктов для сравнения (или настоящие овощи и фрукты).**Ход игры:** Воспитатель предлагает вспомнить, как выращивают урожай и сколько сил тратят люди, и говорит о бережном отношении к продуктам. Дети рассказывают, какие овощи и фрукты любит каждый, и приходят к выводу, что вкусы у всех разные. Затем воспитатель показывает пары: лимон — апельсин, кабачок — баклажан, груша — яблоко. Дети называют, чем предметы похожи и чем различаются (цвет, форма, вкус, где растут).**Источник:** комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).**ТЕМА: ПОДАРОК ДЛЯ МАМЫ И ПАПЫ**Игры комплекта проекта «Добрые игры» для старшей группы — [файл «Играем вместе»](#).**№ 70. Сюжетно-ролевая игра «Спортивная семья»****Вид:** сюжетно-ролевая**Цель:** развитие умения развёртывать сюжет о семье, увлечённой спортом, обогащение представлений о видах спорта, воспитание интереса к здоровому образу жизни.**Оборудование:** спортивный инвентарь физкультурного уголка (мячи, обручи, скакалки, клюшка), картинки с видами спорта, атрибуты для ролей.**Ход игры:** Дети разыгрывают семью, в которой мама и папа занимаются спортом и помогают сыну и дочери выбрать свой вид спорта. Роли: мама, папа, сын, дочь, спортсмены разных видов спорта по выбору детей (плавание, борьба, художественная гимнастика, футбол, хоккей, фигурное катание и др.). «Родители» рассказывают о своих занятиях и показывают движения, «дети» выбирают, с каким спортом хотят познакомиться. Вся «семья» отправляется в спортивную школу, знакомится со спортсменами и участвует в совместной тренировке, имитируя движения. В конце игроки обсуждают, что понравилось и почему.**Источник:** комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 71. Театрализованная игра «Добрые дела для семьи»

Вид: театрализованная

Цель: воспитание милосердия, отзывчивости и желания помогать близким.

Оборудование: карточки с простыми жизненными ситуациями («мама устала», «папа несёт тяжёлые сумки», «братик плачет», «бабушка не может достать книгу»), атрибуты для инсценировки (сумка, книга, игрушка).

Ход игры: Дети по очереди вытягивают карточку с ситуацией. С помощью воспитателя ребёнок вместе с товарищами разыгрывает мини-сценку и показывает, как можно помочь: предложить уставшей маме присесть и сказать ей добрые слова, помочь папе донести сумки, утешить братика игрушкой. После каждой сценки дети и воспитатель обсуждают, почему важно помогать родным. Игра продолжается, пока не будут разыграны все карточки.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 72. Театрализованная игра «Волшебный телефон: позвони маме и папе»

Вид: театрализованная

Цель: укрепление эмоциональной связи с родителями и развитие коммуникативных навыков.

Оборудование: игрушечный или картонный телефон, карточки с эмоциями (радость, грусть, удивление, забота), аудиозапись весёлой мелодии.

Ход игры: Дети по очереди «звонят» маме или папе по игрушечному телефону. Ребёнок говорит тёплые слова, рассказывает, что хорошего случилось за день, может «попросить совета» или «поделиться радостью». Воспитатель иногда предлагает карточку с эмоцией, и ребёнок передаёт это чувство в разговоре. Остальные дети слушают и могут подсказать добрые слова. В конце все вместе говорят о том, что мама и папа — самые родные люди.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 73. Народная игра «Курочка-хохлатка»

Вид: народная

Цель: развитие умения действовать по сигналу и быстро ориентироваться в пространстве.

Оборудование: стул или скамейка для «кошки», обозначенный «дом» в углу площадки.

Ход игры: Воспитатель изображает курицу, дети — цыплят, один ребёнок — кошку, которая «дремлет» на стуле в стороне. Курочка с цыплятами гуляет по площадке под приговорку из материалов проекта. Когда в тексте звучит, что кошка проснулась, она мяукает и бежит за цыплятами, а те убегают в «дом» к маме-курице. Курица защищает цыплят, разводя руки в стороны. При повторении кошкой становится другой ребёнок.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 74. Народная игра «У дядюшки Трифона»**Вид:** народная**Цель:** развитие внимания, подражательности и выразительности движений.**Оборудование:** музыкальный центр или колонка, музыкальное сопровождение.**Ход игры:** Дети встают в круг и берутся за руки, в центре — водящий. Играющие идут по кругу и нараспев произносят приговорку из материалов проекта. На последних словах водящий показывает какое-либо движение или жест, и все повторяют его. Тот, кто повторил точнее и выразительнее всех, становится новым водящим. Игра повторяется несколько раз.**Источник:** комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).**№ 75. Дидактическая игра «Ласковые слова для мамы и папы»****Вид:** дидактическая**Цель:** развитие умения выражать любовь и благодарность близким, обогащение словаря ласковыми словами.**Оборудование:** мяч, карточки с изображениями членов семьи (мама, папа, бабушка, дедушка).**Ход игры:** Дети стоят в кругу. Воспитатель бросает мяч ребёнку и называет члена семьи. Поймавший мяч придумывает ласковое обращение к этому человеку и возвращает мяч. Затем воспитатель называет следующего члена семьи, и игра продолжается со следующим ребёнком. В конце дети по очереди говорят ласковое слово маме или папе и объясняют, за что им благодарны.**Источник:** комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).**№ 76. Дидактическая игра «Ниточка любви от мамы и папы»****Вид:** дидактическая**Цель:** формирование осознания связи между родителями и детьми, развитие чувства благодарности и принадлежности к семье.**Оборудование:** клубок ниток, карточки-символы (дом, еда, тепло, защита, любовь, забота).**Ход игры:** Дети сидят в кругу, в центре разложены карточки-символы. Воспитатель берёт клубок, говорит, за что он благодарен родителям, оставляет кончик нити у себя и передаёт клубок ребёнку. Каждый наматывает нить на палец, называет, за что благодарен маме и папе (за дом, тепло, заботу, защиту, любовь), и передаёт клубок дальше. Когда все высказались, в руках у детей оказывается «паутинка» из нитей. Воспитатель обращает внимание, что от мамы и папы к каждому тянется ниточка любви, и подводит итог: семья связана заботой и благодарностью.**Источник:** комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 77. Музыкальная игра «Ритмы нашей семьи»**Вид:** музыкальная**Цель:** развитие чувства ритма и координации, формирование представления о единстве семьи через совместное музицирование.**Оборудование:** детские музыкальные инструменты (ложки, бубны, барабаны), аудиозапись весёлой мелодии.**Ход игры:** Дети делятся на «семьи» по 4–5 человек. Каждая «семья» придумывает свой ритмический рисунок на инструментах и по очереди исполняет его. Затем все группы играют свои ритмы одновременно — получается «семейный оркестр». Воспитатель обсуждает с детьми, как разные ритмы сложились в одну музыку, и сравнивает это с семьёй, где все разные, но вместе.**Источник:** комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).**№ 78. Музыкальная игра «Мама и папа — мои помощники»****Вид:** музыкальная**Цель:** развитие умения видеть и ценить вклад родителей в жизнь ребёнка, развитие эмпатии и благодарности.**Оборудование:** фартук (мама), галстук или кепка (папа), книжка, мяч, ложка, игрушечный молоток, аудиозапись песни о семье.**Ход игры:** Дети стоят в кругу, в центре разложены атрибуты. Воспитатель под музыку проговаривает ритмичный текст из материалов проекта, а дети сопровождают каждую строчку движениями. Затем педагог называет действие родителя («мама готовит», «папа играет с детьми», «мама обнимает», «папа мастерит»), ребёнок берёт подходящий атрибут и показывает действие. В конце воспитатель подводит к мысли, что родители делают для детей очень много и им стоит каждый день говорить спасибо.**Источник:** комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).**№ 79. Словесная игра «Сделай слово длинным!»****Вид:** словесная**Цель:** работа над слоговой структурой слова и развитие звуко-слогового анализа, воспитание тёплого отношения к близким.**Оборудование:** предметные картинки с изображением членов семьи, схемы слов из одного, двух, трёх и четырёх слогов, фишки.**Ход игры:** Дети берут картинку «мама», отхлопывают слово по слогам и подбирают к нему слоговую схему. Затем думают, как сделать слово длиннее, придумывают ласковые формы и выкладывают для них схемы. Так же работают со словами «папа», «брат», «сестра», «бабушка», «дедушка». За правильные ответы дети получают фишки.**Источник:** комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 80. Словесная игра «На вокзале»**Вид:** словесная**Цель:** развитие умения выражать свои чувства мимикой и жестами, активизация словаря, поддержание положительного эмоционального фона.**Оборудование:** предметные картинки с изображением членов семьи, сюжетная картинка вокзала.**Ход игры:** Выбирается водящий. Воспитатель объясняет, что он уезжает на поезде и не успел передать добрые пожелания кому-то из близких; водящий выбирает картинку — кому. Затем он «через стекло вагона» передаёт добрые слова только мимикой и жестами. Остальные дети «расшифровывают» послание и проговаривают его словами. Воспитатель при необходимости подсказывает водящему идеи: сказать, что любишь, будешь скучать, привезёшь подарок.**Источник:** комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).**ТЕМА: ПОМОГАЕМ ПТИЦАМ**

Комплекта игр по теме для старшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 81. Игра «Птичья столовая»**Вид:** трудовое поручение**Цель:** развитие умения распределять трудовые поручения: кто насыпает корм, кто наблюдает, кто отмечает в дневнике.**Оборудование:** кормушка на участке, корм (семечки подсолнечника несолёные, пшено, овёс) в баночке с совочком, метёлка или щётка для кормушки, «дневник наблюдений» (тетрадь), карандаш.**Ход игры:** Перед прогулкой дети вспоминают, что нужно сделать, чтобы птичья столовая работала, и сами распределяют дежурства: «повара» очищают кормушку от снега и насыпают корм, «наблюдатели» с расстояния смотрят, кто прилетел, «летописец» отмечает значками в дневнике птиц и погоду. Педагог помогает договориться, если две роли хотят взять одни и те же дети, и следит, чтобы корм не рассыпали мимо. После кормления дежурные коротко рассказывают группе, что сделали и кого видели. Дежурства меняются каждый день, список составляют сами дети.**Вариант:** Через неделю дети по записям дневника сравнивают, какие птицы прилетают чаще и в какое время.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 82. Игра «Зимующие и улетающие»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения классифицировать птиц и обосновывать отнесение к группе.

Оборудование: картинки зимующих и перелётных птиц (10–12 шт.: воробей, синица, снегирь, ворона, сорока, голубь, ласточка, скворец, грач, журавль, утка), два обруча или две коробки — «кормушка» и «тёплые края».

Ход игры: Картинки лежат на ковре изображением вниз, дети сидят вокруг. Ребёнок берёт картинку, называет птицу и кладёт её в обруч «кормушка» или «тёплые края», объясняя, почему: чем питается, найдёт ли корм зимой. Если кто-то не согласен, он предлагает свой вариант с объяснением, и дети вместе приходят к решению. Педагог уточняет только неверные ответы и подсказывает признаки («ласточка ловит насекомых на лету — есть ли они зимой?»). В конце дети называют, кого из зимующих можно увидеть на участке.

Вариант: Педагог показывает птицу и называет, чем она питается, а дети без картинок-подсказок решают, улетит ли она.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 83. Игра «Чем угостим птиц?»

Вид: дидактическая

Цель: закрепление правил подкормки, развитие умения объяснить, почему хлеб и солёное птицам не подходят.

Оборудование: картинки или муляжи угощений (8–10 шт.: семечки, пшено, овёс, несолёное сало, рябина, хлеб, солёные орешки, чипсы, конфета, колбаса), изображение кормушки.

Ход игры: Дети сидят полукругом, педагог раскладывает картинки угощений. Ребёнок выбирает одну, решает, можно ли положить это в кормушку, и объясняет почему. О хлебе, солёном, сладком и жареном педагог вместе с детьми рассуждает: такая еда вредна птицам, от неё они могут заболеть. Подходящие угощения дети прикрепляют к кормушке, неподходящие откладывают. В завершение группа составляет короткое правило подкормки и решает, какой корм попросить у родителей для участка.

Вариант: Дети подбирают угощение для конкретной птицы (снегирю — рябину, синице — несолёное сало) и объясняют выбор.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 84. Игра «Чей клюв, чей след»**Вид:** дидактическая**Цель:** развитие наблюдательности и умения устанавливать связь между строением и питанием птицы.**Оборудование:** крупные картинки птиц (дятел, клёст или снегирь, утка, сова, воробей, цапля), отдельные картинки клювов и следов этих птиц, картинки корма (шишка, семечко, рыба, жук, мышь).**Ход игры:** Игра проходит за столом с подгруппой 4–6 детей. Сначала педагог показывает картинку клюва, и дети находят его хозяина, объясняя, почему так решили. Затем к каждой птице подбирают корм и рассуждают, удобно ли этим клювом его добывать: дятел долбит кору, утка цедит воду, клёст достаёт семена из шишки. Следы рассматривают отдельно: дети сравнивают, у кого лапы с перепонками, у кого длинные пальцы, и связывают это с местом жизни птицы. На прогулке дети ищут на земле или на снегу настоящие птичьи следы.**Вариант:** Педагог описывает только клюв и лапы, а дети по описанию называют птицу и чем она питается.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 85. Игра «Узнай по голосу»****Вид:** дидактическая**Цель:** развитие слухового внимания и умения узнавать птиц по звучанию.**Оборудование:** аудиозаписи голосов 5–6 знакомых птиц (воробей, ворона, сорока, синица, голубь, дятел — стук), колонка или телефон, картинки этих птиц.**Ход игры:** Дети сидят полукругом, перед ними на доске картинки птиц. Педагог включает короткую запись голоса, дети слушают молча до конца и только потом поднимают руку. Ребёнок называет птицу, показывает её картинку и описывает звук своими словами (чирикает, каркает, стрекочет, воркует). Каждую запись можно повторить, если ответы разошлись. На прогулке дети прислушиваются и называют, чьи голоса слышат на участке.**Вариант:** Дети сами голосом изображают птицу, а остальные угадывают, кого показывают.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 86. Игра «Расскажи о птице по плану»****Вид:** словесная**Цель:** развитие описательной речи: внешний вид — где живёт — чем питается.**Оборудование:** картинки птиц (6–8 шт.), схема-план из трёх значков (птица, домик, зёрнышко).**Ход игры:** Дети сидят в кругу, в центре картинки птиц изображением вниз. Ребёнок берёт картинку, не показывая её, и рассказывает о птице по плану: как выглядит, где живёт, чем питается. Остальные слушают до конца и называют птицу; рассказчик показывает картинку. Если рассказ получился неполным, педагог указывает на пропущенный значок плана, и ребёнок дополняет. Каждый рассказывает не больше одного раза, чтобы успели все желающие.**Вариант:** Рассказ дополняется четвёртым пунктом — чем мы можем помочь этой птице зимой.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 87. Игра «Почему птицы прилетают к кормушке?»

Вид: словесная

Цель: развитие умения устанавливать причинно-следственные связи.

Оборудование: картинка или фотография кормушки с птицами; на прогулке — кормушка участка.

Ход игры: Беседу-игру проводят у кормушки на прогулке или в группе по картинке. Педагог задаёт цепочку вопросов «почему»: почему птицы прилетают именно сюда, почему зимой чаще, чем летом, почему одни птицы улетаются, а другие нет. Дети отвечают, начиная словами «потому что», и могут дополнять друг друга. Педагог предлагает связать ответы в цепочку: снег закрыл землю — птицам трудно найти корм — они прилетают туда, где их кормят люди. В конце дети сами выстраивают похожую цепочку о другой ситуации (что будет, если кормушку забыть насыпать).

Вариант: Дети придумывают цепочку «если... то...» от лица птицы.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 88. Игра «Синички и кот»

Вид: подвижная

Цель: развитие быстроты реакции и умения действовать по сигналу.

Оборудование: шнур или мел для обозначения «гнезда», шапочка или маска кота.

Ход игры: Игру проводят на участке или в зале. На одной стороне площадки обозначены «гнезда» синичек, в стороне сидит «кот» — выбранный считалкой ребёнок. Синички летают по площадке, «клюют зёрнышки», а по сигналу педагога «Кот!» кот просыпается, мяукает и ловит птиц, которые спешат в гнезда. Пойманные синички на один раунд становятся помощниками кота. После 2–3 раундов выбирают нового кота из тех, кого ни разу не поймали.

Вариант: Вводится вторая роль — «собака», которая охраняет одно гнездо: пока она там, кот к этому гнезду не подходит.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 89. Игра «Совушка»

Вид: народная подвижная

Цель: развитие выдержки и умения выразительно передавать игровой образ.

Оборудование: обруч или круг, начерченный мелом, — «гнездо» совы.

Ход игры: Считалкой выбирают совушку, она садится в гнездо. Остальные дети — птички, бабочки, мышки — свободно двигаются по площадке, изображая своих героев. На слова педагога о наступлении ночи все замирают в той позе, в которой их застал сигнал, а совушка вылетает на охоту и забирает в гнездо тех, кто пошевелился или засмеялся. С наступлением дня совушка возвращается в гнездо, а игроки снова двигаются. Через 2–3 смены дня и ночи выбирают новую совушку, пойманные игроки возвращаются в игру.

Вариант: Совушка может «разглядывать» замерших с близкого расстояния, но не касаться их, — выдержка становится труднее.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 90. Игра «Тихие наблюдатели»

Вид: наблюдение

Цель: развитие выдержки и умения наблюдать, не пугая птиц.

Оборудование: кормушка на участке с кормом, «бинокли», склеенные из двух картонных втулок (по желанию).

Ход игры: На прогулке педагог предлагает стать «тихими наблюдателями» и договаривается с детьми о правилах: стоять на расстоянии от кормушки, говорить шёпотом, не делать резких движений, не показывать пальцем. По знаку педагога дети несколько минут молча смотрят, какие птицы прилетают и что делают. Затем отходят подальше и шёпотом делятся увиденным: кто прилетел первым, как птицы ведут себя друг с другом, кто прогнал кого от корма. Педагог отмечает, получилось ли не спугнуть птиц, и спрашивает, почему это важно.

Вариант: Каждый наблюдатель следит только за одной птицей и потом рассказывает о ней подробно.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

НОЯБРЬ

ТЕМА: НАРОДЫ РОССИИ. ВМЕСТЕ МЫ — БОЛЬШАЯ СЕМЬЯ!

Игры комплекта проекта «Добрые игры» для старшей группы — [файл «Играем вместе»](#).

№ 91. Сюжетно-ролевая игра «Ярмарка мастеров»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие умения развёртывать сюжет о выставке народных промыслов, закрепление знаний о декоративно-прикладном искусстве народов России.

Оборудование: предметы и картинки народных промыслов (гжель, хохлома, жостово, мезенская роспись, керамика, народные игрушки, свистульки, деревянные ложки), столы для «мастерских», игрушечный фотоаппарат, «микрофон».

Ход игры: Воспитатель предлагает отправиться в «город мастеров» и устроить выставку народного творчества. Роли: экскурсовод, мастера народных промыслов, гости, корреспондент, фотограф (один ребёнок может исполнять несколько ролей). Дети выбирают промысел, подбирают предметы и оформляют свою «мастерскую»; затем по очереди ходят в гости друг к другу. «Мастера» рассказывают о своём промысле — материалах, цветах, узорах, отличиях от других — и показывают, как изготавливают изделие, а «гости» обыгрывают предметы: свистят в свистульку, играют на ложках. Переезды между мастерскими можно изображать как поездку на автобусе или поезде; сюжет дополняется народной песней или малоподвижной народной игрой.

Вариант: По выбору детей представляются разные промыслы, в том числе промыслы родного края.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 92. Театрализованная игра «Хоровод дружбы»

Вид: театрализованная

Цель: создание позитивного образа единства народов России и развитие навыков взаимодействия.

Оборудование: аудиозапись русских народных мелодий, цветные ленты или платочки по количеству детей, элементы национальных костюмов.

Ход игры: Дети надевают элементы костюмов, берут ленты и встают в круг. Воспитатель объясняет, что в хороводе, как в большой стране, все держатся за руки и помогают друг другу. По очереди дети предлагают движения, связанные с танцами разных народов России (например, русские притопы и кружение, лёгкий поклон с рукой у сердца), и все их повторяют. Так складывается общий «танец народов России». В финале дети поднимают ленты вверх и вместе говорят, что Россия — общая семья.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 93. Народная игра «Цепи кованные»**Вид:** народная**Цель:** развитие силы, ловкости и командного духа.**Оборудование:** не требуется (просторная площадка).

Ход игры: Две шеренги детей, взявшись за руки, встают друг против друга на расстоянии 15–20 м. Команды обмениваются переключкой из материалов проекта, и одна шеренга называет имя игрока из другой. Названный разбегается и старается разорвать сцепленные руки противоположной шеренги. Если ему это удалось, он уводит в свою команду одного из игроков разорванного звена; если нет — сам остаётся в этой шеренге. Побеждает команда, в которой в конце оказалось больше игроков.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).**№ 94. Дидактическая игра «Флаги дружбы»****Вид:** дидактическая**Цель:** знакомство с государственным флагом Российской Федерации и флагами республик России, воспитание уважения к ним.**Оборудование:** парные карточки с флагами (России, Татарстана, Башкортостана, Чеченской Республики, Калмыкии), флажки для каждого ребёнка.

Ход игры: Воспитатель показывает флаг России и коротко рассказывает о его цветах. Детям раздаются карточки с флагами республик России, а в центре стола разложены такие же карточки. По сигналу «Найди свой флаг!» дети по очереди ищут пару своей карточке. Найдя пару, ребёнок с помощью воспитателя называет, чей это флаг. В финале все поднимают флажки и вместе говорят о том, что флаги разные, а страна одна.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).**№ 95. Музыкальная игра «Моя Россия»****Вид:** музыкальная**Цель:** формирование основ гражданской идентичности, развитие умения выражать чувства к Родине короткими фразами, воспитание любви и гордости за свою страну.**Оборудование:** большое сердце из картона или бумаги, музыкальное сопровождение.

Ход игры: Дети сидят в кругу и под музыку передают друг другу большое картонное сердце. Когда музыка останавливается, ребёнок с сердцем произносит короткую фразу о любви к России. Можно повторить уже прозвучавшую фразу или придумать свою. В конце все встают, поднимают сердце в центр круга и хором признаются в любви к Родине.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

ТЕМА: НАСТОЯЩИЙ ДРУГ

Комплекта игр по теме для старшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 96. Игра «День рождения друга»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие умения самостоятельно развёртывать сюжет, распределять роли и договариваться о подготовке общего дела.

Оборудование: игрушечная посуда, скатерть, набор «продуктов» или предметы-заместители, бумага и карандаши для открыток, игрушки-«подарки», шапочки-колпачки из бумаги (по желанию).

Ход игры: Педагог сообщает, что у куклы или у одного из «гостей» скоро день рождения, и предлагает подготовить праздник. Дети обсуждают, что для этого нужно, и сами распределяют дела: одни накрывают стол, другие готовят угощение, третьи рисуют открытку и выбирают подарок, кто-то становится именинником и встречает гостей. Педагог помогает договориться, если желающих на одну роль несколько, и подсказывает новые повороты сюжета: гость опоздал, подарок забыли дома. Гости поздравляют именинника доброй фразой, все играют в любимую игру за праздничным столом. В конце дети обсуждают, что получилось лучше всего и кто кому помог.

Вариант: Дети заранее составляют план праздника из картинок и проверяют, всё ли выполнили.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 97. Игра «Как бы поступил друг?»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения оценивать поступок, объяснять оценку и предлагать решение проблемной ситуации.

Оборудование: сюжетные картинки с проблемными ситуациями (5–6 шт.: ребёнок упал, у двоих одна игрушка, ребёнок плачет один, сломали постройку, новичок стоит в стороне).

Ход игры: Дети сидят полукругом, педагог показывает картинку и коротко рассказывает, что случилось. Он спрашивает: как поступил бы настоящий друг и почему. Дети предлагают разные решения, каждое объясняют, а остальные говорят, согласны ли и что будет дальше, если поступить так. Педагог не даёт готового ответа, а помогает сравнить варианты. По одной ситуации можно сразу разыграть выбранное решение в паре.

Вариант: Дети сами придумывают ситуацию для товарищей из случаев, которые бывали в группе, без называния имён.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 98. Игра «Комплименты по кругу»**Вид:** словесная**Цель:** обогащение словаря словами оценки, развитие внимания к достоинствам сверстника.**Оборудование:** мягкая игрушка или клубок ниток.**Ход игры:** Дети сидят в кругу, у педагога игрушка. Он передаёт её соседу и говорит ему приятные слова о его внешности, характере или поступке («Ты сегодня очень аккуратно убрал кубики»). Тот, кто получил игрушку, благодарит, передаёт её дальше и говорит комплимент своему соседу. Правило: комплимент должен быть про этого человека и не повторять уже сказанные слова. Если ребёнок затрудняется, педагог предлагает спросить соседей, что они замечают в этом ребёнке хорошего.**Вариант:** С клубком: передавая его, ребёнок держит нить, и в конце круга получается «паутинка дружбы».**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 99. Игра «Мы похожи — мы разные»****Вид:** дидактическая**Цель:** развитие умения находить общее и различное и принимать различия.**Оборудование:** не требуется.**Ход игры:** Дети встают парами лицом друг к другу. Педагог предлагает найти три сходства и три различия с партнёром: во внешности, в одежде, в любимых занятиях, в еде, в играх. Пара договаривается и рассказывает группе: «Мы оба любим рисовать, а различаемся тем, что Маша любит кашу, а я — суп». Педагог подводит детей к мысли, что друзья бывают разными и это делает дружбу интереснее. Затем дети меняются парами.**Вариант:** Педагог называет признак («Кто любит зиму?»), дети с этим признаком переходят в центр и обсуждают, что ещё у них общего.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 100. Игра «Секрет в ладошке»****Вид:** дидактическая**Цель:** формирование представления о доверии и о том, что чужой секрет не рассказывают.**Оборудование:** мелкий предмет-«секрет» (бусина, пуговица, камешек) — по одному на пару.**Ход игры:** Дети делятся на пары, один из пары прячет в ладошках «секрет» и тихо говорит напарнику, что там. Затем педагог подходит к каждой паре и пытается узнать у напарника тайну, но тот вежливо отказывается: «Это не мой секрет». После игры дети обсуждают, приятно ли, когда твой секрет хранят, и почему его не рассказывают другим. Педагог обязательно говорит: если секрет о том, что кому-то плохо, страшно или кто-то обижает, его нужно рассказать взрослому — это не предательство, а помощь. Пары меняются ролями.**Вариант:** Пара придумывает свой тайный знак дружбы и показывает его только друг другу.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 101. Игра «Расскажи о своём друге»**Вид:** словесная**Цель:** развитие описательной речи по плану: как выглядит — чем любит заниматься — чем помог мне.**Оборудование:** схема плана из трёх картинок (лицо, игрушка, рука помощи).**Ход игры:** Дети сидят в кругу, педагог показывает схему и предлагает рассказать о друге из группы, не называя его имени. Рассказчик описывает внешность, любимые занятия и случай, когда друг ему помог. Остальные внимательно слушают до конца и угадывают, о ком идёт речь. Тот, о ком рассказали, говорит, приятно ли ему было, и может рассказать о своём друге следующим. Педагог следит, чтобы в описании не было обидных слов, и помогает ребёнку, если тот пропустил пункт плана.**Вариант:** Ребёнок рассказывает о друге вне детского сада, а слушатели задают ему вопросы.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 102. Игра «Доброе слово»****Вид:** словесная**Цель:** активизация словаря вежливых и добрых слов.**Оборудование:** мяч.**Ход игры:** Игру удобно провести на прогулке или в паузе между занятиями: дети встают в круг, мяч у педагога. Педагог называет ситуацию — встретил друга утром, толкнул нечаянно, получил подарок, уходишь домой, просишь игрушку — и бросает мяч ребёнку. Ребёнок ловит мяч и называет вежливое слово или выражение, подходящее к ситуации, затем возвращает мяч. Повторять уже сказанные слова нельзя, поэтому дети ищут новые варианты («доброе утро», «рад тебя видеть», «извини, пожалуйста»). Если ответ не подходит к ситуации, дети вместе подбирают правильный.**Вариант:** Педагог называет вежливое слово, а дети придумывают ситуацию, в которой его говорят.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 103. Игра «Помоги другу»****Вид:** театрализованная**Цель:** развитие эмпатии и выразительности речи при разыгрывании ситуаций помощи.**Оборудование:** карточки-ситуации с картинками (4–5 шт.: друг не может застегнуть куртку, рассыпал карандаши, грустит, потерял варежку), простые атрибуты (куртка, коробка карандашей, варежка).**Ход игры:** Дети сидят полукругом — это зрители. Пара вытягивает карточку, договаривается, кто попал в беду, а кто помогает, и разыгрывает сценку. Тот, кому плохо, показывает своё состояние голосом, мимикой, позой, а помощник подходит, спрашивает, что случилось, и помогает словом и делом. Зрители рассказывают, по чему было понятно, что другу грустно или трудно, и что ещё можно было сделать. Затем выходит следующая пара.**Вариант:** Одну ситуацию разыгрывают две пары по-разному, а зрители сравнивают способы помочь.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 104. Игра «Ручеёк»**Вид:** народная**Цель:** воспитание чувства коллективизма, развитие умения действовать в паре.**Оборудование:** не требуется (по желанию — музыкальное сопровождение).**Ход игры:** Дети встают парами друг за другом, взявшись за руки, и поднимают сцепленные руки — получается коридор. Водящий без пары проходит по коридору с начала, выбирает себе партнёра и встаёт с ним в конец ручейка. Ребёнок, оставшийся без пары, идёт к началу и тоже проходит по коридору, выбирая пару. Правило: идти по коридору пригнувшись, не толкаться, выбранный не отказывается. Педагог следит, чтобы каждый ребёнок хотя бы раз был выбран, и может сам включиться в игру.**Вариант:** Водящий, выбирая пару, говорит ей одно доброе слово.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 105. Игра «Не урони — вдвоём»****Вид:** подвижная**Цель:** развитие умения согласовывать действия с партнёром и договариваться о способе.**Оборудование:** мячи среднего размера или воздушные шарики (по одному на пару), ориентиры — кегли или кубики.**Ход игры:** Дети делятся на пары, каждая получает мяч. Задача пары — донести мяч до ориентира и обратно, не держа его руками: зажав между спинами, плечами или ладонями, положенными друг на друга. Перед стартом пара договаривается, каким способом нести мяч и кто будет подавать команды «шаг», «стоп». Если мяч упал, пара останавливается, поднимает его и продолжает с того же места. После нескольких попыток пары рассказывают, какой способ оказался удобнее и что помогло не уронить мяч.**Вариант:** Пара проносит мяч между ориентирами змейкой или поворачивается на ходу.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: ЧТО ТАКОЕ ТАЛАНТ?

Комплекта игр по теме для старшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 106. Игра «Мастерская талантов»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие умения самостоятельно развёртывать сюжет: дети открывают «мастерские» по своим умениям, приглашают друг друга и учат простому приёму.

Оборудование: материалы уголков группы по выбору детей (бумага, карандаши, пластилин, конструктор, шнурки, музыкальные инструменты, мяч), таблички-вывески из картона, фломастеры.

Ход игры: Педагог спрашивает, кто что умеет делать хорошо, и предлагает открыть в группе мастерские, где каждый «мастер» научит других своему умению. 3–4 ребёнка-мастера выбирают себе место, рисуют вывеску и готовят материал: кто-то учит складывать самолёт, кто-то — завязывать шнурок, кто-то — простому ритму на бубне. Остальные дети — «ученики» — ходят по мастерским, договариваются с мастером о времени и пробуют освоить приём. Педагог помогает мастеру объяснять по шагам и напоминает ученикам благодарить. Затем мастера и ученики меняются ролями.

Вариант: Мастерская выполняет «заказ» другой мастерской (например, художник рисует вывеску для музыканта).

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 107. Игра «Кто что умеет»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения соотносить умение и профессию, обосновывать своё соотнесение.

Оборудование: картинки людей разных профессий (8–10 шт.: повар, врач, музыкант, художник, строитель, водитель, швея, учитель, спортсмен, садовник), мяч.

Ход игры: Картинки профессий выставлены на доске, дети стоят перед ней полукругом, у педагога мяч. Педагог называет умение — шить, лечить, играть на скрипке, рисовать портреты, выращивать цветы — и бросает мяч ребёнку. Ребёнок называет профессию, где это умение главное, находит её картинку и объясняет почему. Если умение подходит нескольким профессиям, дети перечисляют все и обсуждают, где оно нужнее. Затем педагог меняет порядок: показывает картинку профессии, а дети называют, что должен уметь этот человек.

Вариант: Дети называют умение, которое есть у них самих, и решают, в какой профессии оно пригодится.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 108. Игра «Не получилось — попробуй ещё»**Вид:** словесная**Цель:** формирование установки на преодоление трудности: ребёнок называет, что помогло справиться.**Оборудование:** картинки ситуаций, где у ребёнка что-то не выходит (4–5 шт.: падает с велосипеда, не завязывается шнурок, рассыпалась башня, не получается рисунок), фишки-«ступеньки».**Ход игры:** Дети сидят в кругу, педагог показывает картинку и рассказывает, что у героя не получилось. Он спрашивает, что можно сделать, чтобы в следующий раз вышло: попробовать ещё раз, попросить помощи, потренироваться, сделать медленнее. За каждый совет ребёнок кладёт фишку-«ступеньку», и из них выстраивается лесенка к успеху. Затем педагог предлагает желающим рассказать, что у них самих сначала не получалось и что помогло справиться. Педагог подчёркивает, что ошибаются все и это нормальная часть учения.**Вариант:** Дети прямо в игре пробуют сделать то, что даётся трудно (поймать мяч одной рукой), и отмечают, получилось ли со второй-третьей попытки.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 109. Игра «Что нужно мастеру»****Вид:** дидактическая**Цель:** соотнесение инструмента и дела (кисть, ноты, мяч, поварёшка).**Оборудование:** предметы или картинки инструментов (кисть, ноты, мяч, поварёшка, ножницы, лейка, молоток, иглолка с ниткой — картинкой), непрозрачный мешочек.**Ход игры:** Педагог складывает предметы и картинки в мешочек, дети сидят в кругу. Ребёнок достаёт вещь, называет её и говорит, какому мастеру она нужна и что тот ею делает. Затем он показывает движением, как мастер работает этим инструментом, а остальные повторяют. Педагог задаёт вопрос «Чего ещё не хватает этому мастеру?», и дети дополняют набор. Вещь возвращается в общую коробку, мешочек передаётся следующему.**Вариант:** Педагог называет занятие (сварить суп, вылечить зуб), а дети перечисляют все нужные для него инструменты.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 110. Игра «Угадай умение»****Вид:** дидактическая**Цель:** развитие наблюдательности: дети показывают своё умение движением, остальные отгадывают.**Оборудование:** не требуется.**Ход игры:** Дети сидят полукругом, водящий выходит в центр. Он без слов, одними движениями показывает то, что умеет сам: кататься на коньках, рисовать, плавать, лепить, играть на барабанах, печь пироги. Зрители внимательно смотрят и называют умение только после того, как водящий закончит показ. Угадавший объясняет, по какому движению догадался, и становится следующим водящим. Педагог может первым показать образец и следит, чтобы каждый желающий успел выйти.**Вариант:** Водящий показывает умение по шагам (сначала одно действие, потом следующее), а дети угадывают как можно раньше и объясняют догадку.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 111. Игра «Расскажи, что у меня получается»**Вид:** словесная**Цель:** развитие связной речи и адекватной самооценки, умения назвать своё умение без хвастовства.**Оборудование:** «волшебный микрофон» (игрушечный или из втулки).**Ход игры:** Дети сидят в кругу, педагог передаёт микрофон желающему. Ребёнок рассказывает о том, что у него хорошо получается, по трём вопросам: что я умею, как я этому научился, кому это может пригодиться. Педагог заранее обсуждает с детьми разницу между рассказом и хвастовством: рассказ — о том, как старался, хвастовство — о том, что «я лучше всех». Слушатели могут задать рассказчику один вопрос или попросить показать умение. Микрофон передаётся по желанию, отказаться от рассказа можно.**Вариант:** Ребёнок рассказывает, чему он хотел бы научиться и кто может ему в этом помочь.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 112. Игра «Похвали друга»****Вид:** словесная**Цель:** развитие умения замечать успех сверстника и радоваться ему.**Оборудование:** «звёздочки» из жёлтой бумаги (по числу детей), стенд или ватман «У нас получилось!».**Ход игры:** Игру проводят в конце дня или после занятия. Педагог предлагает вспомнить, что сегодня получилось у товарищей: кто нарисовал интересный рисунок, кто построил высокую башню, кто помог убрать игрушки. Ребёнок берёт звёздочку, подходит к сверстнику и говорит, за что именно его хвалит («Ты сегодня первый раз сам завязал шнурки»). Звёздочку прикрепляют к стенду рядом с именем ребёнка. Педагог следит, чтобы похвала была конкретной и чтобы без звёздочки не остался никто.**Вариант:** Дети хвалят не только за результат, но и за старание («Ты долго пробовал и не бросил»).**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 113. Игра «Оркестр из ложек»****Вид:** музыкальная**Цель:** развитие чувства ритма и умения играть в общем ансамбле.**Оборудование:** деревянные ложки (по две на ребёнка) или кубики, бубен, запись знакомой плясовой мелодии.**Ход игры:** Дети сидят полукругом, у каждого две ложки. Педагог-«дирижёр» отстукивает простой ритм на бубне, дети повторяют его ложками. Затем под музыку оркестр играет вместе: одна группа стучит на сильную долю, другая — частым ритмом, по знаку дирижёра вступают или замолкают. Правило: смотреть на дирижёра и не стучать в паузах. После нескольких повторов дирижёром становится ребёнок, который сам показывает, кому играть.**Вариант:** Оркестр играет громко — тихо — быстро — медленно по карточкам-знакам, которые показывает дирижёр.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 114. Игра «Живая картина»

Вид: театрализованная

Цель: развитие выразительности движений и умения работать в команде.

Оборудование: 2–3 репродукции жанровых картин или сюжетные иллюстрации с несколькими персонажами, рамка из картона (по желанию).

Ход игры: Педагог показывает картину, дети рассматривают, кто на ней изображён и что делает. Команда из 3–5 детей договаривается, кто кого изображает, и «встраивается» в рамку, повторяя позы, жесты и выражения лиц героев. Зрители сравнивают живую картину с репродукцией и подсказывают, что поправить. По сигналу «Оживи!» каждый герой делает одно движение или говорит одну фразу, затем все снова замирают. Команды меняются, каждая получает новую картину.

Вариант: Команда сама выбирает картину из нескольких, не показывая её зрителям, а те по живой картине находят оригинал.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 115. Игра «Эстафета умений»

Вид: подвижная

Цель: развитие ловкости и умения передавать эстафету, поддерживая товарища.

Оборудование: обручи (2 шт.), мячи (2 шт.), кегли (6 шт.), гимнастические палки или эстафетные палочки (2 шт.).

Ход игры: Игру проводят в зале или на участке; дети делятся на две команды, команды строятся в колонны. На пути каждой команды — несколько этапов-«умений»: пролезть в обруч, провести мяч змейкой между кеглями, пройти по линии. Первый участник проходит все этапы, возвращается и передаёт палочку следующему. Команда, ожидающая своей очереди, подбадривает товарища, а не торопит его. Педагог отмечает не только быстроту, но и аккуратность выполнения, и обе команды рассказывают, какой этап был самым трудным.

Вариант: Команды сами придумывают один этап для эстафеты соперников.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: ПОДАРОК ДЛЯ МАМЫ И ПАПЫ (ДЕНЬ МАТЕРИ)

Игры комплекта проекта «Добрые игры» для старшей группы — [файл «Играем вместе»](#).

Также подходят карточки других тем: № 70–80.

ДЕКАБРЬ

ТЕМА: СЕРДЦЕ, ОТКРЫТОЕ ДОБРУ

Игры комплекта проекта «Добрые игры» для старшей группы — [файл «Играем вместе»](#).

№ 116. Сюжетно-ролевая игра «В парке будет чисто!»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие умения развёртывать сюжет с проблемной ситуацией, воспитание бережного отношения к природе и представлений о волонтерской помощи.

Оборудование: спортивный инвентарь, лупы, игрушечная посуда для пикника, пакеты для мусора, «мусор» (бумажки), бумага и фломастеры для знаков.

Ход игры: Воспитатель предлагает отправиться на прогулку в парк, и дети обсуждают, чем там займутся и что взять с собой: мячи, лупы, еду для пикника, пакеты для мусора. Роли: директор парка, волонтеры, гуляющие дети. Проблемная ситуация: поляна, где хотели играть, замусорена; дети встречают директора парка и волонтеров и вместе убирают мусор. Директор благодарит всех за помощь, после чего по желанию детей разыгрываются игры в парке и пикник. Вернувшись в детский сад, дети придумывают знаки о правилах поведения в парке и «передают» их директору.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 117. Театрализованная игра «Помощники природы»

Вид: театрализованная

Цель: воспитание бережного отношения к природе и понимания важности созидательного труда.

Оборудование: детские грабли, вёдра, лопатки, мешки для мусора, игрушки-животные, искусственные цветы и деревья, карточки с заданиями («Собрать мусор», «Посадить дерево», «Покормить птиц», «Поливать цветы»).

Ход игры: Дети становятся «волонтерами — помощниками природы». По очереди они вытягивают карточку с заданием и показывают, как можно помочь природе: собирают «мусор» в мешки, «сажают» деревья, поливают цветы, подкармливают птиц и зверей. Воспитатель комментирует действия и подчёркивает, почему важно заботиться о природе. В финале дети вместе произносят девиз помощников природы.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 118. Театрализованная игра «Команда спасателей»

Вид: театрализованная

Цель: развитие навыков взаимопомощи и взаимоуважения, воспитание смелости и готовности прийти на помощь.

Оборудование: повязки «спасателей», игрушечная рация, карточки с ситуациями («Котёнок застрял на дереве», «Бабушка не может перейти дорогу», «Друг упал и ушиб коленку», «Игрушки рассыпались»), игрушки для инсценировки, лента для «дороги».

Ход игры: Дети надевают повязки и становятся «командой спасателей». По очереди они получают карточку с ситуацией и показывают, как помочь: снимают котёнка с «дерева» (со стула), переводят «бабушку» через «дорогу» из ленты, утешают и «лечат» друга, вместе собирают игрушки. Воспитатель комментирует действия и обращает внимание на взаимопомощь. В финале команда хором произносит свой девиз.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 119. Народная игра «Кошки-мышки»**Вид:** народная**Цель:** развитие быстроты, ловкости и готовности прийти на выручку.**Оборудование:** не требуется (свободная площадка).

Ход игры: Считалкой выбирают «кота» и «мышку», остальные встают в круг на расстоянии шага друг от друга. Кот догоняет мышку, они бегут вдоль круга. Если мышку настигают, она может позвать по имени игрока из круга: «Выручай!» — тот становится мышкой, а прежняя мышка занимает его место; освободившееся место может успеть занять и кот, тогда водящим становится оставшийся без места. Уставший кот тоже может позвать на помощь и передать роль. Пойманная мышка выходит из игры; отмечают кота, поймавшего больше всех, и мышку, дольше всех продержавшуюся.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).**№ 120. Дидактическая игра «Колесо помощи»****Вид:** дидактическая**Цель:** формирование представлений о разнообразии добрых дел, развитие эмоциональной отзывчивости и готовности совершать реальные полезные поступки.**Оборудование:** вращающийся круг (из картона) с секторами-пиктограммами заданий (погладить по голове, обнять игрушку, подмести, полить цветок, почитать книжку кукле, собрать игрушки), дублирующие карточки.

Ход игры: Дети стоят полукругом, воспитатель показывает «волшебное колесо добрых дел». Ребёнок крутит колесо и смотрит, какое задание выпало; воспитатель помогает «прочитать» пиктограмму. Ребёнок сразу выполняет доброе дело: поливает цветок, собирает рассыпанные кубики, читает книжку кукле и т. д. Остальные поддерживают его аплодисментами. Затем колесо крутит следующий ребёнок.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).**№ 121. Дидактическая игра «Строим дом дружбы»****Вид:** дидактическая**Цель:** развитие навыков командного взаимодействия и сотрудничества при решении общей задачи, воспитание взаимопомощи в коллективе.**Оборудование:** крупный конструктор (деревянные кубики, крупные блоки), игрушки-зверята и куклы для «заселения», музыкальное сопровождение.

Ход игры: Дети делятся на 2–3 группы — «команды волонтеров-строителей». Воспитатель объясняет, что нужно вместе построить Дом дружбы для игрушек, которым негде жить, и каждый вносит свою часть. Под весёлую музыку дети строят; педагог следит, чтобы никто не остался в стороне, и напоминает о помощи товарищу. Когда дом готов, дети торжественно «заселяют» в него игрушки. В конце обсуждают, что было самым трудным и как помогали друг другу.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 122. Музыкальная игра «Мастерская волонтеров»**Вид:** музыкальная**Цель:** воспитание ценности созидательного труда, развитие чувства ритма и умения работать в команде.**Оборудование:** деревянные ложки, молоточки, маракасы, бубны, аудиозапись энергичной музыки.**Ход игры:** Воспитатель рассказывает, что волонтеры часто чинят, строят и мастерят, и предлагает открыть «мастерскую добрых дел». Дети делятся на группы — «плотники», «маляры», «строители», «уборщики», — у каждой свой инструмент и своё ритмическое движение. Под музыку воспитатель дирижирует: поднятая рука — играют все, указание на группу — играет только она. В конце педагог подводит к мысли, что в мастерской важен каждый работник, а вместе получается большое доброе дело.**Источник:** комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).**№ 123. Музыкальная игра «Поможем бабушке навести порядок»****Вид:** музыкальная**Цель:** воспитание уважения к старшим и желания помогать, развитие чувства ритма и координации.**Оборудование:** фартуки (по желанию), аудиозапись весёлой народной музыки.**Ход игры:** Дети стоят врассыпную. Воспитатель сообщает, что у бабушки генеральная уборка, и предлагает помочь ей, как это делают волонтеры. Под музыку дети выполняют ритмичные имитационные движения по тексту из материалов проекта: подметают пол, вытирают пыль, моют окна, расставляют книги; темп постепенно ускоряется. В конце воспитатель отмечает, что бабушка теперь может отдохнуть, а забота о старших — это доброе дело.**Источник:** комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).**№ 124. Словесная игра «Заколдованный ребёнок»****Вид:** словесная**Цель:** обогащение словаря антонимов, развитие воображения и воспитание эмпатии.**Оборудование:** синее и красное сердце (из бумаги), иллюстрации к сказке «Снежная королева», изображения отрицательных сказочных персонажей (Кощей, старуха Шапокляк, колдунья и др.).**Ход игры:** Дети вспоминают сюжет сказки «Снежная королева». Выбирают «заколдованного ребёнка»: ему прикрепляют синее сердце, и он называет только плохие черты характера сказочных злодеев. Группа «расколдовывает» его — вспоминает добрых героев и подбирает к каждой плохой черте противоположную (жадный — щедрый, злая — добрая). После 4–5 правильных ответов синее сердце меняют на красное. Затем выбирают нового водящего.**Источник:** комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 125. Словесная игра «Отгадаем добрые слова»

Вид: словесная

Цель: развитие звукового анализа и языковых способностей, формирование представлений о духовных ценностях.

Оборудование: магнитная доска, лото предметных картинок, схемы слов.

Ход игры: На доске — схема слова и ряд предметных картинок. Воспитатель предлагает догадаться, какое слово спрятано: для этого нужно выделить первый звук в названии каждой картинке (например, машина, игрушки, робот — «мир»). Дети по очереди называют звуки и составляют из них слово. Так же «расшифровываются» другие добрые слова: добро, свет, мама, Родина.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

ТЕМА: МУЗЕЙ — СОКРОВИЩА ИСТОРИИ

Комплекта игр по теме для старшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

Также подходят карточки других тем: № 114.

№ 126. Игра «Музей»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие умения самостоятельно развёртывать сюжет и распределять роли (экскурсовод, смотритель, реставратор, посетители), договариваться о правилах поведения в музее.

Оборудование: «экспонаты» (игрушки из старых наборов, предметы народного быта, рисунки детей, открытки), подставки или столы, этикетки из картона, «билеты», касса, указка экскурсовода.

Ход игры: Педагог предлагает открыть в группе музей и обсуждает с детьми, какие правила там действуют: говорить тихо, экспонаты руками не трогать, слушать экскурсовода. Дети распределяют роли: кассир продаёт билеты, смотритель следит за порядком, реставратор «чинит» экспонаты, экскурсовод проводит посетителей и рассказывает об экспонатах. Сначала дети вместе расставляют экспонаты и подписывают этикетки (педагог помогает с надписями). Педагог может войти в игру посетителем и задать экскурсоводу вопрос, чтобы оживить сюжет. Роли меняются после каждой экскурсии.

Вариант: Музей готовит новую выставку по теме, которую выбирают сами дети (музей игрушки, музей пуговиц).

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 127. Игра «Экскурсовод»

Вид: словесная

Цель: развитие умения составить короткий рассказ об экспонате по плану и выступить перед группой.

Оборудование: 3–5 «экспонатов» (старинная игрушка, предмет народного быта, фотография), указка, схема плана из трёх значков (что это — из чего — зачем нужно).

Ход игры: Экспонаты стоят на столе, дети сидят как посетители музея. Экскурсовод с указкой подходит к экспонату и рассказывает о нём по плану: что это, из чего сделано, для чего использовалось. Посетители слушают и после рассказа задают один-два вопроса, экскурсовод отвечает. Педагог помогает, показывая значок плана, если рассказ прервался. Следующий экскурсовод выбирает другой экспонат.

Вариант: Экскурсовод добавляет к рассказу, почему этот экспонат интересен лично ему.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 128. Игра «Старинное — современное»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения классифицировать предметы по времени и обосновывать выбор.

Оборудование: парные картинки (8–10 пар: лучина — лампа, коромысло — водопровод, прялка — швейная машина, чугунный утюг — электрический утюг, телега — автомобиль, счёты — калькулятор), два листа-«полки» с надписями «давно» и «сейчас».

Ход игры: Подгруппа детей располагается вокруг стола — «запасника музея». Картинки перемешаны и лежат изображением вверх. Ребёнок берёт одну, называет предмет и кладёт его на полку «давно» или «сейчас», объясняя почему. Затем он находит пару — предмет, который выполнял ту же работу в другое время, и рассказывает, что изменилось. Педагог помогает с названиями незнакомых предметов и спрашивает, что удобнее и почему.

Вариант: Дети раскладывают три предмета одного назначения по порядку — от самого старого к современному (лучина — керосиновая лампа — электрическая лампа).

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 129. Игра «Что это было?»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения устанавливать назначение незнакомого старинного предмета по внешним признакам.

Оборудование: картинки или фотографии старинных предметов (5–6 шт.: ухват, прялка, коромысло, рубель, светец, ступа с пестом), при наличии — настоящий предмет из мини-музея ДОО.

Ход игры: Дети сидят полукругом, педагог показывает изображение незнакомого старинного предмета, не называя его. Дети рассматривают его форму, размер, материал и высказывают догадки, для чего он мог служить, обязательно объясняя, по какому признаку так решили. Педагог задаёт наводящие вопросы («Где его могли держать? Какой он тяжёлый? Что можно им поднять?»). После нескольких версий педагог рассказывает, как назывался предмет и как им пользовались, и дети сравнивают это со своими догадками. Затем показывают, каким современным предметом его заменяют.

Вариант: Дети придумывают предмету новое шуточное название по его назначению.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 130. Игра «Собери разбитую вазу»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения составлять целое из частей, формирование представления о работе реставратора.

Оборудование: изображения ваз из картона, разрезанные на 6–8 частей ломаными линиями (по одному набору на ребёнка или пару), картонная основа, конверты для частей.

Ход игры: Педагог рассказывает, что в музее работает реставратор, который восстанавливает разбитые и повреждённые вещи, и предлагает детям побыть реставраторами. Каждая пара получает конверт с «осколками» картонной вазы. Дети раскладывают части на основе, сначала находя края и узор, договариваются, кто ищет какой кусок. Собрав вазу, пара рассказывает, по каким приметам находила части. Правило: настоящую разбитую посуду руками не трогают — это только для взрослых.

Вариант: В наборе есть лишний «осколок» от другой вазы, который нужно найти по узору.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 131. Игра «Портрет, пейзаж, натюрморт»

Вид: дидактическая

Цель: закрепление знаний о жанрах живописи и умения объяснить отнесение картины к жанру.

Оборудование: репродукции или открытки картин трёх жанров (9–12 шт.), три обруча или рамки с надписями-значками (лицо, дерево, ваза с фруктами).

Ход игры: Педагог раскладывает репродукции, дети рассматривают их и вспоминают, что изображают портрет, пейзаж и натюрморт. Ребёнок берёт картину, кладёт её в нужный обруч и объясняет: «Это пейзаж, потому что художник нарисовал лес и реку». Спорные случаи — портрет на фоне природы, цветы на окне с видом на улицу — педагог предлагает обсудить всей группой: что на картине главное. В конце дети выбирают картину, которая понравилась больше всего, и объясняют почему.

Вариант: Педагог описывает картину словами, а дети определяют жанр, не видя её.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 132. Игра «Тише в музее»

Вид: подвижная

Цель: развитие выдержки и умения соблюдать правило в пространстве.

Оборудование: «экспонаты» — кубики, кегли или стулья (4–6 шт.), расставленные по залу.

Ход игры: Дети — «посетители музея» — свободно ходят между экспонатами под тихую музыку, рассматривая их, но не касаясь. По сигналу педагога «Экскурсия!» посетители бесшумно подходят к экспонату, на который указал педагог, и становятся вокруг него полукругом. По сигналу «Смотритель!» все замирают, а ребёнок-смотритель обходит зал и ищет того, кто пошевелился или задел экспонат. Тот, кого заметили, становится смотрителем. Правило: не бежать и не разговаривать громко — в музее тихо.

Вариант: Смотритель задаёт замершему посетителю вопрос шёпотом, и тот должен ответить, не двигаясь.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 133. Игра «Экспонат по описанию»

Вид: словесная

Цель: развитие слухового внимания и умения слушать описание до конца.

Оборудование: 6–8 «экспонатов» мини-музея группы или их картинок, выставленных на столе.

Ход игры: Дети сидят полукругом у «витрины». Ведущий — сначала педагог, затем ребёнок — описывает экспонат, начиная с общих признаков и заканчивая самым точным: материал, цвет, для чего использовался, чем отличается от соседей. Чтобы не перебивать ведущего, догадку держат «в кармане» и называют, только когда он спросит: «Какой это экспонат?» Тот, кто угадал, повторяет признаки, по которым узнал предмет, и описывает следующий. Педагог следит, чтобы ведущий не называл предмет прямо.

Вариант: Ведущий допускает в описании одну ошибку, и дети должны её найти.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 134. Игра «Что изменилось в витрине?»

Вид: дидактическая

Цель: развитие зрительной памяти и внимания.

Оборудование: полка или стол-«витрина» с 6–8 экспонатами мини-музея (матрёшка, свистулька, ложка, шкатулка, игрушка, старая открытка), этикетки к ним.

Ход игры: Педагог предлагает детям побыть зрителями музея, которые утром проверяют витрину. Дети рассматривают экспонаты и этикетки, затем отворачиваются, а педагог меняет местами две этикетки или переворачивает экспонат. Дети находят «беспорядок» и объясняют, что было раньше. Затем ведущим становится ребёнок, и изменения усложняются: убрать этикетку, поменять три предмета. Если ответ не находится, ведущий даёт подсказку: «Смотрите на левую сторону».

Вариант: Изменение делается одно, но малозаметное (у матрёшки повёрнут платок), и дети учатся рассматривать мелкие детали.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: ВОЛШЕБНЫЙ МИР СКАЗОК

Комплекта игр по теме для старшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 135. Игра «Театр сказки»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие умения самостоятельно развёртывать сюжет и распределять роли (режиссёр, артисты, костюмер, зрители), договариваться о порядке действий.

Оборудование: ширма или стулья — «сцена», элементы костюмов (платки, шапочки, маски из уголка ряженья), стулья для зрителей, «билеты», афиша из ватмана.

Ход игры: Дети выбирают знакомую сказку для спектакля и обсуждают, какие нужны роли — в театре и в самой сказке. Режиссёр вместе с педагогом определяет порядок сцен, костюмер подбирает героям костюмы, артисты договариваются, кто кого играет, кассир продаёт билеты. Педагог помогает советом, но решения принимают дети: кто начинает, где стоит каждый герой. Спектакль показывают зрителям — другой подгруппе или куклам, после показа артисты выходят на поклон. Зрители говорят, что им понравилось, а режиссёр — что получилось у артистов.

Вариант: Дети сочиняют для знакомой сказки новый конец и играют спектакль с ним.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 136. Игра «Из какой сказки старинное слово?»

Вид: дидактическая

Цель: знакомство с богатством языка (очи, уста, злато), развитие умения объяснить значение слова и вспомнить, в какой сказке оно встречается.

Оборудование: книги русских народных сказок, знакомых детям, или иллюстрации к ним (4–5 шт.), карточки со старинными словами для педагога (очи, уста, злато, терем, горница, кафтан, молвить, тотчас).

Ход игры: Дети сидят полукругом, перед ними иллюстрации знакомых сказок. Педагог произносит фразу из сказки со старинным словом — своими словами или по книге и спрашивает, что это слово значит. Дети предлагают версии, опираясь на смысл фразы и на картинку, и называют современное слово с тем же значением. Затем дети вспоминают, в какой сказке встречалось это слово, и находят иллюстрацию к ней. В конце педагог предлагает «перевести» простую фразу на сказочный язык («Девушка подняла очи...»).

Вариант: Педагог называет современное слово, а дети ищут для него старинную замену.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 137. Игра «Что было бы, если...»

Вид: словесная

Цель: развитие умения рассуждать и выдвигать предположения.

Оборудование: иллюстрации к 3–4 знакомым сказкам.

Ход игры: Дети сидят в кругу, педагог показывает иллюстрацию и вспоминает с детьми, что произошло в сказке. Затем он задаёт вопрос «Что было бы, если...»: если бы Колобок не ушёл от бабушки, если бы у Маши не было короба, если бы третий поросёнок не построил каменный дом. Дети предлагают свои варианты и обязательно объясняют, почему события пошли бы именно так. Педагог сравнивает вместе с детьми новый и настоящий конец: какой лучше и чему учит. Затем дети сами придумывают вопрос «Что было бы, если...» для товарищей.

Вариант: Дети по цепочке развивают одно предположение в целую новую сказку. На неделе 23 вопроса задают о природе и открытиях: «Что было бы, если бы вода не замерзала?», «...если бы люди не изобрели колесо?», «...если бы не было лупы и микроскопа?»

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 138. Игра «Хорошо — плохо: поступок героя»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения оценивать поступок, объяснять оценку и находить мотив героя.

Оборудование: картинки героев знакомых сказок в момент поступка (6–8 шт.), две карточки — солнышко и тучка.

Ход игры: На столе лежат картинки героев, рядом — солнышко и тучка; ребёнок берёт картинку и вместе с группой вспоминает, что герой сделал. Затем дети решают, хорошо или плохо поступил герой, и кладут картинку к солнышку или тучке. Каждое решение объясняют: что сделал герой и почему, по их мнению, он так поступил. Педагог специально включает спорные поступки (лиса перехитрила, герой ослушался, но помог) и предлагает рассмотреть их с двух сторон. В конце дети говорят, как можно было поступить герою, чтобы картинка оказалась у солнышка.

Вариант: Дети разыгрывают в паре, как герой исправляет свой плохой поступок.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 139. Игра «Расскажи сказку по цепочке»

Вид: словесная

Цель: развитие связной речи и умения удерживать последовательность событий.

Оборудование: мяч или игрушка-«эстафета», 4–6 картинок-опор к выбранной сказке.

Ход игры: Дети сидят в кругу, педагог называет знакомую сказку и выкладывает картинки-опоры в центре. Он начинает рассказ одним-двумя предложениями и передаёт игрушку соседу. Каждый ребёнок продолжает с того места, где остановился предыдущий, и передаёт игрушку дальше. Если кто-то пропустил событие, следующий может его вставить, сказав «а перед этим...». Педагог подключается, только когда цепочка рвётся, и в конце предлагает проверить порядок событий по картинкам.

Вариант: Картинки-опоры убирают, и дети восстанавливают последовательность только по памяти.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 140. Игра «Найди отличия у художников»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения сравнивать иллюстрации разных художников к одной сказке и обосновывать предпочтение.

Оборудование: 2–3 книги одной сказки с иллюстрациями разных художников (из книжного уголка или библиотеки ДОО; если изданий нет — иллюстрации разных художников к одному эпизоду).

Ход игры: Дети сидят полукругом, педагог раскрывает рядом две книги на одном и том же эпизоде сказки. Дети рассматривают иллюстрации и называют, чем они отличаются: цветом, одеждой героев, выражением лиц, фоном, настроением. Педагог спрашивает, какой герой получился добрее, хитрее, смешнее и почему так кажется. Каждый ребёнок говорит, какая иллюстрация ему ближе, и обосновывает выбор («Мне нравится эта, потому что лиса здесь хитрая и рыжая, как в сказке»). Педагог подчёркивает, что каждый художник видит сказку по-своему и правильных ответов здесь несколько.

Вариант: Дети рисуют свою иллюстрацию к тому же эпизоду и сравнивают её с книжными.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 141. Игра «Загадки-обманки»

Вид: словесная

Цель: развитие речевого слуха, чувства рифмы и умения не поддаваться подсказке рифмы.

Оборудование: картинки сказочных героев для проверки ответов (по желанию).

Ход игры: Дети сидят полукругом, педагог объясняет, что загадки будут хитрые: рифма будет подсказывать неправильное слово. Он читает загадку-обманку о сказочном герое или предмете, в которой последнее слово по рифме напрашивается, но не подходит по смыслу. Дети отвечают не хором, а по поднятой руке, и объясняют, почему рифма «обманывала». Педагог берёт загадки-обманки из сборников для дошкольников или сочиняет сам, не используя обидных слов. В конце желающие пробуют сочинить свою обманку.

Вариант: Дети слушают загадку и показывают картинку с правильным ответом молча, не поддаваясь на рифму вслух.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 142. Игра «Оживи героя»

Вид: театрализованная

Цель: развитие выразительности речи, мимики и движений.

Оборудование: мешочек с картинками героев сказок (8–10 шт.: Баба-яга, Колобок, лиса, медведь, Кощей, Царевна-лягушка).

Ход игры: Дети сидят полукругом, водящий достаёт из мешочка картинку, не показывая её другим. Он «оживляет» героя: показывает походку, характерный жест, выражение лица и произносит одну фразу голосом героя, не называя его имени. Зрители угадывают, кто это и из какой сказки, и объясняют, по чему узнали. Педагог предлагает всем повторить походку или голос героя вместе. Водящим становится угадавший.

Вариант: Водящий показывает героя в необычном настроении (весёлая Баба-яга, грустная лиса), и дети угадывают и героя, и настроение.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 143. Игра «У медведя во бору»

Вид: народная подвижная

Цель: развитие быстроты и умения действовать по правилу.

Оборудование: шапочка медведя (по желанию), мелом или шнуром обозначенные «берлога» и «дом».

Ход игры: Считалкой выбирают медведя, он садится в берлогу в стороне площадки. Остальные дети выходят из дома и идут к берлоге, изображая сбор грибов и ягод, и хором произносят известную народную приговорку. На последних словах медведь «просыпается», встаёт и ловит детей, а те убегают в дом. Пойманные становятся помощниками медведя на следующий раунд или кто-то из них становится новым медведем. Правило: медведь начинает ловить только после окончания приговорки, а за черту дома не заходит.

Вариант: Медведь ловит, прыгая на двух ногах, или дети убегают не в общий дом, а в «домики» — обручи на одного.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 144. Игра «Сказочный хоровод»

Вид: музыкальная

Цель: развитие умения двигаться в общем ритме и петь вместе.

Оборудование: запись хороводной мелодии или песни из репертуара музыкального руководителя, платочки или ленточки (по желанию), шапочка сказочного героя для ведущего.

Ход игры: Дети встают в круг, держась за руки, в центре — ведущий в шапочке сказочного героя. Под хороводную песню дети идут по кругу, согласуя шаг с музыкой и подпевая. Когда музыка останавливается, ведущий показывает характерное движение своего героя (как ходит медведь, как кланяется царевна), и хоровод повторяет его на месте. Затем ведущий передаёт шапочку другому ребёнку, и хоровод идёт в другую сторону. Педагог следит, чтобы круг не разрывался и все двигались в одном темпе.

Вариант: Хоровод делится на две половины, которые поют по очереди: одна — запев, другая — припев.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: ПРОФЕССИЯ — БЕЗОПАСНОСТЬ

Комплекта игр по теме для старшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

Также подходят карточки других тем: № 13.

№ 145. Игра «Служба спасения»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие умения самостоятельно развёртывать сюжет и распределять роли (диспетчер, спасатель, пожарный, врач, водитель), договариваться о последовательности действий.

Оборудование: игрушечные телефоны (2 шт.), машины спецслужб или руль и стулья — «машина», каски, жилеты или повязки, набор «Доктор», шланг из скакалки, конструктор для «завала», куклы или мягкие игрушки — «пострадавшие».

Ход игры: Педагог вместе с детьми вспоминает, какие службы приходят на помощь и по какому номеру их вызывают. Дети сами распределяют роли: диспетчер принимает звонок и решает, кого отправить, водитель везёт бригаду, пожарный тушит, спасатель разбирает завал, врач оказывает помощь. Звонящий сообщает, что случилось, и называет адрес, диспетчер повторяет и подтверждает. Педагог подбрасывает новые вызовы (кот на дереве, застрял лифт, задымление на кухне), но не решает за детей, кого посылать. После каждого вызова бригада докладывает диспетчеру, и роли можно поменять.

Вариант: Два вызова поступают одновременно, и диспетчер должен решить, куда отправить бригаду сначала, и объяснить почему.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 146. Игра «Один дома»

Вид: игровая обучающая ситуация

Цель: закрепление правил безопасного поведения дома, развитие умения объяснить своё решение в проблемной ситуации.

Оборудование: игрушечный телефон, стул-«дверь», домашние предметы-игрушки (утюг, спички — картинкой, аптечка — картинкой), карточки-ситуации.

Ход игры: Педагог строит из стульев «квартиру» и предлагает ребёнку побыть дома одному, пока мама вышла в магазин. Затем педагог или игрушка-персонаж создаёт ситуацию: звонят в дверь и представляются мастером, звонят по телефону и спрашивают, кто дома, на столе лежат спички, пахнет дымом. Ребёнок решает, как поступить, и объясняет своё решение; остальные дети соглашаются или предлагают другой вариант с объяснением. Роль незнакомца всегда исполняет педагог или игрушка, а не другой ребёнок. В конце дети вместе называют главные правила: дверь чужим не открывать, опасные предметы не трогать, при беде звонить родителям или по номеру 112.

Вариант: Ребёнок «звонит» маме по игрушечному телефону и рассказывает, что произошло, коротко и понятно.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 147. Игра «Можно — нельзя — опасно»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения оценивать ситуацию и обосновывать оценку.

Оборудование: картинки ситуаций (10–12 шт.: дома, на улице, на участке, у воды), три кружка — зелёный «можно», жёлтый «нельзя», красный «опасно» (по комплекту на ребёнка или один крупный комплект).

Ход игры: Дети сидят полукругом, у каждого три цветных кружка. Педагог показывает картинку или описывает ситуацию словами: мальчик качается на качелях, девочка трогает розетку, дети играют у дороги, ребёнок берёт таблетки из аптечки. Дети поднимают кружок нужного цвета, после чего несколько детей объясняют свою оценку. Если оценки разошлись, педагог предлагает обсудить: чем отличается «нельзя» от «опасно», что может случиться. Каждую опасную ситуацию дети «исправляют» — говорят, как поступить правильно.

Вариант: Дети сами придумывают ситуацию на каждый цвет и загадывают её товарищам.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 148. Игра «Дорожные знаки»

Вид: дидактическая

Цель: закрепление знаний основных дорожных знаков и умения объяснить, о чём знак предупреждает.

Оборудование: картинки дорожных знаков (6–8 шт.: пешеходный переход, дети, светофорное регулирование, движение пешеходов запрещено, остановка автобуса, велосипедная дорожка, подземный пешеходный переход), макет улицы или нарисованная на листе ватмана дорога, игрушечные машинки и фигурки людей.

Ход игры: Педагог раскладывает макет улицы, дети стоят вокруг стола. Ребёнок выбирает знак, называет его и объясняет, о чём он говорит пешеходу или водителю. Затем он ставит знак в подходящее место на макете и проводит по улице фигурку пешехода или машинку, показывая, как нужно поступить у этого знака. Остальные проверяют, правильно ли выбрано место. Педагог задаёт вопросы «Что будет, если этого знака не будет?», «Кому этот знак важнее — пешеходу или водителю?»

Вариант: Педагог описывает ситуацию на дороге, а дети находят знак, который поможет её избежать.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 149. Игра «Позвони по номеру 112»

Вид: словесная

Цель: отработка умения назвать своё имя, адрес и суть происшествия коротко и понятно.

Оборудование: два игрушечных телефона, карточки-ситуации с картинками (пожар, человеку плохо, потерялся на улице).

Ход игры: Педагог объясняет, что 112 — единый номер вызова экстренных служб и звонить туда можно только в настоящей беде. Он берёт роль диспетчера, ребёнок — звонящего: вытягивает карточку-ситуацию и «звонит». Диспетчер задаёт вопросы по порядку: что случилось, как тебя зовут, где ты находишься, — ребёнок отвечает коротко и спокойно. Если ребёнок не помнит свой адрес, он называет, что видно рядом (магазин, школа), а педагог потом советует родителям выучить с ребёнком домашний адрес. После 2–3 звонков роль диспетчера можно передать ребёнку.

Вариант: Диспетчер задаёт уточняющий вопрос («Есть ли рядом взрослые?»), и звонящий должен ответить, не растерявшись.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 150. Игра «Почему так случилось?»**Вид:** словесная**Цель:** развитие умения устанавливать причинно-следственные связи в ситуациях опасности.**Оборудование:** сюжетные картинки «до и после» (4–5 пар: мальчик бежит по мокрому полу — упал, девочка играла со спичками — пожар, ребёнок выбежал на дорогу за мячом — машина резко тормозит, лёд у берега — провалился в воду).**Ход игры:** Картинки «до» разложены на ковре, а картинку «после» педагог показывает детям и спрашивает: что случилось и почему так могло произойти. Дети предлагают причины, а затем находят среди картинок «до» ту, которая это объясняет, и выкладывают пару. Каждый ответ строят со словами «потому что». Педагог обязательно спрашивает, как можно было избежать беды, и дети называют правило безопасности. Картинки подбирают так, чтобы они не пугали детей подробностями.**Вариант:** Педагог показывает только «до», а дети предполагают, что может случиться, и предупреждают героя.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 151. Игра «Спасатели»****Вид:** подвижная**Цель:** развитие ловкости и умения действовать в команде: перенести «пострадавшего» мишку через «завал».**Оборудование:** мягкие модули или гимнастическая скамейка, обручи, дуга для подлезания, плотное одеяло или покрывало — «носилки», мягкий мишка (по одному на команду).**Ход игры:** В зале из модулей, скамейки, обручей и дуги выстраивают «завал» — полосу препятствий. Дети делятся на команды по 4 человека и распределяют роли: двое несут носилки, один идёт впереди и показывает дорогу, один страхует мишку. Команда проходит завал — пролезает под дугой, перешагивает обручи, обходит модули — и доставляет мишку в «больницу». Правило: пострадавшего не ронять, носилки держать ровно, двигаться шагом, а не бегом. Педагог следит за безопасностью и после прохода спрашивает команды, как они договаривались.**Вариант:** Команда сама прокладывает маршрут через завал и объясняет, почему выбрала этот путь.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 152. Игра «Пожарные на учении»

Вид: подвижная

Цель: развитие быстроты, ловкости и умения действовать по сигналу.

Оборудование: обручи (по числу команд), гимнастическая скамейка, красные ленточки или флажки — «огонь», кегли, ведёрки (игрушечные), колокольчик или свисток для сигнала.

Ход игры: Дети делятся на 2–3 команды «пожарных расчётов» и сидят в «пожарной части» у стены зала. По сигналу тревоги команда быстро встаёт и строится, затем проходит путь к «пожару»: пролезает в обруч, проходит по скамейке, обегает кегли. У «огня» каждый пожарный снимает одну ленточку — «тушит пламя» — и возвращается в часть. Расчёт докладывает: «Пожар потушен!» Правило: двигаться друг за другом, не обгонять на скамейке, ждать сигнала.

Вариант: На пути к «пожару» лежит игрушка-«пострадавший», которого нужно вынести перед тем, как тушить огонь.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 153. Игра «Светофор»

Вид: подвижная

Цель: закрепление правил перехода дороги, развитие внимания.

Оборудование: три круга из картона — красный, жёлтый, зелёный (или флажки трёх цветов), шнур или мел для обозначения «дороги».

Ход игры: Игру проводят на площадке, где мелом или шнуром обозначена «дорога» с «пешеходным переходом». Ведущий-«светофор» (сначала педагог, затем ребёнок) поднимает один из кругов. На зелёный свет дети-пешеходы спокойно переходят дорогу шагом, на жёлтый — останавливаются у края и готовятся, на красный — стоят на месте. Если кто-то вышел на дорогу на красный, светофор спрашивает его, почему это опасно, и ребёнок возвращается на тротуар. Через несколько смен светофором становится внимательный игрок.

Вариант: Часть детей становится «машинами» с рулями, которые едут только на свой зелёный, когда пешеходы стоят.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: НОВОГОДНЕЕ ЧУДО

Игры комплекта проекта «Добрые игры» для старшей группы — [файл «Играем вместе»](#).

№ 154. Сюжетно-ролевая игра «Необычный маскарад»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие умения находить выход из проблемной ситуации и передавать образ персонажа движением, мимикой и голосом.

Оборудование: стулья для «зрительного зала», атрибуты Деда Мороза и Снегурочки (шапка, посох, кокошник), музыка для танца или хоровода.

Ход игры: Воспитатель предлагает устроить маскарад, но создаёт проблему: машина с костюмами и масками застряла в снегу, а зрители, Дед Мороз и Снегурочка уже ждут. Дети вместе ищут выход и решают, что персонажа можно показать без костюма — движением, мимикой, голосом. Роли: ведущий маскарада, Дед Мороз, Снегурочка, зрители, придуманные детьми персонажи. Дети устраивают зрительный зал, ведущий с Дедом Морозом и Снегурочкой открывает «необычный маскарад», участники по очереди выходят на «сцену» и изображают сказочного героя или животное, а зрители отгадывают. Праздник завершается общим танцем или хороводом.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 155. Театрализованная игра «Семейный хоровод у ёлки»

Вид: театрализованная

Цель: формирование представления о ценности семейного единства и совместной радости, а не подарков.

Оборудование: искусственная или нарисованная ёлочка, фонарик (светодиодный) — «символ семейного тепла».

Ход игры: Ёлочка стоит в центре, дети встают вокруг и берутся за руки. Воспитатель говорит, что самый дорогой подарок на Новый год — когда вся семья вместе. Дети идут хороводом и произносят речёвку из материалов проекта. Затем воспитатель включает фонарик и передаёт его по кругу как «тепло своей семьи»; каждый ребёнок говорит доброе слово о своей семье и передаёт фонарик дальше. Когда фонарик возвращается к ведущему, он подводит итог: Новый год согревает тепло семьи.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 156. Театрализованная игра «Семейный спектакль»

Вид: театрализованная

Цель: формирование представления о ценности совместного досуга и творчества, в которое каждый вносит свой вклад.

Оборудование: ширма (стулья с тканью), маски или шапочки персонажей сказки «Репка» или «Теремок».

Ход игры: Воспитатель рассказывает, что в Новый год хорошо собраться всей семьёй и показать друг другу сказку, и важно не мастерство, а то, что все вместе. Дети распределяют роли; можно сделать два состава, чтобы участвовали все. Разыгрывается простая знакомая сказка — «Репка» или «Теремок»; воспитатель выступает режиссёром. Зрители поддерживают аплодисментами каждый выход персонажа. В конце актёры кланяются, и педагог подчёркивает, что лучший подарок — время, проведённое вместе.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 157. Народная игра «Мороз — Красный нос»**Вид:** народная**Цель:** развитие быстроты, ловкости и выдержки.**Оборудование:** мел.

Ход игры: На противоположных сторонах площадки мелом обозначают два «дома», в одном из них — играющие, посередине — водящий Мороз — Красный нос. Водящий и дети обмениваются приговорками из материалов проекта. После ответа дети перебегают в другой «дом», а Мороз старается коснуться их рукой — «заморозить». Замороженные застывают на месте до конца перебежки. После нескольких перебежек выбирают нового водящего. Правила: бежать можно только после сигнального слова, замороженным нельзя сходить с места.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).**№ 158. Дидактическая игра «Что важнее на Новый год?»****Вид:** дидактическая**Цель:** формирование понимания приоритета духовных ценностей (семья, дружба, доброта) над материальными.**Оборудование:** две большие карточки «Духовные ценности» и «Материальные ценности», набор мелких карточек (семья за столом, подарок, объятия, ёлочная игрушка, письмо Деду Морозу, конфеты, улыбка, гирлянда).

Ход игры: Воспитатель раскладывает две большие карточки и раздаёт детям по 2–3 маленькие. Дети по очереди показывают свою карточку, называют, что на ней изображено, и кладут её под подходящую большую. Каждый выбор обсуждают: почему семья за столом — духовная ценность, а подарок — материальная. В конце дети вместе с воспитателем делают вывод, что подарки — это приятно, но главное на Новый год — семья, любовь и доброта.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).**№ 159. Дидактическая игра «Семейный рецепт новогоднего счастья»****Вид:** дидактическая**Цель:** знакомство с семейными традициями и воспитание уважения к опыту старших.**Оборудование:** большой лист бумаги в форме кастрюли, карточки с «ингредиентами» счастья (любовь, смех, объятия, совместные игры, доброта, помощь, терпение), цветные карандаши.

Ход игры: Воспитатель предлагает приготовить «волшебный рецепт новогоднего счастья». Он показывает карточку с «ингредиентом», например «объятия», и спрашивает, как это бывает у детей дома. Дети делятся примерами из семейной жизни, затем каждый рисует свой «ингредиент» на листе-кастрюле. В финале все вместе «зачитывают» получившийся рецепт счастья.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 160. Музыкальная игра «Новогодний паровозик „Добрые дела“»

Вид: музыкальная

Цель: формирование представления о том, что один добрый поступок вдохновляет другой, развитие координации и умения действовать в команде.

Оборудование: корзинки, бумажные «снежки» или комочки, аудиозапись ритмичной новогодней мелодии.

Ход игры: Дети встают «паровозиком», положив руки на плечи впереди стоящего, и под музыку «едут» по залу. На станциях они выполняют добрые задания: на станции «Уют» обнимают соседа, на станции «Помощь» собирают «снежки» в корзинку, на станции «Подарок от сердца» показывают руками «сердечко» и говорят соседу доброе слово. В финале паровозик останавливается, дети встают в круг и вместе говорят, что их группа — команда добра.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 161. Музыкальная игра «Колыбельная для ёлочки»

Вид: музыкальная

Цель: формирование представления о нежности и внимании как семейных ценностях, создание атмосферы уюта и заботы.

Оборудование: маленькая игрушечная ёлочка или веточка, мягкие пледы или шарфы (по одному на 3–4 детей), аудиозапись колыбельной.

Ход игры: В центре зала — ёлочка, дети садятся вокруг неё полукругом и укутывают её пледами и шарфами, «чтобы ей было тепло». Звучит колыбельная, дети покачиваются в такт и делают мягкие «убаюкивающие» движения руками. Воспитатель предлагает каждому по очереди шёпотом сказать ёлочке доброе пожелание своей семье. В конце дети складывают руки у сердца и вместе говорят о том, что тепло в доме начинается с доброго слова.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 162. Словесная игра «Всё бывает, а так не бывает»

Вид: словесная

Цель: закрепление навыка словоизменения (родительный падеж с предлогом «без»), развитие творческого воображения, поддержание положительного эмоционального фона.

Оборудование: магнитная доска, иллюстрации зимних предметов, новогодних атрибутов, зимних видов спорта.

Ход игры: Воспитатель предлагает подумать, без чего не может прийти Дед Мороз (без бороды, мешка с подарками, посоха), без чего не бывает снежинки, лыжника, ёлки. Дети отвечают, правильно изменяя слова, и придумывают свои творческие варианты. Иллюстрации на доску выставляют только при затруднениях, как подсказку. Воспитатель поощряет оригинальные ответы.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 163. Словесная игра «Новогодние желания»

Вид: словесная

Цель: развитие монологической речи и творческого воображения, закрепление навыка словоизменения, воспитание умения думать о других.

Оборудование: текст рассказа В. Осеевой «Печенье».

Ход игры: Воспитатель читает рассказ В. Осеевой «Печенье», и дети обсуждают поступок героев, которые съели всё печенье и ничего не оставили маме и бабушке. Педагог предлагает задуматься, как часто, загадывая новогодние желания, люди думают только о себе. Затем дети играют в «Три желания»: каждый загадывает одно желание для себя, второе — для родных или друзей, третье — для всех людей на планете. Воспитатель поддерживает творческие ответы и отмечает удачные.

Вариант: Тему можно продолжить в рисунках, а реальные желания воплотить в добрых делах.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

ЯНВАРЬ

ТЕМА: ПОМОГАЕМ ПТИЦАМ

Комплекта игр по теме для старшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

Также подходят карточки других тем: № 81.

№ 164. Игра «Почему птица осталась зимовать?»

Вид: словесная

Цель: установление причинно-следственных связей между питанием птиц и их зимовкой, развитие умения объяснить своё мнение.

Оборудование: картинки зимующих птиц (воробей, синица, ворона, снегирь, голубь, сорока) и перелётных птиц (ласточка, скворец, журавль, грач) — по 4–5 шт., картинки корма (насекомые, семена, ягоды рябины, крошки).

Ход игры: Дети сидят полукругом, педагог выставляет картинку ласточки и синицы и спрашивает, почему одна улетела, а другая осталась. Он подводит к главному вопросу: чем птица питается и найдёт ли она этот корм зимой. Затем дети по очереди берут картинку птицы, подбирают к ней картинку корма и рассуждают вслух: «Ласточка ловит мошек на лету, зимой мошек нет — поэтому она улетает». Если ответ спорный, педагог предлагает другим детям согласиться или возразить и объяснить почему. В конце дети вместе формулируют общий вывод о том, кому из птиц зимой нужна помощь людей.

Вариант: Педагог называет корм (семена, насекомые, ягоды), а дети решают, сможет ли птица, питающаяся им, перезимовать в наших краях, и доказывают ответ.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 165. Проект «Наша кормушка»

Вид: трудовое поручение

Цель: развитие умения планировать совместную деятельность, распределять поручения и выполнять взятое обязательство.

Оборудование: кормушка (готовая или сделанная с родителями из пакета от сока), корм для птиц в баночке (семечки несолёные, пшено), мерная ложка, лист ватмана для плана дежурств, карандаши.

Ход игры: В начале недели педагог с детьми обсуждает, что нужно, чтобы кормушка работала: где её повесить, чем кормить, сколько корма класть, кто будет следить. Дети составляют общий план на ватмане: рисуют значки дел и вписывают с помощью педагога, кто дежурит в какой день. Каждый день на прогулке пара дежурных насыпает одну мерную ложку корма и проверяет, чисто ли в кормушке, а остальные дети наблюдают за птицами издали. Перед обедом дежурные коротко рассказывают группе, что сделали и кого видели. В пятницу дети вспоминают, удалось ли выполнить план, что получилось и что стоит изменить на следующей неделе.

Вариант: Дети сами решают, как сделать вторую кормушку для другого места участка, и сравнивают, к какой кормушке птицы прилетают чаще.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 166. Игра «Правильное угощение»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения выбирать корм для птиц и объяснять, почему им нельзя давать чёрный хлеб и солёное.

Оборудование: картинки корма (несолёное сало, семечки подсолнечника, пшено, ягоды рябины, кусочки яблока, белый хлеб, чёрный хлеб, солёные чипсы, колбаса, жареные семечки — 10–12 шт.), картинка кормушки, коробка — «мусорное ведро».

Ход игры: Дети сидят у стола, на котором лежат картинки корма. Педагог предлагает разложить угощения: то, что подходит птицам, — в кормушку, а то, что им вредно, — в «ведро». Ребёнок выбирает картинку и объясняет решение; если он сомневается, другие дети помогают. Педагог рассказывает, что чёрный хлеб закисает и вызывает у птиц болезни, а соль для них опасна, и дети вспоминают, какие ещё продукты могут быть «солёными». Затем педагог спрашивает, какой корм подойдёт синице, а какой — воробью, и дети подбирают угощение для каждой птицы.

Вариант: Дети составляют «меню кормушки» на неделю, чтобы корм был разным.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 167. Игра «Кто прилетел?»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения узнавать птицу по описанию и признакам и доказывать ответ.

Оборудование: самодельный «определитель» — карточки зимующих птиц (снегирь, синица, воробей, сорока, ворона, свиристель, дятел, голубь) с подписью и 2–3 признаками-значками (размер, цвет грудки, клюв), бинокль из картонных трубок.

Ход игры: Педагог «смотрит в бинокль» и описывает птицу, которая будто бы прилетела к кормушке: «Птица небольшая, грудка красная, спинка серая, клюв толстый». Дети ищут её в определителе, показывают карточку и доказывают по признакам, почему это именно она. Если ответ неверный, педагог просит сравнить признаки ещё раз. Затем бинокль передают ребёнку: он выбирает карточку тайком и сам описывает птицу. На прогулке игру можно продолжить у настоящей кормушки.

Вариант: Описание даётся по одному признаку, и дети отбрасывают карточки, которые не подходят, пока не останется одна.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 168. Игра «Перелётные — зимующие — кочующие»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения классифицировать птиц по трём признакам и объяснять принцип деления.

Оборудование: три обруча с табличками-значками: «перелётные» (стрелка за горизонт), «зимующие» (дом), «кочующие» (стрелка из леса в город), картинки птиц, которых обычно относят к этим группам (перелётные: ласточка, скворец, журавль, грач; зимующие: воробей, ворона, сорока, голубь; кочующие: снегирь, свиристель) — 10–12 шт.

Ход игры: Педагог объясняет три группы: перелётные на зиму улетают в тёплые края, зимующие весь год живут рядом с нами, а кочующие летом живут в лесу, а зимой прилетают ближе к людям, где больше корма. Педагог раздаёт каждому ребёнку по картинке; по сигналу дети кладут свои картинки в обручи и по очереди объясняют, почему положили их именно туда. Если кто-то сомневается, педагог задаёт наводящий вопрос: «Видел ли ты эту птицу летом во дворе?» Когда все картинки разложены, дети проверяют каждый обруч и называют, чем птицы одной группы похожи. В конце педагог спрашивает, каким из этих птиц зимой нужна наша кормушка.

Вариант: Педагог называет птицу, а дети встают у нужного обруча и по очереди объясняют выбор.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 169. Игра «Хорошо — плохо»

Вид: словесная

Цель: развитие умения обсуждать поступок человека в природе и его причины, выбирать решение в проблемной ситуации.

Оборудование: сюжетные картинки (6–8 шт.: мальчик разоряет гнездо, дети вешают кормушку, семья оставила мусор в лесу, девочка подкармливает птиц чёрным хлебом, ребёнок ловит бабочку, дети сажают дерево), две таблички — «солнышко» и «тучка».

Ход игры: Педагог показывает картинку, и дети описывают поступок. Затем они решают, к какой табличке её положить, и объясняют, что хорошего или плохого в поступке и почему человек мог так поступить. Педагог предлагает подумать над спорными ситуациями: девочка хотела помочь птицам, но кормит их вредным хлебом — хороший это поступок или плохой. Для каждой «тучки» дети придумывают, как исправить ситуацию. В конце дети называют, какое доброе дело для природы могут сделать они сами на этой неделе.

Вариант: Педагог называет ситуацию без картинки, а дети по сигналу показывают «солнышко» или «тучку» жестом и объясняют.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 170. Наблюдение «Дневник кормушки»

Вид: наблюдение

Цель: развитие умения фиксировать наблюдение и сравнивать результаты по дням.

Оборудование: альбом или тетрадь — «дневник» с таблицей на 5 дней (строки — птицы, столбцы — дни недели), картинки-значки птиц, цветные карандаши.

Ход игры: Каждый день на прогулке 2–3 наблюдателя стоят в стороне от кормушки, чтобы не спугнуть птиц, и 3–5 минут считают, сколько и каких птиц прилетело. Вернувшись в группу, они ставят палочки в таблице напротив нужной птицы и делают короткую зарисовку: какая была погода, что птицы клевали. В конце недели дети вместе рассматривают дневник и сравнивают дни: когда птиц было больше, какая птица прилетала чаще всего. Педагог помогает сделать вывод и предлагает догадаться, связано ли это с погодой или кормом.

Вариант: Дети отмечают в дневнике, какой корм птицы съели первым, и делают вывод о любимом корме.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: ПУТЕШЕСТВИЕ НА ПОЕЗДЕ

Комплекта игр по теме для старшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 171. Игра «Построим железную дорогу»

Вид: конструктивная

Цель: развитие умения планировать постройку по схеме, распределять участки работы и согласовывать результат.

Оборудование: напольный строительный конструктор или крупные кубики и бруски, схема-рисунок железной дороги (вокзал, рельсы, мост, станция), сделанная педагогом на листе А4, игрушечный поезд или вагончики, мелкие игрушки-пассажиры.

Ход игры: Педагог показывает схему и предлагает построить по ней дорогу, по которой поедет поезд. Дети делятся на 2–3 подгруппы по 3–4 человека и договариваются, кто что строит: одни — вокзал, другие — участок пути с мостом, третьи — станцию. Перед началом каждая подгруппа говорит, из каких деталей и в каком порядке будет строить. Во время работы педагог напоминает, что участки должны соединиться, поэтому дети сверяют ширину пути и подходят друг к другу договориться. Когда всё готово, поезд проезжает от вокзала до станции, и если он застревает, подгруппы вместе ищут, где ошибка.

Вариант: Дети сами рисуют простую схему своей дороги и строят по ней, а потом другая подгруппа проверяет, похожа ли постройка на схему.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 172. Игра «Вокзал»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие умения самостоятельно развёртывать сюжет, вести ролевой диалог и менять роли по ходу игры.

Оборудование: стол-касса, «билеты» из картона, игрушечные деньги, табличка «Справочная», расписание поездов (лист с картинками городов и часами), стулья, поставленные в ряд, — вагон, фуражка проводника, сумки и чемоданы из игрового уголка.

Ход игры: Дети вспоминают, кто работает на вокзале и что там делают пассажиры, и сами распределяют роли: кассир, работник справочной, проводник, машинист, пассажиры. Пассажир сначала узнаёт в справочной, когда отходит поезд, затем покупает билет в кассе, проходит на перрон и показывает билет проводнику. Проводник рассаживает пассажиров, объявляет остановки, машинист «ведёт» поезд. Педагог в начале может взять роль пассажира с вопросом («Мне нужно попасть к бабушке, какой поезд подойдёт?») и подсказать новый поворот сюжета: опоздавший пассажир, потерянный билет. На остановке пассажиры выходят, и желающие меняются ролями — кто был пассажиром, становится кассиром или проводником.

Вариант: В поезд добавляется вагон-ресторан, и дети сами придумывают, как в нём обслуживать пассажиров.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 173. Игра «Составь маршрут»

Вид: дидактическая

Цель: развитие ориентировки по схеме, закрепление счёта остановок, развитие умения рассказать о маршруте.

Оборудование: карта России (настенная или распечатанная на А3) с отмеченными 6–8 крупными городами, таблички с названиями этих городов, фишки-«поезда» (2–3 шт.), шнурок или полоски бумаги для прокладывания пути.

Ход игры: Игру проводят у стола или у карты с подгруппой 4–6 детей. Педагог показывает, где на карте находится наш город, и называет, куда нужно доехать (например, из Москвы во Владивосток или в Сочи). Ребёнок прокладывает путь шнурком от города к городу, ведёт по нему фишку и считает вслух остановки. Затем он рассказывает о маршруте: откуда поехали, через какие города, сколько было остановок и куда приехали. Другие дети проверяют по карте и предлагают маршрут короче или длиннее, объясняя разницу.

Вариант: Двое детей прокладывают разные маршруты в один город и сравнивают, у кого остановок больше и почему.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 174. Игра «Правила пассажира»**Вид:** словесная**Цель:** развитие умения выбирать безопасное решение и объяснять, почему оно верное.**Оборудование:** 6–8 сюжетных картинок или описаний ситуаций на вокзале и в поезде (мальчик стоит у края платформы, дети перебегают через рельсы, ребёнок высовывается в окно, пассажиры ждут за линией, девочка держит маму за руку в толпе, мальчик бежит по вагону), фишки двух цветов.**Ход игры:** Педагог рассказывает ситуацию и показывает картинку. Дети думают, безопасно ли поступает пассажир, и поднимают фишку нужного цвета. Двое детей с разными мнениями объясняют свой выбор, и группа решает, кто прав. Для опасной ситуации дети предлагают, как поступить правильно, и формулируют правило одной фразой. В конце из всех правил складывается «памятка пассажира», которую дети повторяют перед игрой «Вокзал».**Вариант:** Дети сами придумывают трудную ситуацию в поезде (потерялся, стало плохо соседу), а остальные решают, к кому обратиться за помощью.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 175. Игра «Зачем нужен мост, а зачем тоннель?»****Вид:** словесная**Цель:** установление причинно-следственных связей, развитие умения аргументировать ответ.**Оборудование:** картинки местности (река, глубокий овраг, высокая гора, город, озеро, болото), картинки моста и тоннеля, игрушечный поезд.**Ход игры:** Педагог показывает картинки моста и тоннеля, и дети объясняют, чем они отличаются. Затем он выставляет картинку местности и спрашивает: «Поезду нужно проехать здесь — что построим, мост или тоннель? Почему?» Ребёнок ставит к местности картинку моста или тоннеля и доказывает: «Через реку нужен мост, по воде поезд не проедет». Педагог предлагает спорные случаи — гору можно объехать, — и дети сравнивают, какой путь короче и удобнее. В конце дети проводят игрушечный поезд по всему маршруту и объясняют, где он едет по мосту, а где через тоннель.**Вариант:** Дети сами придумывают препятствие для поезда и предлагают, как его преодолеть.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 176. Игра «Что перевозят поезда?»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения обобщать предметы по назначению и объяснять принцип группировки.

Оборудование: картинки вагонов (пассажирский, вагон-цистерна, вагон-платформа, вагон-холодильник, открытый вагон для угля и песка, крытый товарный вагон), картинки грузов (люди, бензин, молоко, машины, брёвна, уголь, песок, мороженое, рыба, мебель — 12–14 шт.).

Ход игры: Педагог раскладывает картинки вагонов в ряд — получается поезд — и рассказывает, что для разных грузов нужны разные вагоны. Дети по очереди берут картинку груза и решают, в какой вагон его погрузить, объясняя: «Мороженое — в холодильник, иначе оно растает». После погрузки педагог спрашивает, что общего у грузов в одном вагоне. Дети называют общий признак (жидкое, нужно холодит, большое и тяжёлое). Затем поезд «отправляется», и дети называют, куда он может везти свой груз.

Вариант: Педагог «ошибается» и кладёт груз не в тот вагон, а дети находят ошибку и объясняют, что может случиться.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 177. Игра «Семафор»

Вид: подвижная

Цель: развитие умения быстро менять движение по сигналу и соблюдать правило.

Оборудование: три флажка или круга на палочках — зелёный, жёлтый, красный; свисток.

Ход игры: Дети становятся друг за другом «поездом», держась за плечи впереди стоящего, или каждый — отдельным «вагончиком». Педагог или ребёнок-«семафор» поднимает флажок: на зелёный поезд едет быстрым шагом или бегом, на жёлтый — медленно, на красный — останавливается. Кто ошибся, отцепляется и пропускает один круг, стоя у семафора, а затем снова присоединяется к поезду. Через 2–3 минуты семафором становится ребёнок, который ни разу не ошибся. В сложном варианте педагог меняет флажки быстрее.

Вариант: Добавляется четвёртый сигнал — оба флажка вверх: «поезд» едет задним ходом.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: В КРУГУ СЕМЬИ

Комплекта игр по теме для старшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 178. Игра «Родословная в картинках»

Вид: дидактическая

Цель: установление родственных связей, развитие умения объяснить, кто кому кем приходится.

Оборудование: набор картинок условной семьи (бабушка и дедушка, мама и папа, дети, тётя, дядя, двоюродные братья и сестры — 8–10 шт.), лист ватмана с нарисованным «деревом» из трёх ярусов, магниты или скотч.

Ход игры: Педагог предлагает помочь «семье Ивановых» разместиться на семейном дереве. Дети сидят у доски, педагог рассказывает, кто есть в семье, а дети по очереди ставят картинку на нужный ярус: вверху бабушка с дедушкой, в середине их дети, внизу внуки. После каждого хода ребёнок объясняет: «Это мама Маши, она дочка бабушки». Затем педагог задаёт вопросы-загадки: «Кем приходится бабушка маме? А кем Маша приходится дяде?» Дети отвечают, показывая связь на дереве пальцем.

Вариант: Педагог убирает одну картинку, и дети по оставшимся связям определяют, кто пропал и где он стоял.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 179. Игра «Семейные традиции»

Вид: словесная

Цель: развитие связной речи, умения выслушать товарища и задать ему вопрос.

Оборудование: мягкая игрушка или клубок ниток, который передают по кругу.

Ход игры: Дети сидят в кругу, педагог начинает первым и коротко рассказывает, что любят делать вместе в его семье (печь блины по воскресеньям, ходить в лес, наряжать ёлку). Тот, у кого игрушка, рассказывает о своей семейной традиции 2–3 предложениями. После рассказа любой ребёнок может задать ему один вопрос («А кто у вас печёт?», «А когда вы это делаете?»), и рассказчик отвечает. Затем игрушка переходит соседу. Кто пока не хочет рассказывать, может передать игрушку дальше и рассказать позже.

Вариант: Дети находят в кругу того, у кого похожая традиция, и рассказывают, чем они похожи и чем отличаются.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 180. Игра «Проблемные ситуации в семье»

Вид: словесная

Цель: развитие умения анализировать поступок и его причины, выбирать решение.

Оборудование: 4–5 сюжетных картинок или коротких описаний бытовых ситуаций (младший брат сломал постройку; мама устала после работы, а в комнате беспорядок; бабушка просит помочь, а начинается мультфильм; двое детей не поделили игрушку).

Ход игры: Педагог показывает первую картинку и в двух-трёх фразах рассказывает, что случилось в семье. Он спрашивает: «Почему так получилось? Что чувствует каждый? Как можно поступить?» Дети предлагают 2–3 разных решения, а педагог помогает сравнить их: что будет после каждого, кому станет лучше. Группа выбирает решение, которое считает лучшим, и объясняет выбор. В конце один-два ребёнка показывают это решение в маленькой сценке.

Вариант: Дети сами придумывают трудную ситуацию, которая может случиться дома, а другие предлагают выход.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 181. Игра «Семейный праздник»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие умения планировать совместную деятельность, распределять роли и обязанности.

Оборудование: кукольная посуда, скатерть, игрушечные продукты, бумага и карандаши для открыток и приглашений, элементы костюмов (фартук, шаль, шляпа), стол и стулья.

Ход игры: Дети решают, какой праздник будет в «семье»: день рождения бабушки, новоселье, приезд гостей. Затем распределяют роли: папа, мама, дети, бабушка, гости — и договариваются, кто за что отвечает: кто накрывает стол, кто готовит угощение, кто пишет приглашения и встречает гостей. Педагог помогает составить план подготовки и напоминает о вежливых словах при встрече и прощании. Гости приходят с поздравлениями и подарками, хозяева угощают их, все вместе играют или поют. После праздника «семья» вместе убирает со стола.

Вариант: В ходе праздника случается неожиданное (опоздал гость, пролился чай), и дети сами решают, как поступить.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 182. Игра «Чем я могу помочь?»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения соотносить домашнее дело с возрастом и формулировать посильное обязательство.

Оборудование: картинки домашних дел (12–14 шт.: заправить кровать, полить цветы, накрыть на стол, убрать игрушки, покормить кота, вымыть посуду, пропылесосить, сварить суп, починить кран, повесить полку, развесить бельё), две коробки — «могу сам» и «пока помогаю взрослым».

Ход игры: Педагог раскладывает картинки и предлагает подумать, какие дела ребёнок может делать сам, а в каких пока только помогает. Ребёнок выбирает картинку, кладёт её в одну из коробок и объясняет почему («Сварить суп сам не могу — плита горячая, но могу помыть овощи»). Если мнения расходятся, дети обсуждают, а педагог подводит к безопасному решению. Затем каждый ребёнок выбирает одно дело, которое будет делать дома на этой неделе, и говорит об этом вслух: «Я буду каждый день...». В конце недели дети рассказывают, получилось ли.

Вариант: Дети придумывают, чем каждый член семьи может помочь другому, и составляют «цепочку помощи».

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 183. Игра «Найди по описанию»

Вид: словесная

Цель: развитие описательной речи, умения выделять существенные признаки.

Оборудование: 6–8 сюжетных картинок «семья» (семья на прогулке, за столом, на даче, на празднике) или семейные фотографии, принесённые детьми по желанию (без специальной печати).

Ход игры: Картинки выставляют на доске или раскладывают на столе. Водящий выбирает одну из них, не показывая, и описывает её: кто изображён, что делают, во что одеты, где находятся. Остальные дети слушают и находят нужную картинку, объясняя, по каким признакам узнали. Педагог помогает водящему, если описание слишком общее: «Чем эта семья отличается от других?» Затем водящим становится тот, кто первым нашёл картинку.

Вариант: Водящий описывает не всю картинку, а одного человека на ней, и дети ищут сначала картинку, а потом этого человека.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 184. Игра «Герб моей семьи»

Вид: изобразительная

Цель: развитие умения передавать замысел символом и объяснять свой выбор.

Оборудование: заготовки щита герба из картона или бумаги А4, цветные карандаши, фломастеры, восковые мелки, 2–3 картинки гербов городов для примера.

Ход игры: Педагог показывает гербы городов и рассказывает, что на гербе изображают то, чем гордятся, что любят и что важно. Дети вспоминают, что любит их семья: путешествовать, читать, готовить, ухаживать за животными. Каждый ребёнок придумывает 1–2 символа, которые скажут об этом (книга, лодка, пирог, лапа), и рисует их на щите. Готовые гербы дети по очереди показывают группе и объясняют, что означает каждый знак и почему выбран этот цвет. Гербы можно взять домой и рассказать о них родителям.

Вариант: Дети создают общий герб группы, договорившись о символах, которые важны для всех.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ФЕВРАЛЬ

ТЕМА: ЗИМНИЕ ВИДЫ СПОРТА

Комплекта игр по теме для старшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 185. Игра «Хоккей»

Вид: подвижная

Цель: развитие командного взаимодействия, умения соблюдать правила и действовать согласованно.

Оборудование: детские клюшки (по числу играющих, 8–10 шт.), шайба или малый мяч, 2 ворота из кубов или конусов, нагрудные повязки двух цветов; площадка с утоптаным снегом или физкультурный зал.

Ход игры: Перед игрой педагог объясняет правила: шайбу ведут только клюшкой, клюшку не поднимают выше колена, соперника не толкают и не бьют по клюшке. Дети делятся на две команды по 4–5 человек, надевают повязки и выбирают вратаря. По свистку педагога команды стараются провести шайбу и забить её в ворота соперника, передавая друг другу. После каждого гола игра начинается с центра, а через 3–4 минуты команды меняются вратарями. Педагог останавливает игру при нарушении правила и вместе с детьми разбирает, что случилось; счёт не главное, в конце командыжимают друг другу руки.

Вариант: Команда должна сделать не меньше двух передач перед ударом по воротам — так дети учатся играть вместе, а не поодиночке.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 186. Игра «Правила безопасности на горке»

Вид: словесная

Цель: развитие умения выбирать безопасное решение и объяснять последствия опасного поведения.

Оборудование: 6–8 сюжетных картинок с ситуациями на горке (сезжают паровозиком, поднимаются по склону навстречу сезжающим, стоят внизу горки, сезжают на ногах, ждут, пока скатится предыдущий, отходят в сторону после спуска), две таблички — «безопасно» и «опасно».

Ход игры: Игру проводят перед прогулкой: педагог по одной показывает картинки с горки. Ребёнок рассказывает, что делают дети на картинке, кладёт её к табличке «безопасно» или «опасно» и объясняет, что может случиться. Если картинка опасная, остальные дети предлагают, как поступить правильно. Педагог помогает сформулировать правило одной фразой («Поднимаемся сбоку, а не по склону»). В конце дети вспоминают все правила и договариваются выполнять их на прогулке.

Вариант: Педагог описывает ситуацию без картинки, а дети сами решают, к какой табличке её отнести, и показывают правильное действие на настоящей горке во время прогулки.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 187. Игра «Угадай вид спорта»

Вид: театрализованная

Цель: развитие умения передавать движение пантомимой, узнавать и называть вид спорта.

Оборудование: картинки зимних видов спорта (лыжи, коньки, хоккей, фигурное катание, санный спорт, сноуборд, биатлон — 7–8 шт.), непрозрачный мешочек.

Ход игры: Дети стоят или сидят полукругом. Водящий не глядя достаёт картинку из мешочка, никому её не показывает и молча изображает спортсмена движениями. Остальные угадывают и объясняют, по какому движению узнали («Он как будто отталкивается палками — это лыжник»). Отгадавший становится следующим водящим. Если вид спорта долго не угадывают, водящий может показать предмет, который нужен спортсмену, без слов.

Вариант: Дети показывают пантомиму парами — например, фигурное катание в паре или хоккеист и вратарь.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 188. Игра «Эстафета на санках»

Вид: подвижная

Цель: развитие умения действовать в команде, передавать эстафету, радоваться общему результату.

Оборудование: санки (2–3 шт.), мягкие игрушки или мешочки с песком — «пассажиры» (по числу санок), ориентиры — конусы или снежные столбики (2–3 шт.), флажки (по одному на команду).

Ход игры: Эстафету проводят на прогулке на ровной утоптанной площадке; группа делится на две-три команды по 5–6 детей, каждая встаёт в колонну у линии старта. Педагог объясняет правило: первый участник везёт санки с «пассажиром» до ориентира, огибает его и возвращается, передавая верёвку следующему из рук в руки; садиться на санки и бежать навстречу другой команде нельзя. Пока один везёт санки, остальные поддерживают его словами, но не подталкивают. Если «пассажир» выпал, участник останавливается, сажает его обратно и продолжает путь. Когда пробежали все, колонна поднимает флажок. После эстафеты педагог спрашивает не «кто победил», а что помогло команде: дождаться своей очереди, передать верёвку точно в руки, подбодрить товарища.

Вариант: При наличии лыж и устойчивом навыке скольжения эстафету проводят на лыжне: участник проходит отрезок 10–15 м и передаёт флажок следующему.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 189. Игра «Наши чемпионы»**Вид:** словесная**Цель:** развитие интереса к спортивным достижениям страны, умения составить короткий рассказ о спортсмене.**Оборудование:** фотографии российских спортсменов — представителей зимних видов спорта (5–6 шт.) с краткими сведениями о каждом, подготовленными педагогом, картинки зимних видов спорта, магнитная доска.**Ход игры:** Педагог заранее подбирает фотографии российских спортсменов из лыжных гонок, фигурного катания, хоккея, биатлона и короткие сведения о каждом. Дети рассматривают фотографии в кругу и ищут подсказки: что надето на спортсмене, какой инвентарь в руках, где он находится — на льду, на снегу, на лыжне. Ребёнок выбирает фотографию, прикрепляет её к доске рядом с картинкой нужного вида спорта и объясняет, по каким признакам догадался. Педагог дополняет: как зовут спортсмена и за что его называют чемпионом. Затем 2–3 ребёнка рассказывают о выбранном спортсмене по опорным вопросам: кто он, каким спортом занимается, что ему пришлось сделать, чтобы победить. В завершение обсуждают, какие качества нужны чемпиону и какие из них можно тренировать уже сейчас.**Вариант:** Педагог описывает спортсмена, не показывая фотографию, а дети по описанию находят нужный снимок.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 190. Игра «Полоса препятствий»****Вид:** подвижная**Цель:** развитие умения преодолевать препятствия, проявлять волевое усилие и доводить задание до конца.**Оборудование:** снежный вал или невысокие кубы для перешагивания, ориентиры — конусы или ёлочки (5–6 шт.), бревно или гимнастическая скамейка на участке, дуга для подлезания, мешочки с песком (по числу детей), обруч-мишень.**Ход игры:** Полосу собирают на участке из того, что есть: снежный вал, дорожка между ориентирами, бревно, дуга, обруч-мишень. Педагог проходит полосу первым и показывает каждое задание: перешагнуть через вал, пробежать «змейкой» между конусами, пройти по бревну с руками в стороны, подлезть под дугу, бросить мешочек в обруч. Дети проходят полосу по одному; следующий стартует, когда предыдущий сошёл с бревна, обгонять и пропускать препятствия нельзя. Если мешочек не попал в цель, ребёнок может повторить одну попытку, но только пройдя полосу до конца. Педагог страхует у бревна и подсказывает тем, кто остановился, не торопя их. Полосу проходят 2–3 раза, и на последнем круге дети сами предлагают, какое препятствие сделать сложнее.**Вариант:** Одно из препятствий дети придумывают и строят сами из снега и инвентаря участка.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 191. Игра «Спортивное лото»

Вид: настольно-печатная

Цель: развитие умения соотносить спортивный инвентарь с видом спорта и доказывать свой выбор.

Оборудование: карты лото с изображениями видов спорта — по 4–6 на карте (по числу игроков), маленькие карточки с инвентарём (коньки, клюшка и шайба, лыжи и палки, санки, сноуборд, мяч, ракетка, велосипед), мешочек для карточек, фишки.

Ход игры: Играют за столом 4–6 детей; сначала ведущим бывает педагог, затем ребёнок. Ведущий достаёт из мешочка карточку с инвентарём и называет предмет. Тот, у кого на карте есть подходящий вид спорта, забирает карточку, но только после того, как объяснит, почему предмет нужен именно для этого спорта («Клюшка нужна хоккеисту, чтобы вести шайбу»). Если предмет подходит двум видам спорта (коньки — хоккею и фигурному катанию), дети обсуждают, кто доказал убедительнее. Карточки с летним инвентарём на карты не подходят — их откладывают и в конце решают, к каким видам спорта они относятся. Игра заканчивается, когда один из игроков закрыл всю карту; остальные дозакрывают свои вместе с ведущим.

Вариант: Ведущий не называет предмет, а описывает его («длинные, узкие, к ним нужны палки»), игроки отгадывают и только потом ищут вид спорта.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 192. Игра «Кёрлинг»

Вид: подвижная

Цель: развитие точности движения, умения рассчитывать силу толчка, соблюдать очерёдность.

Оборудование: пластиковые бутылки 0,5 л, на треть наполненные песком и плотно закрытые (6–8 шт., с цветной лентой двух цветов — по числу команд), ледяная дорожка длиной 4–5 м, обруч — «дом», верёвка или полоса на снегу — линия броска.

Ход игры: Игру проводят на прогулке; в конце ледяной дорожки лежит обруч — «дом». Дети делятся на две команды по 3–4 человека, у каждой бутылки своего цвета. Игрок, стоя у линии на снегу, толкает бутылку по льду так, чтобы она остановилась внутри круга; на лёд дети не выходят, бутылку не бросают, а катят по поверхности. Команды играют по очереди, по одной бутылке, и своей бутылкой можно выбить чужую из «дома». Когда все бутылки пущены, дети вместе считают, чьих бутылок в круге больше и какая ближе к центру. Педагог спрашивает игроков, как они поняли, сильно или слабо толкать, и что изменили после первой попытки.

Вариант: «Дом» делают из двух кругов разного размера: попадание в маленький внутренний круг считается более точным.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: ЮНЫЕ ИССЛЕДОВАТЕЛИ

Комплекта игр по теме для старшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

Также подходят карточки других тем: № 137.

№ 193. Опыт «Вулкан»

Вид: экспериментирование

Цель: развитие умения выдвигать предположение до опыта и формулировать вывод после него.

Оборудование: поднос или таз, пластиковый стакан, слепленная вокруг него из пластилина или песка «гора», пищевая сода (2 чайные ложки), пищевая лимонная кислота (1 чайная ложка, хранится у педагога), вода комнатной температуры, пищевой краситель или гуашь, чайные ложки.

Ход игры: Опыт проводят за столом с подгруппой 4–6 детей. Педагог показывает соду, лимонную кислоту и воду и спрашивает, что, по мнению детей, случится, если всё смешать; каждое предположение он коротко записывает или зарисовывает. Дети по очереди насыпают в «жерло» соду и добавляют немного краски, а лимонную кислоту педагог насыпает сам. Ребёнок наливает воду — начинается «извержение», дети наблюдают за пеной и прислушиваются к шипению. После опыта педагог возвращается к предположениям: чьё сбылось, а что оказалось иначе, и дети вместе говорят вывод своими словами. Правило безопасности: вещества не пробовать на вкус, не трогать лицо и глаза руками, после опыта вымыть руки.

Вариант: Дети проверяют, будет ли «извержение», если положить только соду или только лимонную кислоту, и сравнивают результат со своим предположением.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 194. Игра «Лаборатория»

Вид: экспериментирование

Цель: развитие умения договариваться о действиях и распределять роли в паре.

Оборудование: карточки-задания со схемами простых опытов (растворится ли в воде соль, песок, сахар; что притягивает магнит; что тонет, что плавает — 4–5 карточек), стаканчики с водой, чайные ложки, магнит, мелкие предметы (пуговица, скрепка, пробка, камешек), фартуки, таблички «исследователь» и «лаборант».

Ход игры: Дети делятся на пары, каждая пара получает карточку-задание. Педагог предлагает сначала договориться, кто будет исследователем (проводит опыт), а кто лаборантом (подаёт материал и отмечает результат значком на карточке). Пара выполняет задание, а педагог подходит, слушает, как они договорились и что у них получилось. Затем дети меняются ролями и берут другую карточку. В конце пары по очереди рассказывают группе, какое задание выполняли, кто что делал и что узнали.

Вариант: Пара сама рисует карточку-задание для другой пары по опыту, который уже знает.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 195. Опыт «Невидимые чернила»

Вид: экспериментирование

Цель: развитие умения наблюдать за изменением вещества и объяснять результат опыта.

Оборудование: лимонный сок или молоко в блюдцах, ватные палочки (по числу детей), листы плотной белой бумаги, утюг (только у педагога, на отдельном столе; если локальные правила ДОО допускают его использование в группе), фартуки.

Ход игры: Опыт проводят с подгруппой 5–6 детей за столом. Педагог предлагает написать «секретное письмо»: дети ватной палочкой рисуют соком или молоком простой знак — солнце, домик, свою букву. Рисунок высыхает, дети убеждаются, что его не видно, и предполагают, можно ли его «проявить». Затем педагог за отдельным столом, к которому дети не подходят, проглаживает лист тёплым утюгом, и проявляется коричневый рисунок. Правило безопасности: утюг включает и держит только взрослый, после опыта его сразу выключают и убирают. Дети сравнивают свои предположения с результатом и объясняют, что изменилось: высохший сок от тепла темнеет быстрее бумаги, поэтому рисунок стал виден.

Вариант: Дети сравнивают, какие «чернила» проявились ярче — молоко, лимонный сок или простая вода — и объясняют, почему вода не проявилась.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 196. Игра «Дневник исследователя»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения фиксировать результат опыта схемой и рассказывать по своей записи.

Оборудование: «дневники» — сложенные пополам листы А4 или тонкие тетради (по числу детей), простые и цветные карандаши, лист с условными значками (вопрос, глаз — «наблюдаю», стрелка — «изменилось», плюс и минус).

Ход игры: Игру проводят после опыта, проведённого на этой неделе. Педагог предлагает договориться, какими значками записывать открытия, и вместе с детьми рисует 4–5 условных обозначений: что хотели узнать, что делали, что увидели, получилось или нет. Каждый ребёнок зарисовывает опыт в дневнике в три окошка — «было», «сделали», «стало» — и дополняет рисунки значками. Педагог подсказывает, как изобразить действие стрелкой, но не рисует за ребёнка. Затем 3–4 ребёнка рассказывают о своём опыте, глядя только на запись, а остальные проверяют, понятно ли по схеме, что произошло. Дневники хранятся в уголке экспериментирования и пополняются новыми записями.

Вариант: Дети обмениваются дневниками и пробуют рассказать об опыте по чужой записи, а автор подтверждает или уточняет.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 197. Игра «Великие открытия»**Вид:** словесная**Цель:** развитие интереса к достижениям отечественных учёных и изобретателей, умения составить короткий рассказ.**Оборудование:** портреты 3–4 отечественных учёных и изобретателей с картинками их открытий (подбирает педагог), предметы или картинки изобретений (радиоприёмник, глобус, модель ракеты).**Ход игры:** Педагог раскладывает картинки изобретений и предметы и спрашивает: как жили люди, когда этого ещё не было? Затем показывает портреты учёных и коротко рассказывает о каждом, а дети подбирают к портрету картинку с его открытием. Ребёнок, составивший пару, объясняет, как это открытие помогает людям сегодня. После этого 1–2 ребёнка рассказывают о любом из учёных в 3–4 предложениях: кто он, что придумал или открыл, чем это полезно. В завершение дети обсуждают, какие качества нужны исследователю: любопытство, терпение, умение не бросать начатое.**Вариант:** Дети придумывают «изобретение», которое помогло бы группе (например, кормушку, которую не уносит ветер), и рассказывают, как оно работает.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 198. Игра «Задай вопрос»****Вид:** словесная**Цель:** развитие умения формулировать вопросы познавательной направленности.**Оборудование:** непрозрачная коробка — «чёрный ящик», 5–6 предметов для загадывания (магнит, шишка, ложка, мячик, лупа, ракушка).**Ход игры:** Дети сидят в кругу, в центре стоит закрытый «чёрный ящик» с предметом внутри. Задача — узнать, что лежит в ящике, задавая вопросы, на которые ведущий отвечает только «да» или «нет». Педагог помогает спрашивать о признаках, а не перебирать названия: из чего сделан, тяжёлый ли, бывает ли в природе, для чего нужен. Правило: прежде чем назвать предмет, ребёнок говорит, какие ответы подсказали ему догадку. Отгадавший становится ведущим и прячет в ящик следующий предмет, показав его только педагогу. После 3–4 раундов дети вспоминают, какие вопросы помогли быстрее всего.**Вариант:** Число вопросов ограничивают десятью, и дети заранее обсуждают, с какого вопроса лучше начать.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: В ГОСТЯХ У СКАЗОК А. С. ПУШКИНА

Комплекта игр по теме для старшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 199. Игра «Из какой сказки строки?»

Вид: словесная

Цель: развитие умения узнавать произведение по отрывку и доказывать свой ответ.

Оборудование: книги со сказками А. С. Пушкина, иллюстрации к прочитанным сказкам (4–5 шт.), выставленные на доске или наборном полотне.

Ход игры: Игру проводят после того, как дети прослушали несколько сказок А. С. Пушкина. Педагог читает 2–4 строки из одной сказки, не называя её. Ребёнок, узнавший сказку, подходит к доске, показывает нужную иллюстрацию и объясняет, по каким словам или героям догадался. Если дети называют разные сказки, педагог перечитывает отрывок, и спорящие приводят свои доводы. Затем педагог открывает книгу на этой странице, и все проверяют ответ.

Вариант: Педагог читает отрывок с одной заменённой деталью, а дети находят, что в нём не так.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 200. Игра «Правильно ли поступил герой?»

Вид: словесная

Цель: развитие умения оценивать поступок героя и его причины, выражать и обосновывать своё мнение.

Оборудование: иллюстрации к сказкам А. С. Пушкина с поступками героев (старик отпускает рыбку, старуха требует всё больше, царевна угощает старушку хлебом, Балда работает за семерых), фишки двух цветов для каждого ребёнка; на неделе «Мир кино» — кадры из знакомых детям мультфильмов с поступками героев.

Ход игры: Педагог показывает иллюстрацию, а дети коротко пересказывают, что сделал в этом эпизоде герой. Педагог спрашивает: «Правильно ли он поступил? Почему он так сделал?» Каждый ребёнок поднимает фишку одного цвета, если согласен с героем, и другого — если нет. Затем 2–3 ребёнка с разными фишками объясняют свой выбор, а остальные могут изменить мнение, если их убедили. Педагог подводит к выводу, что поступок зависит не только от того, что сделал герой, но и от того, почему.

Вариант: Дети предлагают, как герой мог бы поступить иначе, и обсуждают, к чему это привело бы.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 201. Игра «Продолжи строчку»

Вид: словесная

Цель: развитие чувства стихотворного ритма и рифмы, памяти.

Оборудование: книги со сказками А. С. Пушкина, мяч.

Ход игры: Дети стоят в кругу, педагог в центре. Он произносит начало строки из хорошо знакомой детям сказки и бросает мяч ребёнку, а тот договаривает строку до рифмы и возвращает мяч. Если ребёнок затрудняется, ему могут помочь соседи справа и слева. Педагог время от времени просит назвать, какие слова в строках «звучат похоже», и дети повторяют рифму. Отрывки берутся только из сказок, которые уже читали несколько раз.

Вариант: Педагог договаривает строку неправильно, нарушая рифму, а дети замечают ошибку и говорят верное слово.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 202. Игра «Сказка о рыбаке и рыбке»

Вид: театрализованная

Цель: развитие умения самостоятельно распределять роли, передавать характер героя интонацией.

Оборудование: элементы костюмов (платок для старухи, шапка или борода для старика, ободок для рыбки), голубая ткань — «море», коробка или таз — «корыто», ширма или стулья для обозначения сцены.

Ход игры: Игру проводят после чтения сказки с подгруппой 6–8 детей. Педагог предлагает вспомнить героев — старика, старуху, рыбку и «море», которое меняется с каждым разом, — и даёт детям самим договориться, кто кого играет; если на роль несколько желающих, дети решают, как быть: по очереди или по считалке. Перед показом участники обсуждают, каким голосом говорит старуха и как он меняется, как просит старик, каким становится море — спокойным, мутным, бурным. Сказку показывают по эпизодам: педагог ведёт рассказ от автора, а дети говорят реплики своими словами, без заучивания текста. «Море» — двое детей с тканью — движением показывает, как с каждым разом всё сильнее волнуется море. После показа зрители говорят, где голос героя особенно точно передал характер, и следующая подгруппа распределяет роли заново.

Вариант: Рассказчиком становится ребёнок, а педагог переходит в зрители.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 203. Игра «Чудеса острова Буяна»

Вид: дидактическая

Цель: развитие внимания к тексту сказки, точности припоминания деталей.

Оборудование: иллюстрации к «Сказке о царе Салтане» (6–8 шт.), картинки-«чудеса» (белка с орехами, богатыри, выходящие из моря, Царевна Лебедь, город на острове) и картинки-«ловушки» из других сказок (золотая рыбка, петушок на спице, зеркальце).

Ход игры: Игру проводят после чтения «Сказки о царе Салтане». Педагог раскладывает картинки изображением вниз и предлагает «отплыть» на остров Буян, чтобы проверить, какие чудеса там на самом деле есть. Ребёнок открывает картинку, называет, что на ней, и решает, было это на острове или нет; если было — описывает подробнее: какие орешки грызёт белка и что в них внутри, кто выходит из моря. Остальные дети проверяют и поправляют, а при споре педагог читает нужный отрывок. Картинки из других сказок откладывают в отдельную стопку, и в конце дети вспоминают, из какой сказки каждая.

Вариант: Педагог намеренно ошибается в описании чуда («белка грызёт серебряные орешки»), а дети находят ошибку и исправляют её.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 204. Игра «Желания старухи»

Вид: словесная

Цель: развитие умения рассуждать о жадности и благодарности, выбирать решение и объяснять его.

Оборудование: иллюстрации к «Сказке о рыбаке и рыбке», изображающие просьбы старухи по порядку (новое корыто, изба, терем столбовой дворянки, царские палаты, желание стать владычицей морской; в конце — разбитое корыто).

Ход игры: Дети садятся полукругом, педагог выкладывает иллюстрации по порядку и вместе с детьми вспоминает, о чём старуха просила рыбку каждый раз. Затем ставит проблемный вопрос: где старухе нужно было остановиться и почему; дети отвечают, опираясь на сюжет. Следующий шаг — ситуация «Если бы рыбку поймал ты»: каждый называет одно желание и объясняет, для кого и зачем, а группа обсуждает, какие желания добрые, а какие могут обидеть других. Педагог не даёт готового вывода, а подводит детей к тому, чтобы они сами сказали, почему старуха осталась ни с чем. В завершение дети рассуждают, как можно поблагодарить за то, что у тебя уже есть.

Вариант: Дети придумывают, о чём попросил бы рыбку старик, если бы решал сам, и объясняют, почему.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 205. Игра «Словарь старинных слов»

Вид: словесная

Цель: развитие умения толковать устаревшие слова, обогащение словаря.

Оборудование: конверт с карточками-словами (невод, корыто, терем, столбовая дворянка, светлица, прялка), картинки-толкования к ним, листы А4 и цветные карандаши для книжки-«словаря».

Ход игры: Педагог показывает конверт с «потерянными словами» из сказок А. С. Пушкина и предлагает вернуть им смысл. Он читает строку со словом, дети предполагают, что оно означает, и подбирают из разложенных картинок подходящую. Ребёнок объясняет значение своими словами («Невод — большая сеть, ею ловят рыбу») и говорит, как это называли бы сегодня. Если дети ошиблись, педагог не поправляет сразу, а перечитывает отрывок и просит найти подсказку в тексте. Каждое разгаданное слово дети зарисовывают на отдельном листе, и листы складываются в книжку-словарь группы.

Вариант: Педагог называет слово, а ребёнок придумывает с ним короткое предложение из жизни сказочного героя.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: СПАСИБО ВАМ, ГЕРОИ

Комплекта игр по теме для старшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

Также подходят карточки других тем: № 151.

№ 206. Игра «Подвиг в мирное время»

Вид: словесная

Цель: развитие умения рассуждать о смелости, выражать и обосновывать своё мнение.

Оборудование: 4–5 сюжетных картинок или фотографий (пожарный выносит ребёнка из дома, спасатель на воде, врач скорой помощи ночью, прохожий помогает упавшему человеку, ребёнок заступается за младшего).

Ход игры: Педагог рассказывает, что подвиг совершают не только на войне, и показывает первую картинку. Дети рассказывают, что происходит, и отвечают на вопросы: «Страшно ли было этому человеку? Почему он всё равно так поступил?» Педагог предлагает сравнить ситуации: где человек рисковал жизнью, а где проявил смелость в обычном деле. Каждый ребёнок выбирает картинку, поступок на которой ему кажется самым смелым, и объясняет почему. В конце дети вспоминают, когда им самим приходилось быть смелыми.

Вариант: Дети обсуждают, можно ли назвать смелым того, кто прыгнул с высокой горки, чтобы похвастаться, и чем это отличается от смелости спасателя.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 207. Игра «Добрые дела недели»

Вид: трудовое поручение

Цель: развитие умения замечать и называть собственные поступки, приобщение к общественно полезным делам.

Оборудование: прозрачная банка или коробка — «копилка добрых дел», кружки или сердечки из цветной бумаги, фломастеры.

Ход игры: В понедельник педагог ставит «копилку» на видное место и предлагает за неделю наполнить её добрыми делами для группы и для других людей. Вечером дети, которые сделали что-то полезное (помогли малышам одеться, полили цветы, починили книжку, убрали чужие игрушки), рассказывают об этом и опускают кружок в копилку; рисовать значок дела ребёнок может сам. Важно, чтобы ребёнок назвал не только дело, но и для кого он его сделал. Педагог следит, чтобы копилку не превращали в соревнование, и сам подсказывает дела тем, кто пока не знает, чем помочь. В пятницу дети высыпают кружки, вспоминают дела недели и решают, какое общее доброе дело сделают вместе.

Вариант: Дети кладут в копилку не свои дела, а добрые поступки товарищей, которые они заметили.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 208. Игра «Кто на что способен»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения соотносить профессию с ситуацией, в которой нужна помощь, и объяснять свой выбор.

Оборудование: картинки профессий (пожарный, спасатель, врач скорой помощи, полицейский, водолаз), картинки ситуаций (пожар в доме, человек заблудился в лесу, человеку стало плохо на улице, лодка перевернулась на реке, снежный завал на дороге).

Ход игры: Игра проходит за столом с подгруппой 5–6 детей; у каждого картинка с профессией, в центре стола — стопка картинок-ситуаций. Педагог открывает ситуацию и описывает её одним предложением; дети решают, чья профессия нужна, и «хозяин» профессии объясняет, что сделает этот человек и какие умения и снаряжение ему понадобятся. Если помочь могут двое (на пожаре нужны и пожарный, и врач), дети договариваются, кто что делает. Каждая ситуация заканчивается вопросом педагога: а что можешь сделать ты, если увидишь такое — позвать взрослого, позвонить по номеру 112. Потом дети меняются карточками профессий.

Вариант: Педагог показывает предмет снаряжения (каска, аптечка, рация, ласты), а дети называют, какому спасателю он нужен и в какой ситуации.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 209. Игра «Полоса препятствий разведчика»

Вид: подвижная

Цель: развитие умения преодолевать препятствия, проявлять волевое усилие и помогать товарищу.

Оборудование: мат, верёвка, натянутая на высоте 40–50 см, гимнастическая скамейка, обручи (5–6 шт.), дуга для подлезания, конверт с «донесением» (по одному на пару).

Ход игры: Игру проводят в физкультурном зале; дети разбиваются на пары — «разведчиков». Задание: доставить конверт с «донесением» в «штаб» через полосу препятствий — проползти по мату под верёвкой, не задев её, пройти по скамейке, прыгнуть из обруча в обруч, подлезть под дугу. Правило пары: идут друг за другом, после каждого препятствия ждут напарника, и, если у одного не получается, второй подсказывает или подаёт руку, но не делает задание за него. Пары стартуют по сигналу с интервалом, чтобы не мешать друг другу. В «штабе» пара вместе вручает донесение педагогу-«командиру» и рассказывает, где пришлось помочь друг другу. На втором круге напарники меняются местами.

Вариант: Часть полосы «разведчики» проходят бесшумно: кто зашумел, возвращается к началу этого препятствия.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 210. Игра «Передай донесение»

Вид: подвижная

Цель: развитие командного взаимодействия, умения точно передать сообщение.

Оборудование: конверты с «донесением» — рисунком или записью короткой фразы (2 шт.), обручи — «посты» (по числу участников в команде).

Ход игры: Дети делятся на две команды и встают на «посты» — в обручи — на расстоянии 4–5 м друг от друга вдоль зала или участка. Педагог-«командир» шёпотом говорит первому игроку каждой команды донесение из 4–5 слов («В лесу стоят три синие палатки») и вручает конверт. Игрок бежит к следующему посту, передаёт конверт и шёпотом повторяет донесение, тот бежит дальше; кричать и подслушивать соседнюю команду нельзя. Последний игрок прибегает к «командиру» и вслух произносит донесение, а «командир» открывает конверт, где оно записано. Команды выясняют, дошло ли сообщение точно и где могло исказиться: важна не скорость, а точность. Во втором раунде первыми становятся другие игроки, а донесение удлиняется на одно слово.

Вариант: Донесение передают не словами, а условными жестами, о которых команда договаривается заранее.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 211. Игра «Георгиевская лента»

Вид: словесная

Цель: развитие понимания смысла символа воинской славы, уважительного отношения к нему.

Оборудование: георгиевская лента, изображения ордена и медалей на георгиевской ленте.

Ход игры: Дети сидят в кругу, педагог показывает георгиевскую ленту и предлагает её рассмотреть: какие цвета, сколько полос, где её можно увидеть. Затем рассказывает, что такая лента связана с наградами за храбрость в бою, и показывает изображения ордена и медалей; цвета часто объясняют так: чёрный — дым, оранжевый — пламя. Лента передаётся по кругу, и каждый, держа её, отвечает на вопрос: кого награждали такой лентой и за что. Педагог обсуждает с детьми, как бережно обращаться с символом: не бросать, не мять, не привязывать к сумке или обуви. Разговор завершается вопросом, кому из знакомых им героев дети хотели бы сказать «спасибо» и за что.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

МАРТ

ТЕМА: ПОДАРОК ДЛЯ МАМЫ И ПАПЫ

Игры комплекта проекта «Добрые игры» для старшей группы — [файл «Играем вместе»](#).

Также подходят карточки других тем: № 70–80.

ТЕМА: ЛЮБИМЫЕ МУЛЬТФИЛЬМЫ

Комплекта игр по теме для старшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 212. Игра «Как снимают мультфильм»

Вид: дидактическая

Цель: установление последовательности процесса создания мультфильма, развитие умения объяснить каждый этап.

Оборудование: картинки-этапы (6 шт.: сценарист придумывает историю, художник рисует героев, мультипликатор рисует или двигает героев кадр за кадром, актёр озвучивает, режиссёр монтирует, зрители смотрят мультфильм), наборное полотно или магнитная доска.

Ход игры: Педагог раскладывает картинки в беспорядке и рассказывает, что над мультфильмом работает много людей. Дети по очереди выбирают картинку, ставят её на своё место в цепочке и объясняют, что делает этот человек и почему его работа идёт именно здесь. Если кто-то не согласен с порядком, он предлагает свою поправку и доказывает её. Когда цепочка выложена, педагог спрашивает, что будет, если пропустить один этап, например озвучивание. В конце дети «проходят» по цепочке и называют профессии по порядку.

Вариант: Дети рисуют на полосках бумаги 4–5 кадров, где герой понемногу меняет положение, и быстро перелистывают их, чтобы увидеть, как рисунок «оживает».

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 213. Игра «Чему учит этот мультфильм?»

Вид: словесная

Цель: развитие умения выделять главную мысль произведения и делать нравственный вывод.

Оборудование: кадры или иллюстрации из 4–5 знакомых детям отечественных мультфильмов (распечатанные или из детских книг).

Ход игры: Дети сидят полукругом, педагог показывает кадр и просит вспомнить, о чём мультфильм и что в нём случилось. Затем он спрашивает: «Чему этот мультфильм учит зрителей? Какой герой тебе понравился и почему?» Дети высказываются, а педагог помогает сформулировать мысль одной фразой («Друзей не бросают в беде»). Если дети называют разные мысли, педагог предлагает подумать, могут ли они быть верными одновременно. В конце каждый ребёнок говорит, какой поступок героя он хотел бы повторить в жизни.

Вариант: Педагог называет мысль («Хвастаться нехорошо»), а дети вспоминают, в каком мультфильме или сказке она есть.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 214. Игра «Придумай другой конец»**Вид:** словесная**Цель:** развитие творческого рассказывания и связной речи.**Оборудование:** иллюстрации к 3–4 знакомым сказкам или мультфильмам, мяч или игрушка для передачи слова.**Ход игры:** Педагог показывает иллюстрацию и вместе с детьми вспоминает, чем закончилась история. Он предлагает придумать другой конец: что было бы, если бы герой поступил по-другому или в историю вмешался новый персонаж. Ребёнок с игрушкой рассказывает свою концовку 3–5 предложениями, затем передаёт игрушку тому, кто хочет предложить другую. Педагог задаёт уточняющие вопросы («А что сказал волк? Куда потом пошли герои?»), чтобы рассказ был связным. В конце дети выбирают концовку, которая показалась им самой интересной, и объясняют выбор.**Вариант:** Дети придумывают конец по цепочке: каждый добавляет одно предложение к рассказу предыдущего.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 215. Игра «Озвучка»****Вид:** театрализованная**Цель:** развитие интонационной выразительности, умения соотносить звук с действием.**Оборудование:** серия из 4–5 сюжетных картинок к эпизоду знакомого мультфильма или короткий (1–2 мин) фрагмент без звука, предметы для шумов (бумага для шуршания, деревянные ложки, бубен, колокольчик, кубики, баночка с крупой).**Ход игры:** Педагог показывает подгруппе 5–6 детей эпизод знакомого мультфильма без звука или выкладывает сюжетные картинки к нему. Дети вспоминают героев и решают, кто будет говорить за каждого, а кто отвечает за шумы — шаги, ветер, скрип двери, стук. Перед «записью» пробуют голоса: каким он будет, если герой испуган, сердит, радуется; шумовики подбирают предметы и проверяют, похож ли звук. Затем эпизод показывают ещё раз (или педагог медленно перелистывает картинки), а дети озвучивают его, стараясь попадать в действие. Зрители говорят, какой звук получился самым точным и где голос не совпал с настроением героя. Роли «актёров» и «шумовиков» меняются.**Вариант:** Один и тот же эпизод озвучивают дважды — весело и тревожно — и дети сравнивают, как меняется история.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 216. Игра «Сравни двух героев»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения сравнивать героев по характеру и поступкам, аргументировать своё мнение.

Оборудование: картинки героев знакомых мультфильмов (8–10 шт.), карточки-значки «характер» и «поступок», кружки с весёлым и грустным лицом, наборное полотно.

Ход игры: Педагог выставляет на полотно пары героев из мультфильмов, которые дети смотрели: двух друзей или героя и его соперника. Дети выбирают пару и сравнивают героев по плану: какой у каждого характер, что он сделал, как поступил с другими. Каждый ответ нужно подтвердить случаем из мультфильма («Он добрый, потому что поделился...»). Педагог выкладывает под героями значки, и по ним дети в конце называют, чем герои похожи и чем отличаются. Если мнения расходятся, каждый приводит свой довод, а не просто говорит «неправильно».

Вариант: Дети сравнивают одного и того же героя в начале и в конце мультфильма и объясняют, что его изменило.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 217. Игра «Рисованный, кукольный, пластилиновый»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения различать виды анимации и доказывать свой ответ.

Оборудование: кадры из мультфильмов разных видов (по 3–4 на каждый вид), три конверта со значками — кисть, кукла, кусочек пластилина, кукла и комоч пластилина для сравнения.

Ход игры: Педагог показывает детям куклу, кусочек пластилина и рисунок и спрашивает, из чего могли сделать героев мультфильма. Затем раздаёт кадры из знакомых мультфильмов (например, «Ну, погоди!», «Крокодил Гена», «Пластилиновая ворона») и предлагает разложить их по трём конвертам. Раскладывая кадр, ребёнок доказывает выбор по признакам: у кукольного героя видны ткань и объём, у пластилинового — следы пальцев и неровная поверхность, у рисованного — плоские линии и заливка цветом. Педагог спрашивает, как такие герои двигаются на экране, и коротко объясняет, что каждое движение снимают по кадру. В завершение дети вспоминают свои любимые мультфильмы и решают, к какому виду они относятся.

Вариант: Дети лепят простого героя из пластилина и, понемногу меняя его позу, показывают, как из нескольких «кадров» получается движение.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 218. Игра «Правила экранного времени»

Вид: словесная

Цель: развитие осознанного отношения к просмотру мультфильмов, умения вместе вырабатывать правила группы.

Оборудование: картинки-ситуации (ребёнок смотрит мультфильм близко к экрану, в темноте, во время еды, перед сном, вместе с семьёй, после прогулки), лист ватмана, фломастеры.

Ход игры: Педагог начинает с вопроса: что бывает, если очень долго смотреть мультфильмы или играть в телефоне, — как чувствуют себя глаза, спина, какое становится настроение? Дети рассматривают картинки-ситуации и решают, где ребёнок смотрит мультфильм без вреда, а где нет, объясняя почему. Из ответов педагог помогает собрать 4–5 правил группы, сформулированных самими детьми («Смотрим сидя, не близко к экрану», «После мультфильма — подвигаться»), и рисует к каждому значок. Каждое правило дети проверяют вопросом: можно ли его выполнить и дома, и в саду? Готовый плакат вешают в группе, а дома дети рассказывают о правилах своими словами.

Вариант: Дети придумывают, чем можно заменить лишний мультфильм вечером, и составляют общий список интересных дел без экрана.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: ПРИКЛЮЧЕНИЯ В КРЫМУ

Комплекта игр по теме для старшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 219. Игра «Крым на карте России»

Вид: дидактическая

Цель: развитие ориентировки по карте, понимания значения слова «полуостров».

Оборудование: физическая карта России, таз с мокрым песком и водой или пластилин на доске для лепки, картинки Крыма (горы, море, Ласточкино гнездо), указка.

Ход игры: Педагог показывает на карте, где находится наш город, и предлагает найти Крым: кусочек суши, который почти со всех сторон окружён морем. Дети по очереди находят его указкой и называют моря, которые его омывают. Затем в тазу с песком или из пластилина дети сами лепят остров и полуостров и объясняют разницу: остров со всех сторон окружён водой, а полуостров с одной стороны соединён с сушей. Педагог показывает картинки крымских гор и моря, и дети решают, где на карте могут быть горы, а где берег. В конце ребёнок рассказывает, как добраться до Крыма из нашего города, показывая путь на карте.

Вариант: Дети ищут на карте России другие полуострова и доказывают, почему это полуостров, а не остров.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 220. Игра «Построим Крымский мост»

Вид: конструктивная

Цель: развитие умения планировать постройку, распределять работу и проверять её прочность.

Оборудование: напольный строительный конструктор или кубики, бруски и пластины, схема моста (опоры, пролёты, железная и автомобильная части), полоса синей ткани или бумаги — «пролив», игрушечные машины и поезд.

Ход игры: Педагог показывает картинку Крымского моста и схему и рассказывает, что мост соединяет два берега через пролив. Дети делятся на 2–3 подгруппы: одна строит опоры, другая — автомобильный пролёт, третья — железнодорожный, а перед работой каждая подгруппа говорит, что ей понадобится. Пока идёт постройка, педагог напоминает, что пролёты должны лечь на общие опоры, и дети договариваются о высоте. Когда мост готов, его проверяют: проезжают машины и поезд, ставят груз — несколько кубиков. Если мост качается, дети вместе ищут слабое место и укрепляют его.

Вариант: Подгруппы строят мосты разной конструкции по своим схемам и сравнивают, какой выдержит больше груза.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 221. Игра «Экскурсия по Крыму»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие монологической речи в роли, умения самостоятельно развёртывать сюжет.

Оборудование: картинки достопримечательностей и природы Крыма (горы, море, Ласточкино гнездо, дельфины, виноградники — 5–6 шт.), расставленные по группе как «остановки», флажок или табличка экскурсовода, кепки, «фотоаппарат» из коробки.

Ход игры: Дети договариваются, кто будет экскурсоводом, водителем автобуса и туристами. Туристы садятся в «автобус» из стульев и едут от остановки к остановке. На каждой остановке экскурсовод рассказывает о том, что видно на картинке, 3–4 предложениями, а туристы задают вопросы и «фотографируют». Педагог в начале может сам провести первую остановку как образец рассказа, затем передаёт флажок детям и помогает только вопросом, если рассказ останавливается. На следующей остановке экскурсовод меняется.

Вариант: Туристы попадают в непредвиденную ситуацию (пошёл дождь, кто-то отстал от группы), и дети сами придумывают, как экскурсоводу поступить.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 222. Игра «Достопримечательности Крыма»

Вид: настольно-печатная

Цель: развитие умения узнавать и называть достопримечательности Крыма, коротко рассказывать о них.

Оборудование: карты лото с фотографиями достопримечательностей Крыма (Ласточкино гнездо, Воронцовский дворец, гора Ай-Петри, Крымский мост, Херсонес, Никитский ботанический сад) — по 4–6 на карте, маленькие карточки с названиями, карта России, фишки.

Ход игры: Сначала педагог показывает Крым на карте и коротко рассказывает о 6–8 местах с лото, а дети рассматривают фотографии. Затем играют подгруппой 4–6 человек: педагог-ведущий достаёт карточку с названием и читает его вслух, дети ищут фотографию на своих картах. Чтобы закрыть клетку, ребёнок говорит об этом месте хотя бы одно предложение: что это — дворец, гора, мост — и чем оно примечательно. Если ребёнок затрудняется, сосед может подсказать, но клетку закрывает тот, у кого карта. Играют, пока не закроют все карты.

Вариант: Ведущий описывает место, не называя его («Маленький замок на скале над морем»), и дети узнают его по описанию.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 223. Игра «Почему Севастополь — город-герой?»

Вид: словесная

Цель: развитие понимания смысла звания «город-герой», умения выражать и объяснять своё мнение.

Оборудование: карта России, фотографии Севастополя (бухта, корабли, памятники), мяч.

Ход игры: Педагог показывает Севастополь на карте и фотографии города: море, корабли, памятники. Он коротко рассказывает, что в годы Великой Отечественной войны защитники и жители долго обороняли город и за мужество Севастополь получил звание «город-герой». Дальше — разговор с мячом: педагог бросает мяч ребёнку и задаёт вопрос для рассуждения («Почему звание дали городу, а не одному человеку?», «Кого можно назвать героем?», «Как сегодня жители помнят о героях?»), ребёнок отвечает и возвращает мяч. Правило: можно не соглашаться с предыдущим ответом, но обязательно сказать почему. В завершение дети вспоминают, какие ещё города-герои они знают.

Вариант: Дети рассматривают фотографии памятников Севастополя и предполагают, в честь кого или какого события каждый поставлен.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 224. Игра «Растения и животные Крыма»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения классифицировать растения и животных по среде обитания, доказывать свой выбор.

Оборудование: картинки растений и животных Крыма (дельфин, медуза, краб, морской конёк, кипарис, можжевельник, лаванда, благородный олень, лисица, суслик, жаворонок, ковыль — 12–15 шт.), три обруча со значками «море», «горы и лес», «степь».

Ход игры: Педагог раскладывает на ковре три обруча и вместе с детьми вспоминает, какая в Крыму природа. Дети по очереди берут картинку, называют растение или животное и кладут его в нужный обруч, объясняя выбор по признакам («Дельфин живёт в море: у него плавники, и он выныривает, чтобы дышать»). Остальные проверяют и, если не согласны, приводят свой довод. В спорных случаях (лиса может жить и в лесу, и в степи) дети решают, можно ли положить картинку между обручами. Когда всё разложено, педагог убирает одну картинку, и дети определяют, кого не хватает и где он жил.

Вариант: Педагог добавляет картинки животных, которые в Крыму не живут (белый медведь, верблюд), и дети объясняют, почему им там не место.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 225. Игра «Собери панораму»

Вид: настольно-печатная

Цель: развитие умения составлять целое из частей, зрительного анализа.

Оборудование: разрезные картинки — панорамы Крыма (море и горы, набережная, Ласточкино гнездо) из 8–10 частей, наклеенные на картон (по одной на пару детей), целые картинки-образцы.

Ход игры: Дети работают в парах, каждая пара получает конверт с разрезной панорамой. Педагог предлагает сначала не собирать, а рассмотреть части и разложить их: где небо, где горы, где море, — и найти части с ровным краем. Пары собирают панораму, договариваясь, кто ищет какую часть; в первый раз образец лежит рядом, во второй — переворачивается. Собрав картинку, пара рассказывает, как искала нужные части: по цвету, по линии горизонта, по краям. Затем пары меняются конвертами.

Вариант: Пары собирают картинку без образца, а части разрезаны не по прямым, а по волнистым линиям.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: ЗА КУЛИСАМИ ТЕАТРА

Комплекта игр по теме для старшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 226. Игра «Режиссёрский стул»

Вид: театрализованная

Цель: развитие инициативы, умения планировать и распределять роли между сверстниками.

Оборудование: стул с табличкой «Режиссёр», хлопушка из картона, элементы костюмов (платки, шапочки, маски-ободки), 3–4 короткие знакомые сказки или ситуации для постановки.

Ход игры: Ребёнок, который садится на «режиссёрский стул», выбирает сказку или придумывает короткую сценку. Он приглашает актёров, говорит, кто кого играет, и объясняет, что должен делать каждый. По хлопушке начинается сценка; режиссёр может остановить её и подсказать актёру, как сказать или пройти. После показа зрители говорят, что получилось, а режиссёр объясняет, что он хотел показать. Педагог помогает робким детям распределять роли вежливо и следит, чтобы режиссёром по очереди побыли разные дети.

Вариант: Режиссёр получает от педагога «заказ» — показать сценку о дружбе или о помощи — и сам придумывает её сюжет.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 227. Игра «Театр теней»

Вид: театрализованная

Цель: развитие умения передавать сюжет силуэтом и голосом, действовать согласованно.

Оборудование: белая простыня или ватман, натянутые на раму или ширму, светодиодный фонарик или настольная лампа со светодиодной лампочкой, силуэты героев знакомой сказки из чёрного картона на палочках (4–6 шт.).

Ход игры: Педагог показывает, как появляется тень: силуэт держат между фонарём и экраном, и чем ближе к экрану, тем чётче он виден. Дети выбирают знакомую короткую сказку и распределяют силуэты; кто-то будет рассказчиком. Подгруппа из 3–4 человек договаривается, кто когда выходит, и репетирует. Артисты за экраном двигают силуэты и говорят за героев, а рассказчик ведёт сюжет. Зрители после показа говорят, понятно ли было, кто есть кто, и что можно сделать лучше. Лампу включает и выключает педагог, дети её не трогают.

Вариант: Дети делают тени руками и придумывают по ним короткую историю.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 228. Игра «Афиша и программка»

Вид: изобразительная

Цель: развитие умения передавать замысел в рисунке и подписи, знакомство с назначением афиши.

Оборудование: 2–3 настоящие театральные афиши или их фотографии, листы бумаги А3 и А4, цветные карандаши, фломастеры, восковые мелки.

Ход игры: Педагог показывает афиши и спрашивает, зачем их вешают и что можно узнать с одного взгляда: какой спектакль, когда, где. Дети решают, для какого спектакля группы они сделают афишу (например, для показа в театре теней). Ребёнок или пара рисует на афише главных героев, а название, дату и время подписывает печатными буквами сам или с помощью педагога. Другие дети делают программку на сложенном листе: рисуют героев и рядом — актёров, которые их играют. Готовые работы вывешивают в приёмной, и авторы рассказывают родителям, что на них изображено.

Вариант: Дети рассматривают афишу товарища и угадывают, о каком спектакле она, объясняя, по каким деталям догадались.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 229. Игра «Кто за что отвечает в театре?»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения соотносить театральную профессию и результат труда, объяснять свой ответ.

Оборудование: картинки театральных профессий (актёр, режиссёр, художник-декоратор, костюмер, гримёр, осветитель, звукорежиссёр, билетёр, гардеробщик), картинки результатов труда (декорация, костюм, грим, луч прожектора, афиша, билет, номерок из гардероба).

Ход игры: Педагог раскладывает картинки результатов труда и спрашивает, могут ли они появиться в театре сами по себе. Каждый ребёнок получает картинку с профессией, ищет «свой» результат и объясняет, как человек его создаёт («Гримёр рисует актёру морщины, чтобы он стал похож на старика»). Педагог задаёт уточняющие вопросы: что будет, если этот человек не придёт на работу, увидит ли зритель его труд? Дети раскладывают пары в порядке появления в театре: кто работает задолго до спектакля, кто — во время, кто встречает зрителя. В конце дети называют профессию, которую со сцены не видно, но без которой спектакль не состоится.

Вариант: Педагог описывает действия человека, не называя профессию, а дети узнают её по описанию.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 230. Игра «Одень героя»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения обосновывать выбор костюма по признакам роли и эпохи, доказательной речи.

Оборудование: плоскостные фигурки героев (царь, крестьянин, богатырь, царевна, космонавт, врач), картинки одежды и головных уборов разных времён, элементы костюмов из театрального уголка (кокошник, шапка, плащ, корона).

Ход игры: Педагог предлагает детям побыть «костюмерами» театра: у каждого фигурка героя, а в центре стола — общая коробка с картинками одежды. Ребёнок подбирает костюм для своего героя и доказывает выбор: в какое время живёт герой, какой у него характер, чем он занимается («Богатырю нужны кольчуга и шлем, потому что он защищает землю»). Если в костюм попал предмет «не из того времени» (кроссовки для царя), дети находят ошибку и объясняют, почему так не бывает. Затем 2–3 ребёнка надевают элементы костюмов из театрального уголка и «выходят на сцену», а зрители угадывают роль. Педагог обращает внимание детей на то, что костюм помогает понять героя ещё до того, как он заговорит.

Вариант: Дети подбирают для одного героя два костюма — праздничный и будничные — и объясняют разницу.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 231. Игра «Свет и музыка»

Вид: музыкально-дидактическая

Цель: развитие умения соотносить выразительные средства (свет, музыку) с настроением сцены.

Оборудование: фонарик, цветные прозрачные папки-уголки (жёлтая, синяя, красная), записи 3–4 коротких музыкальных фрагментов разного характера (весёлого, тревожного, спокойного, торжественного), картинки-сцены из сказок (бал, тёмный лес, утро в деревне, гроза).

Ход игры: В группе слегка затемняют окна, и педагог показывает, как меняется комната от фонарика, накрытого цветной папкой: тёплый жёлтый свет, холодный синий, тревожный красный. Дети рассматривают картинку-сцену (например, «тёмный лес» или «праздничный бал») и решают, какой свет нужен «осветителю». Педагог включает 2–3 музыкальных фрагмента, и «звукорежиссёры» выбирают подходящий, объясняя, что в музыке подсказало настроение: быстро или медленно, громко или тихо. Двое-трое детей разыгрывают короткую сцену без слов под выбранную музыку и свет. Зрители отвечают, совпали ли свет, музыка и движения, и что бы они изменили.

Вариант: Педагог намеренно сочетает «не тот» свет и музыку (весёлая мелодия для грозы), и дети объясняют, почему сцена не получается.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 232. Игра «Зритель и артист»

Вид: словесная

Цель: развитие умения оценивать поступок и формулировать правило поведения в театре своими словами.

Оборудование: картинки-ситуации в театре (зритель шуршит пакетом, разговаривает по телефону, аплодирует, опоздал, сидит в шапке, сдаёт одежду в гардероб, кладёт ноги на кресло), карточки-знаки «так можно» и «так нельзя», лист для плаката.

Ход игры: Педагог делит группу на «артистов» и «зрителей»: артисты показывают короткую сценку, а несколько зрителей по договорённости с педагогом шепчутся, вертятся, шуршат. После сценки педагог спрашивает артистов, что им помешало и что они почувствовали. Затем дети рассматривают картинки-ситуации, раскладывают их к знакам «так можно» и «так нельзя» и формулируют правило своими словами («В театре не разговаривают, потому что шум мешает артистам и соседям»). Роли меняются: зрители становятся артистами и проверяют, как правила работают. Собранные правила педагог записывает на плакат «Мы идём в театр», а дети рисуют к ним значки.

Вариант: Дети разбирают ситуацию «а если...» (заплакал малыш, захотелось выйти во время спектакля) и предлагают вежливое решение.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: МИР КИНО

Комплекта игр по теме для старшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

Также подходят карточки других тем: № 200.

№ 233. Игра «Съёмочная группа»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие умения распределять роли и согласованно работать в команде.

Оборудование: «кинокамера» из коробки и рулона от бумажных полотенец, хлопушка из картона, кресло режиссёра, микрофон-игрушка, элементы костюмов, расчёска и баночки для «гримёра».

Ход игры: Педагог предлагает «снять» короткий фильм по знакомой сказке или придуманной сценке. Затем он спрашивает, кто нужен на съёмочной площадке, и дети сами распределяют роли: режиссёр, оператор, гримёр, костюмер, звукооператор с микрофоном, актёры. Гримёр и костюмер готовят актёров, режиссёр объясняет сцену, оператор выбирает, откуда снимать. По команде режиссёра «Мотор!» и хлопку начинается съёмка, по команде «Стоп! Снято!» она заканчивается, при неудачном дубле сцену повторяют. После «съёмки» дети обсуждают, что у кого получилось, и меняются ролями.

Вариант: Педагог настоящим телефоном снимает одну короткую сцену, и дети смотрят её вместе, обсуждая, что можно улучшить.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 234. Игра «Угадай жанр»

Вид: словесная

Цель: развитие умения различать жанры фильмов и доказывать свой ответ.

Оборудование: картинки-символы 4 жанров (смеющаяся маска — комедия, корона и волшебная палочка — сказка, карта и компас — приключения, лупа на листке — фильм о природе), карточки с короткими описаниями сюжетов (8–10 шт., у педагога).

Ход игры: Педагог рассказывает, что фильмы бывают разными: смешные, волшебные, о путешествиях, о жизни животных, и выставляет картинки-символы. Затем он читает короткое описание сюжета («Мальчик с друзьями находит старую карту и отправляется искать клад...»). Дети решают, к какому жанру отнести фильм, кладут карточку к символу и объясняют, по каким словам догадались. Если мнения расходятся, педагог предлагает подумать, может ли фильм быть сразу и смешным, и приключенческим. В конце дети называют знакомые фильмы или мультфильмы каждого жанра.

Вариант: Ребёнок сам придумывает короткое описание фильма, а другие угадывают жанр.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 235. Игра «Озвучиваем фильм»

Вид: театрализованная

Цель: развитие интонационной выразительности, умения соотносить звук и действие.

Оборудование: короткий (1–2 мин) фрагмент мультфильма без звука на экране или ноутбуке (время показа — по действующим гигиеническим нормативам); вариант без техники — сценка куклами, которую показывает педагог; предметы для шумов: бумага (шорох), кубики (шаги), бутылка с крупой (дождь), ложки, колокольчик.

Ход игры: Педагог показывает фрагмент без звука и спрашивает, каких звуков не хватает и что могли бы говорить герои. Дети распределяют обязанности: кто озвучивает героев, кто отвечает за шумы и какими предметами. Фрагмент показывают ещё раз, и дети пробуют озвучить его, следя за тем, чтобы звук совпадал с действием. Затем обсуждают, что получилось, где звук опоздал, и подбирают голос под характер героя. Озвучивание повторяют, меняя исполнителей.

Вариант: Одну и ту же сценку озвучивают дважды — весело и грустно, и дети сравнивают, как меняется настроение.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 236. Игра «Хлопушка»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения устанавливать последовательность этапов создания фильма и объяснять каждый этап.

Оборудование: картинки-этапы создания фильма с актёрами (сценарист пишет историю, выбор актёров, строительство декораций, съёмка, монтаж, озвучание, премьера в кинотеатре — 6–7 шт.), хлопушка из двух картонных полосок, скреплённых с одного края.

Ход игры: Педагог показывает хлопушку, спрашивает, где её используют, и объясняет, что ею отмечают начало каждого дубля на съёмке. Картинки-этапы лежат в беспорядке, и дети по очереди выбирают, что должно быть сначала, выкладывая «киноленту» слева направо. Ребёнок, ставящий картинку, объясняет, почему этот этап не может идти раньше («Пока нет сценария, актёрам нечего играть»). Когда лента выложена, дети проверяют её «хлопком»: ведущий хлопает хлопушкой и называет этап, а следующий ребёнок продолжает рассказ. Если цепочка прерывается, дети ищут, какой этап пропущен или стоит не на своём месте.

Вариант: Педагог убирает одну картинку, и дети определяют, что не получится в фильме без этого этапа.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 237. Игра «Глазами оператора»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения выбирать план и ракурс, объяснять свой замысел.

Оборудование: рамки-видоискатели из картона размером с открытку (по числу детей), сюжетная сцена из игрушек на столе (кукла, машинка, домик из конструктора, деревья).

Ход игры: Каждый ребёнок получает картонную рамку и смотрит через неё, как оператор через камеру. Педагог показывает, как меняется кадр: если поднести рамку близко к глазам, видно много — это общий план, если вытянуть руку — только часть, крупный план. Затем даёт задание: «Сними так, чтобы зритель понял, что кукле страшно» или «чтобы была видна вся улица». Ребёнок выбирает план и ракурс — сверху, снизу, сбоку — и объясняет, почему снял именно так; соседи смотрят через рамку из той же точки и говорят, видят ли они замысел. Затем дети в парах «снимают» друг друга, договорившись, что должно попасть в кадр.

Вариант: На прогулке дети «снимают» участок и рассказывают, что выбрали для кадра и почему.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 238. Игра «Титры»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения соотносить профессию с её вкладом в общий результат работы над фильмом.

Оборудование: карточки профессий кино с картинкой (режиссёр, сценарист, оператор, актёр, художник по костюмам, гримёр, звукорежиссёр, композитор, монтажёр — 9 шт.), лента-«титры» из длинной полосы бумаги, 4–5 кадров из знакомого детского фильма.

Ход игры: Педагог объясняет, что в конце фильма показывают титры — список всех, кто над ним работал, — и предлагает составить титры к знакомому детскому фильму. Дети рассматривают кадры и ищут, где виден труд разных людей: кто придумал костюм, кто подобрал музыку, кто поставил свет. Ребёнок берёт карточку профессии, находит на кадре «след» этой работы и прикрепляет карточку на ленту, объясняя, что этот человек сделал для фильма. Если вклад на кадре не виден (сценарист, монтажёр), дети рассуждают, как всё-таки понять, что он работал. Готовую ленту медленно «прокручивают», и каждый вслух произносит свою строчку титров.

Вариант: Дети составляют титры к своей сценке, показанной на этой неделе, указывая, кто какую работу выполнял.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

АПРЕЛЬ

ТЕМА: РЕЖИМ ДНЯ, ВИТАМИНЫ И ЗДОРОВЬЕ

Комплекта игр по теме для старшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 239. Игра «Полезно — вредно»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения классифицировать продукты и привычки и аргументировать свой выбор.

Оборудование: картинки продуктов (овощи, фрукты, каша, молоко, рыба, чипсы, газировка, конфеты, торт) и привычек (чистить зубы, гулять, долго сидеть у телефона, мыть руки, поздно ложиться спать) — 12–14 шт., два обруча или две таблички — «полезно» и «вредно».

Ход игры: Картинки лежат на столе изображением вниз, дети сидят вокруг. Ребёнок берёт картинку, называет, что на ней, кладёт в один из обручей и объясняет почему («Морковь полезна, в ней витамины, от неё крепкие зубы»). Остальные соглашаются или возражают, тоже объясняя. Если картинка спорная (конфета, сок), педагог предлагает подумать, бывает ли что-то полезным в меру и вредным, если много, и кладёт её между обручами. В конце дети называют, какую полезную привычку возьмут на эту неделю.

Вариант: Дети составляют «полезное меню» на один день из картинок и объясняют, почему выбрали эти блюда.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 240. Игра «Режим дня по часам»

Вид: дидактическая

Цель: закрепление последовательности событий дня, знакомство с частями суток и часами.

Оборудование: картинки режимных моментов (подъём, зарядка, завтрак, занятия, прогулка, обед, сон, полдник, игры, ужин, сон дома — 10–11 шт.), полоса бумаги — «лента дня», разделённая на утро, день, вечер, ночь, модель часов с подвижными стрелками.

Ход игры: Педагог раскладывает «ленту дня» и спрашивает, с чего начинается день. Каждый ребёнок находит в стопке следующую картинку и ставит её на ленту, объясняя, почему это утро, день или вечер. Когда лента собрана, педагог выставляет на модели часов время (например, 8 часов) и спрашивает, что в это время происходит в детском саду. Ребёнок находит картинку и показывает её. В конце дети проверяют, нет ли «перепутанных» событий, и рассказывают свой день по ленте.

Вариант: Дети сами выставляют стрелки на часах на целый час для одного из режимных моментов, а остальные проверяют.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 241. Упражнение «Утренняя гимнастика»

Вид: подвижная

Цель: развитие инициативы, умения показать и объяснить упражнение.

Оборудование: при желании — флажки, ленточки или мячи по числу детей, музыкальное сопровождение.

Ход игры: Накануне педагог договаривается с 4–5 детьми, кто проведёт утреннюю гимнастику, и вместе с ними выбирает по одному упражнению. Утром дети встают в круг или в шеренги, а «инструкторы» по очереди выходят вперёд. Каждый называет упражнение, показывает его медленно и объясняет, как правильно, например: «Руки на пояс, наклон вправо, влево». Группа повторяет 4–6 раз, педагог помогает считать и следит за правильностью. В конце инструкторы вместе проводят ходьбу и восстановление дыхания.

Вариант: Инструктор сам составляет маленький комплекс из 3 упражнений: для рук, для туловища и прыжки.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 242. Игра «Где живут витамины?»

Вид: дидактическая

Цель: установление связи «витамин — продукт — польза для организма».

Оборудование: три «домика» витаминов — листы с буквами А, С, D и рисунком пользы (глаз, щит — «защита от простуды», крепкая кость), картинки продуктов (морковь, тыква, апельсин, лимон, капуста, смородина, рыба, яйцо, сливочное масло — 10–12 шт.), картинка солнца.

Ход игры: Педагог рассказывает, что в продуктах есть «помощники» — витамины, и показывает три домика: витамин А помогает глазам, С защищает от простуды, D делает крепкими кости. Дети по очереди берут картинку продукта, называют его и «поселяют» в домик, объясняя, чем он поможет («Морковь — в домик А, она полезна для глаз»). Если продукт подходит в два домика (яйцо, сливочное масло), его кладут между ними. Отдельно педагог показывает картинку солнца и спрашивает, почему её можно поселить к витамину D: этот витамин образуется в коже, когда мы гуляем на солнце. В конце каждый называет продукт, который сегодня будет на обед или полдник, и объясняет, чем он полезен.

Вариант: Педагог составляет из картинок меню завтрака, и дети проверяют, есть ли в нём «жители» каждого домика.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 243. Игра «Поликлиника»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие умения самостоятельно развёртывать сюжет, вести ролевой диалог.

Оборудование: стол и табличка «Регистратура», карточки пациентов из картона, игровой набор доктора (фонендоскоп, градусник, молоточек, шприц из игрового набора), халаты и шапочки (2–3 шт.), пустые баночки из-под витаминов, куклы-пациенты, ширма для процедурного кабинета.

Ход игры: Дети вспоминают, как устроена поликлиника: в регистратуре записывают и выдают карточку, терапевт осматривает и назначает лечение, в процедурном кабинете делают укол или прививку. Роли распределяют сами (регистратор, терапевт, медсестра, пациенты, мамы с детьми-куклами), педагог помогает только при споре. Пациент приходит в регистратуру, вежливо называет себя, получает карточку и идёт к терапевту; врач расспрашивает, что болит, слушает и делает назначение, которое выполняет медсестра. Педагог включается в игру в роли пациента с необычной ситуацией (пришёл без карточки, боится укола), чтобы дети придумали, как поступить, и развили сюжет. Если дети предложат, игра продолжается линиями «аптека» или «скорая помощь». По окончании дети рассказывают, что было в игре интересного и какой кабинет добавить в следующий раз.

Вариант: Добавляется кабинет окулиста с таблицей из картинок или кабинет стоматолога, и дети сами решают, кто в нём работает.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 244. Опыт «Почему нужно мыть руки с мылом»

Вид: экспериментирование

Цель: развитие умения на наглядном примере объяснить значение мытья рук с мылом и сформулировать вывод.

Оборудование: широкая прозрачная миска с водой, молотый чёрный перец (щепотка, у педагога), кусочек мыла или жидкое мыло, бумажные салфетки.

Ход игры: Опыт проводит педагог, дети стоят вокруг стола так, чтобы видеть миску. Педагог насыпает на воду щепотку перца и предлагает представить, что это грязь и микробы на руках; ребёнок опускает в воду чистый палец — перец остаётся на месте и прилипает к пальцу. Затем другой ребёнок намыливает палец и касается воды — перец мгновенно отходит к краям миски. Дети описывают, что увидели, и сами формулируют вывод: одна вода плохо справляется с грязью, а мыло помогает её смыть. Правило безопасности: перец насыпает только взрослый, во время опыта лицо и глаза руками не трогают. Сразу после опыта все идут мыть руки и проверяют, хватает ли пены, чтобы намылить ладони, тыльную сторону и между пальцами.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 245. Игра «Правда или миф о здоровье»**Вид:** словесная**Цель:** развитие умения рассуждать, проверять утверждение доводами.**Оборудование:** два знака на противоположных стенах — зелёный круг «правда» и красный круг «неправда», список утверждений у педагога.**Ход игры:** Дети стоят в центре зала или группы. Педагог произносит утверждение о здоровье («Чем больше сладкого, тем больше сил», «Зубы чистят утром и вечером», «Руки нужно мыть, только если они грязные на вид», «Чтобы расти, нужно хорошо спать»), и дети переходят к тому знаку, с которым согласны. С каждой стороны 1–2 ребёнка объясняют свой выбор, приводя довод или пример из жизни; передумавший может перейти на другую сторону, но тоже говорит почему. Педагог подводит итог только после обсуждения и, если нужно, уточняет, как на самом деле. Последнее утверждение придумывает ребёнок, а остальные решают, правда это или нет.**Вариант:** Игру проводят сидя за столами с карточками-знаками, а утверждения связывают с режимом дня группы.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**ТЕМА: КОСМОС — ЗАГАДОЧНЫЙ МИР**

Комплекта игр по теме для старшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 246. Игра «Планеты по порядку»**Вид:** дидактическая**Цель:** знакомство с последовательностью планет Солнечной системы, развитие умения сравнивать планеты по величине.**Оборудование:** круг из жёлтой бумаги — Солнце, 8 кругов разного размера и цвета — планеты (вырезаны педагогом из картона), шнурок или полоски бумаги — «орбиты», картинка Солнечной системы для сверки.**Ход игры:** Педагог показывает картинку Солнечной системы и рассказывает, что Земля — одна из планет, которые кружат вокруг Солнца. Дети вместе выкладывают на ковре модель: кладут Солнце, затем по картинке раскладывают планеты по их орбитам, называя их. Педагог спрашивает: какая планета самая большая, какая самая маленькая, какая ближе к Солнцу — Земля или Марс. Затем картинку убирают, и дети пробуют восстановить порядок; ошибки исправляют, сверившись с картинкой. Запоминание всех названий не требуется — главное, чтобы дети знали место Земли и сравнивали размеры.**Вариант:** Педагог убирает одну планету из модели, а дети определяют, какая пропала, по размеру и месту.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 247. Игра «Центр управления полётами»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие умения распределять роли и самостоятельно развёртывать сюжет.

Оборудование: «пульт управления» из коробки с нарисованными кнопками, наушники или микрофон-игрушка, «ракета» из стульев или большого конструктора, шлемы-ободки, медицинский набор, «бортовой журнал» (тетрадь), часы.

Ход игры: Дети вспоминают, кто готовит полёт в космос, и сами распределяют роли: командир центра, инженеры, врачи, космонавты. Врачи осматривают космонавтов и разрешают полёт, инженеры проверяют ракету и докладывают командиру. Командир даёт обратный отсчёт и связывается с экипажем по «радио»: спрашивает, как самочувствие, что видно в иллюминатор, даёт задания. Педагог может подсказать новые события: неисправность на борту, выход в открытый космос, возвращение на Землю. После посадки врачи снова осматривают космонавтов, и дети по желанию меняются ролями.

Вариант: Экипаж получает задание исследовать «новую планету» и сообщает в центр, что там обнаружил.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 248. Игра «Что возьмём на орбиту?»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения аргументировать выбор, формирование представлений об условиях невесомости.

Оборудование: картинки предметов (12–14 шт.: тюбик с едой, тарелка с супом, бутылка с водой и трубочкой, стакан, карандаш на шнурке, рассыпной сахар, скафандр, подушка, ремни для сна, книга, горшок с цветком), рюкзак или коробка — «грузовой отсек», мячик, подвешенный на нитке.

Ход игры: Педагог рассказывает, что на орбите всё плавает в воздухе, и показывает подвешенный мячик: так «летают» вещи в невесомости. Дети по очереди берут картинку и решают, брать ли предмет на станцию, объясняя: «Суп в тарелке не возьмём — он разлетится каплями, а еду в тюбике можно». Если предмет нужен, но в обычном виде неудобен, дети придумывают, как его приспособить (привязать, закрыть крышкой). Отобранные картинки кладут в «грузовой отсек». В конце дети проверяют набор: всё ли нужное взяли и не забыли ли то, без чего космонавту не обойтись.

Вариант: Место в отсеке ограничено: можно взять только 6 предметов, и дети договариваются, без чего можно обойтись.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 249. Игра «Подготовка космонавта»

Вид: подвижная

Цель: развитие волевого усилия, выносливости, умения выполнять задание до конца.

Оборудование: канат или верёвка, уложенные на пол, мешочки с песком (по числу детей в «экипаже»), обручи (4–5 шт.), мяч и мишень на стене или корзина, карточки-обозначения станций.

Ход игры: Игру проводят в физкультурном зале как «отбор в отряд космонавтов»: по залу расставлены четыре станции, дети делятся на «экипажи» по 4–5 человек. На первой станции идут по канату на полу с мешочком на голове, на второй стоят на одной ноге «в невесомости», пока педагог считает до десяти, на третьей пролезают через обручи-«люки», на четвёртой бросают мяч в цель — «стыковка». По сигналу экипажи переходят на следующую станцию по кругу, пока не пройдут все. Правило: экипаж переходит дальше, только когда задание выполнили все, поэтому товарищи ждут и подбадривают того, у кого не получается. В конце экипажи рассказывают, какая станция была самой трудной и что помогло её пройти.

Вариант: Командир экипажа, выбранный детьми, сам предлагает дополнительное задание на одной из станций.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 250. Игра «Невесомость»

Вид: подвижная

Цель: развитие умения контролировать темп и амплитуду движений.

Оборудование: спокойная музыка, бубен.

Ход игры: Педагог рассказывает, что в космическом корабле предметы и люди не падают, а плавно парят, поэтому космонавты двигаются медленно и осторожно. Дети свободно располагаются по залу и под спокойную музыку «плывут» в невесомости: очень медленно поднимают руки, шагают, поворачиваются, «отталкиваются» от стены корабля. По одному удару бубна включается «земное притяжение» — дети двигаются в обычном темпе, по двум ударам замирают в позе, которую показал педагог. Правило: в «невесомости» нельзя касаться других «космонавтов» и делать резкие движения. Затем ведущим становится ребёнок: он показывает медленное движение, остальные повторяют его в том же темпе. В завершение дети ложатся на ковёр и «приземляются», расслабляя руки и ноги.

Вариант: В парах дети медленно «передают» друг другу воображаемый предмет, стараясь, чтобы движения совпадали.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 251. Игра «Кто это?»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения узнавать человека по портрету и краткому описанию, рассказывать о нём.

Оборудование: портреты К. Э. Циолковского, С. П. Королёва, Ю. А. Гагарина, А. А. Леонова, В. В. Терешковой, карточки-подсказки (модель ракеты и книга, чертёж ракеты, корабль «Восток», космонавт в открытом космосе, Земля из космоса).

Ход игры: Педагог выставляет портреты и коротко рассказывает о каждом: учитель, который одним из первых придумал, как ракета может улететь к звёздам; главный конструктор, по чьим чертежам строили космические корабли; первый человек в космосе; первый человек, вышедший в открытый космос; первая женщина-космонавт. Затем он описывает одного из них, не называя имени, а дети находят портрет и объясняют, по какой подсказке узнали. К каждому портрету ребёнок подбирает карточку-подсказку и говорит, как она связана с этим человеком. После этого 2–3 ребёнка рассказывают о выбранном человеке по плану: кто он, что сделал, почему его помнят. В завершение дети обсуждают, что объединяет всех пятерых.

Вариант: Описание загадывает ребёнок, а остальные отгадывают по его рассказу.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 252. Игра «Космический словарь»

Вид: словесная

Цель: развитие умения толковать значение слова, обогащение словаря.

Оборудование: мяч, картинки-подсказки (орбита, скафандр, спутник, невесомость, ракета, космодром, иллюминатор).

Ход игры: Дети стоят в кругу, педагог бросает мяч и называет космическое слово, ребёнок ловит и объясняет его своими словами («Скафандр — костюм, в котором космонавт может выйти из корабля»). Если ребёнок затрудняется, он может показать нужную картинку, а педагог помогает начать фразу. После первого круга правила меняются: ребёнок с мячом объясняет слово, не называя его, а остальные отгадывают. Правило: само слово и однокоренные к нему произносить нельзя. Отгаданные слова педагог выкладывает на «звёздную дорожку», и в конце дети составляют с двумя-тремя из них общий рассказ о полёте.

Вариант: Дети подбирают к слову «родственников» (космос — космонавт, космический, космодром).

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: ПРИРОДА — НАШ ДОМ

Комплекта игр по теме для старшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 253. Игра «Сортируем мусор»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения классифицировать предметы по материалу и объяснять, почему батарейки собирают отдельно.

Оборудование: 4 коробки с табличками-значками «бумага», «пластик», «стекло», «батарейки», картинки предметов (газета, коробка от сока, пластиковая бутылка, стаканчик от йогурта, стеклянная банка, бутылка, батарейка, картонная упаковка — 12–16 шт.); настоящие стекло и батарейки не используются.

Ход игры: Педагог рассказывает, что мусор можно переработать и сделать из него новые вещи, но только если его разложить правильно. Каждый ребёнок вытягивает картинку из стопки, называет, из чего сделан предмет, и опускает её в нужную коробку. Если предмет из нескольких материалов, дети обсуждают, как поступить. Отдельно педагог показывает картинку батарейки и спрашивает, почему для неё нужна своя коробка; дети рассуждают и вместе делают вывод: в батарейке есть вещества, вредные для земли и воды. В конце дети проверяют коробки и находят «чужие» картинки.

Вариант: Дети рисуют значки для коробок с отходами в группе и решают, куда их поставить.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 254. Игра «Цепочки в природе»

Вид: дидактическая

Цель: установление связей в природе, развитие умения строить пищевую цепочку из 3–4 звеньев.

Оборудование: картинки растений и животных (травы, листья, семена, жёлуди, заяц, гусеница, мышь, белка, синица, лиса, сова, волк — 14–16 шт.), полоски картона со стрелками.

Ход игры: Педагог выкладывает две картинки — траву и зайца — и ставит между ними стрелку: «Заяц ест траву». Он спрашивает, кто может питаться зайцем, и дети добавляют лису. Затем каждый ребёнок или пара получает начальную картинку и строит свою цепочку из 3–4 звеньев, раскладывая стрелки. Пара рассказывает цепочку группе: «Гусеница ест листья, синица ест гусениц, а синицу может поймать сова». Педагог спрашивает, что будет, если из цепочки исчезнет одно звено, и дети рассуждают.

Вариант: Педагог убирает одну картинку из готовой цепочки, и дети находят, кого не хватает, объясняя связь.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 255. Трудовое поручение «Огород на окне»

Вид: трудовое поручение

Цель: развитие умения выполнять трудовое поручение, ответственности и доведения дела до конца.

Оборудование: контейнеры или стаканчики (по одному на пару детей), земля, луковицы, семена овса или фасоли, лейки с водой комнатной температуры, фартуки, таблички с именами дежурных, лист для зарисовок роста.

Ход игры: Педагог предлагает вырастить огород на подоконнике и показывает, как сажать: насыпать землю, сделать ямку пальцем, положить семя или луковицу, засыпать и полить. Дети в парах сажают свои растения и подписывают стаканчик табличкой. Затем все вместе составляют график дежурств: кто в какой день поливает и рыхлит землю палочкой. Раз в 2–3 дня дети смотрят, что изменилось, и зарисовывают росток. Через две недели дети вспоминают, всё ли делали вовремя, и решают, что сделают с урожаем — например, добавляют зелёный лук к обеду.

Вариант: Дети ставят один стаканчик в тёмный шкаф и сравнивают, как растёт росток без света.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 256. Игра «Красная книга»

Вид: словесная

Цель: развитие понимания причин исчезновения растений и животных, умения рассуждать.

Оборудование: красная папка — «Красная книга группы», картинки редких животных и растений (амурский тигр, белый медведь, зубр, снежный барс, венерин башмачок), картинки причин (вырубка леса, пожар, мусор, сорванный букет, ловля животных).

Ход игры: Педагог показывает красную папку и объясняет, почему книга, куда записывают редкие растения и животных, называется красной: красный цвет — сигнал «стоп, опасно». Дети рассматривают картинки, называют животных и растения и рассказывают, где они живут. Затем педагог раскладывает картинки-причины, и дети подбирают к каждому виду то, что может ему угрожать, объясняя связь («Если вырубить лес, тигру нигде будет охотиться»). Следующий шаг — поиск решения: что делают взрослые (создают заповедники, запрещают охоту) и что можем сделать мы сами (не рвать редкие цветы, не мусорить, не шуметь в лесу). Свои предложения дети рисуют на страницах «Красной книги группы», которая пополняется до конца недели.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 257. Игра «Что будет, если...»**Вид:** словесная**Цель:** развитие умения прогнозировать последствия действий человека в природе, аргументировать ответ.**Оборудование:** мяч.

Ход игры: Дети стоят в кругу, педагог с мячом начинает ситуацию: «Что будет, если все станут рвать цветы на лугу?», «...если в лесу исчезнут муравьи?», «...если не убрать за собой мусор после отдыха у реки?» Ребёнок, поймавший мяч, называет одно последствие, а следующий продолжает цепочку («Цветов не станет — пчёлам нечего будет собирать — не будет мёда»). Правило: каждое звено объясняют со словами «потому что», иначе мяч возвращается к педагогу. Когда цепочка дошла до конца, дети переворачивают ситуацию: что нужно сделать, чтобы так не случилось? Педагог чередует тревожные и добрые ситуации («...если каждый посадит дерево?»), чтобы разговор не сводился к одним запретам.

Вариант: Ситуацию предлагает ребёнок, а цепочку продолжают остальные.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 258. Игра «Правила поведения в лесу»****Вид:** словесная**Цель:** развитие умения формулировать правило своими словами и вырабатывать его вместе с группой.

Оборудование: «письмо от лесных жителей» (составляет педагог), картинки-ситуации (костёр, сорванные цветы, птичье гнездо, громкая музыка, мусор, муравейник, грибы), лист ватмана, фломастеры, красные и зелёные кружки.

Ход игры: Педагог читает «письмо от лесных жителей», в котором звери и птицы жалуются, что люди в лесу шумят, мусорят и ломают ветки. Дети делятся на 3–4 подгруппы, каждая получает 2–3 картинки-ситуации и обсуждает, какое правило поможет жителям леса. Подгруппа выбирает рассказчика, который формулирует правило своими словами и объясняет, для кого оно важно («Не трогай гнёзда, иначе птица бросит птенцов»). Остальные проверяют, понятно ли правило и не повторяет ли оно уже названное. Педагог записывает правила на ватман, а дети приклеивают рядом красный кружок для запрета или зелёный для того, что делать нужно. Готовый свод правил «отправляют» лесным жителям в ответном письме и вешают в уголке природы.

Вариант: Дети придумывают правила для парка или участка детского сада и сравнивают их с лесными.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 259. Акция «Чистый участок»

Вид: трудовое поручение

Цель: развитие умения участвовать в общественно полезном деле, вносить посильный вклад.

Оборудование: перчатки по размеру (по числу детей), детские грабли и совки, мешки для мусора (3–4 шт.), вёдра.

Ход игры: Перед акцией педагог сам обходит участок и убирает стекло, острые и опасные предметы; детям остаются листья, ветки, бумажки, фантики. На прогулке он предлагает навести порядок на территории, где гуляют все, и дети делятся на бригады: одна сгребаёт листья, другая собирает ветки, третья — мелкий мусор в мешок. Правило безопасности: работают только в перчатках, незнакомые и острые предметы руками не трогают, а зовут взрослого. Бригада сама решает, кто за что отвечает и где граница её участка. Через 15–20 минут бригады показывают друг другу результат и обсуждают, что изменилось и кому теперь будет приятнее гулять. Мешки с мусором педагог вместе с детьми относит к контейнеру, после работы все моют руки.

Вариант: Дети рисуют таблички-напоминания «Береги чистоту» и ставят их у входа на участок.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: КЕМ Я СТАНУ, КОГДА ВЫРАСТУ?

Комплекта игр по теме для старшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 260. Игра «Цепочка труда»

Вид: дидактическая

Цель: установление взаимосвязи профессий, развитие умения выстраивать цепочку из 4–5 звеньев.

Оборудование: два набора картинок-этапов: «от зерна до хлеба» (тракторист пашет, комбайнёр убирает урожай, мельник мелет муку, пекарь печёт, продавец продаёт хлеб) и «от дерева до книги» (лесник растит лес, лесоруб, бумажная фабрика, писатель и художник, типография), стрелки из картона.

Ход игры: Дети делятся на две команды, каждая получает свой набор картинок в перепутанном виде. Команда договаривается, в каком порядке разложить картинки, и выкладывает цепочку со стрелками. Затем один ребёнок из команды рассказывает цепочку, называя профессии и объясняя, почему следующая работа невозможна без предыдущей. Другая команда слушает, проверяет и может задать вопрос. После этого команды меняются наборами.

Вариант: Педагог убирает одно звено и спрашивает: «Что будет, если мельник не выйдет на работу?»

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 261. Игра «Ателье» или «Строительная бригада»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие умения распределять роли, планировать и самостоятельно развёртывать сюжет.

Оборудование: для «Ателье»: лоскуты ткани, сантиметровая лента, журналы мод, куклы, бумажные выкройки, «швейная машина» из коробки; для «Строительной бригады»: строительный конструктор, каски, игрушечные инструменты, чертёж-рисунок дома, машины-грузовики.

Ход игры: Педагог предлагает детям выбрать, во что они будут играть, и дети голосуют или договариваются. В «Ателье» распределяют роли закройщика, швеи, приёмщика заказов и клиентов: клиент выбирает фасон по журналу, приёмщик снимает мерки лентой, закройщик и швея «шьют» наряд для куклы. В «Строительной бригаде» есть прораб, каменщики, водитель, крановщик: прораб показывает чертёж, водитель привозит материалы, бригада строит дом по плану. Перед игрой дети коротко говорят, что будут делать в своей роли, а педагог помогает спланировать порядок работы. Во время игры педагог подключается в роли клиента или заказчика с новой просьбой, если сюжет затихает.

Вариант: Ателье получает срочный заказ — костюмы для спектакля, — а бригада строит дом для героев сказки, и дети сами решают, как успеть.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 262. Игра «Интервью с мастером»

Вид: словесная

Цель: развитие умения формулировать вопросы, диалогической речи.

Оборудование: микрофон-игрушка или сделанный из картона, картинки людей разных профессий (6–8 шт.).

Ход игры: Дети разбиваются на пары: один — журналист, другой — мастер, который выбирает картинку с профессией. Журналист задаёт мастеру 3–4 вопроса: «Где вы работаете? Что вам нужно для работы? Что самое трудное? Почему вы выбрали эту профессию?» Мастер отвечает от лица своей профессии полным предложением. Педагог сначала показывает образец интервью с одним ребёнком, потом подходит к парам и подсказывает новые вопросы. Затем партнёры меняются ролями, а 2–3 пары по желанию показывают интервью всей группе.

Вариант: Журналист не знает профессию мастера и по ответам должен угадать, кто он.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 263. Игра «Что я умею и что мне нравится»

Вид: словесная

Цель: развитие умения рассказывать о себе, соотносить свои интересы с профессией, объяснять выбор.

Оборудование: игрушечный микрофон или мяч, картинки профессий (10–12 шт.).

Ход игры: Дети сидят в кругу, микрофон передаётся из рук в руки. Взявший его заканчивает две фразы: «Я умею...» и «Мне нравится...» (рисовать, строить, ухаживать за растениями, помогать малышам, считать). Затем педагог раскладывает в центре круга картинки профессий, и ребёнок выбирает ту, где пригодится то, что он умеет и любит, объясняя связь («Мне нравится строить из конструктора, значит, я мог бы стать архитектором»). Другие дети могут предложить ещё одну профессию, начиная словами «А ещё тебе подойдёт..., потому что...». Педагог следит, чтобы ни один выбор не высмеивался. В конце дети замечают, у кого похожие интересы и что они могли бы делать вместе.

Вариант: Ребёнок рассказывает о своём умении, не называя профессию, а остальные угадывают, кем он мог бы стать.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 264. Игра «Инструменты мастера»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения классифицировать инструменты по назначению, аргументировать выбор.

Оборудование: картинки мастерских (кухня, парикмахерская, столярная мастерская, швейная мастерская, кабинет врача, сад, стройка), картинки или игрушечные инструменты (половник, ножницы, расчёска, молоток, пила, игла, фонендоскоп, лейка, грабли, мастерок — 12–15 шт.), коробки-«ящики» по числу мастерских.

Ход игры: Педагог высыпает на стол «перепутанные» инструменты: мастера уехали в отпуск, а их ящики смешались. Дети, работая по двое, получают картинку мастерской и собирают в свой ящик нужные инструменты. Каждая пара объясняет выбор, называя назначение инструмента («Мастерок нужен, чтобы класть раствор между кирпичами»). Инструменты, нужные нескольким мастерам (ножницы — парикмахеру, швее, садовнику), дети обсуждают и решают, как их поделить. В конце педагог незаметно кладёт в каждый ящик «лишний» инструмент, а пары находят его и объясняют, почему он здесь не нужен.

Вариант: Педагог называет действие («шьёт», «стрижёт», «поливает»), а дети подбирают инструмент и мастера.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 265. Игра «Что будет, если исчезнет профессия?»

Вид: словесная

Цель: развитие умения прогнозировать последствия, понимания значимости труда людей.

Оборудование: картинки профессий (водитель, пекарь, врач, учитель, дворник, почтальон, строитель), сложенные изображением вниз.

Ход игры: Педагог предлагает представить «день в городе без...»: ребёнок вытягивает картинку профессии, и вся группа рассуждает, как изменится жизнь, если однажды утром таких людей не станет. Дети по очереди описывают, что случится утром, днём и вечером («Нет водителей — автобусы стоят, мама не доедет до работы, хлеб не привезут в магазин»). Педагог помогает увидеть, что профессии связаны: без одной останавливается работа многих других. Затем дети предлагают, кто мог бы временно выручить город, и решают, можно ли совсем обойтись без этого труда. Каждый раунд начинается с новой профессии, а в завершение дети называют, кому из работников детского сада хотели бы сказать «спасибо» за их труд.

Вариант: Дети выбирают «самую незаметную» профессию и доказывают, что без неё тоже не обойтись.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 266. Трудовые поручения «Дежурные»

Вид: трудовое поручение

Цель: развитие ответственности, умения доводить поручение до конца.

Оборудование: фартуки и колпаки или косынки для дежурных по столовой, щётка и совок для крошек, лейки, влажные тряпочки и палочки для рыхления, подносы для раздачи материалов к занятиям, доска дежурств со значками детей и символами участков работы.

Ход игры: Утром дежурные находят на доске свои значки и участок работы: столовая, уголок природы или подготовка к занятиям. Дежурные по столовой раскладывают ложки, ставят хлебницы и салфетки, после еды собирают салфетки и сметают крошки; горячие блюда разносит только взрослый. Дежурные в уголке природы поливают растения, отмеченные значком «полить сегодня», и протирают крупные листья влажной тряпочкой. Дежурные по занятиям раскладывают материалы по образцу, который показал педагог, а после занятия проверяют, всё ли убрано на место. В конце дня каждый дежурный коротко рассказывает группе, что сделал и что было трудно; педагог отмечает не скорость, а то, что дело доведено до конца. Дежурные меняются ежедневно, чтобы каждый попробовал все виды дежурства.

Вариант: Дети сами составляют график дежурств на неделю и договариваются о замене, если кто-то отсутствует.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

МАЙ

ТЕМА: ПОБЕДА В НАШИХ СЕРДЦАХ

Комплекта игр по теме для старшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 267. Игра «Символы Победы»

Вид: дидактическая

Цель: формирование понимания смысла символов Победы, развитие умения объяснять их своими словами.

Оборудование: картинки или фотографии: Знамя Победы, георгиевская лента, Вечный огонь, красная гвоздика, а также 3–4 картинки, не связанные с Победой (новогодняя ёлка, воздушный шар, ромашка), отрезок георгиевской ленты.

Ход игры: Педагог раскладывает картинки и предлагает найти те, что связаны с Днём Победы. Ребёнок, выбравший картинку, рассказывает, какое отношение она имеет к празднику. Педагог коротко рассказывает о каждом символе: Знамя Победы подняли над Рейхстагом, Вечный огонь горит в память о погибших, гвоздики приносят к памятникам, георгиевская лента — знак памяти и славы. Дети пересказывают своими словами, что означает символ и где его можно увидеть в городе. В конце дети рассматривают ленту, вспоминают, что уже знают о ней, и рассказывают, где видят её в дни праздника.

Вариант: Педагог описывает символ, не называя его, а дети узнают его и показывают картинку.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 268. Игра «Парад»

Вид: подвижная

Цель: развитие умения действовать согласованно всей группой, чувства строя.

Оборудование: флажки по числу детей, барабан или бубен, запись марша, разметка на полу или площадке.

Ход игры: Педагог рассказывает, что на параде все идут в ногу и ровными рядами, и предлагает подготовить свой парад. Дети учатся строиться в шеренгу по росту, выравниваться по носкам и поворачиваться по команде. Затем строятся в колонну по двое и маршируют под бубен или марш, держа равнение на соседа. Командир парада (по очереди кто-то из детей) подаёт простые команды: «Равняйся! Смирно! Шагом марш! Стой!» Парад заканчивается торжественным проходом с флажками перед «трибуной» — стульями, где сидит педагог.

Вариант: Колонны маршируют навстречу и расходятся, не сбиваясь с шага.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 269. Проект «Бессмертный полк нашей группы»

Вид: словесная

Цель: развитие связной речи, сохранение семейной памяти, воспитание уважительного слушания.

Оборудование: фотографии родственников — участников войны или тружеников тыла, которые семьи приносят по желанию (можно на телефоне родителя, без распечатки), стенд или стол с георгиевской лентой и гвоздиками из бумаги.

Ход игры: Заранее педагог рассказывает родителям о проекте и предлагает по желанию поговорить с ребёнком о родственнике, который воевал или трудился в тылу. В назначенный день дети садятся в круг; кто хочет, рассказывает о своём герое 3–4 предложениями: как его звали, кем он был, что о нём помнят в семье. Остальные слушают, не перебивая, и могут задать один вопрос. Педагог благодарит каждого рассказчика, а фотографии (если их принесли) ставят на стенд «Наш полк». Детям, у которых нет семейной истории, педагог предлагает рассказать о герое из прочитанной книги или о памятнике в нашем городе.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 270. Игра «Города-герои»

Вид: дидактическая

Цель: знакомство с понятием «город-герой», развитие умения ориентироваться по карте.

Оборудование: карта России, фотографии 5–6 городов-героев (Москва, Санкт-Петербург — Ленинград, Волгоград — Сталинград, Севастополь, Мурманск, Тула), флажки на липкой ленте.

Ход игры: Педагог напоминает о Севастополе, о котором дети уже говорили, и объясняет, что звание «город-герой» получили несколько городов, жители и защитники которых особенно мужественно сражались в годы Великой Отечественной войны. Он показывает фотографию города и коротко рассказывает, каким его можно увидеть сегодня и что в нём происходило во время войны. Ребёнок ищет город на карте с помощью педагога — по реке, по морю, по соседству с Москвой — и отмечает его флажком. Когда отмечены 5–6 городов, дети смотрят на карту и замечают, что города-герои находятся в разных частях страны. В завершение каждый выбирает фотографию одного города и рассказывает о нём 2–3 предложения.

Вариант: Педагог описывает город (на берегу моря, на большой реке, самый северный), а дети находят его на карте по описанию.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 271. Игра «Фронтное письмо»

Вид: конструктивная

Цель: знакомство с бытом военного времени, развитие умения аккуратно складывать лист бумаги.

Оборудование: листы бумаги А4 (по числу детей), простые и цветные карандаши, изображение фронтного письма-треугольника, готовый образец, коробка — «полевая почта».

Ход игры: Педагог показывает изображение фронтного письма-треугольника и рассказывает, что в войну не хватало конвертов, поэтому письма складывали из листа особым способом. Дети вспоминают, о чём солдат мог писать домой и что хотели узнать его родные. Затем каждый рисует на листе своё «письмо» солдату — дом, семью, мирное небо, — а педагог по просьбе ребёнка подписывает пару слов. Педагог по шагам показывает складывание: лист сгибают по диагонали сначала с одной, затем с другой стороны, а оставшуюся полоску загибают и заправляют внутрь; дети повторяют, тщательно проглаживая сгибы. Готовые треугольники опускают в «полевую почту», «почтальон» разносит их детям, и каждый рассказывает, что нарисовано в полученном письме.

Вариант: Дети придумывают устный ответ «из дома» на письмо солдата и рассказывают его от имени мамы или сестры.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 272. Игра «Труд в тылу»

Вид: подвижная

Цель: развитие понимания вклада тыла в Победу, командного взаимодействия.

Оборудование: кегли или пластиковые бутылки — «детали для завода» (10–12 шт.), ящики или корзины (2 шт.), мешочки с песком — «мешки с мукой» (по числу участников), кубики для «буханок», подносы (2 шт.), ориентиры.

Ход игры: Педагог рассказывает, что во время войны в тылу женщины, старики и подростки работали на заводах и в полях, чтобы у армии были оружие, одежда и хлеб. Дети делятся на две «бригады» и проходят эстафету из двух заданий. Первое — «завод»: участник бежит к кучке кеглей-«деталей», берёт одну, бережно укладывает в ящик своей команды и передаёт эстафету касанием руки. Второе — «хлеб для фронта»: участник переносит «мешок с мукой» на «мельницу», а следующий складывает из кубиков «буханку» на поднос. Груз нельзя бросать и мешать соседней бригаде; команда заканчивает, когда весь груз доставлен. В конце дети обсуждают, почему в те годы говорили «всё для фронта, всё для Победы» и как труд в тылу помогал солдатам.

Вариант: Бригады придумывают своё задание для другой команды (собрать посылку на фронт, «сшить» варежку шнуровкой) и объясняют его правила.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 273. Музыкальная деятельность «Песни военных лет»

Вид: музыкальная

Цель: развитие эмоционального отклика на песню военных лет, выразительного исполнения.

Оборудование: аудиозапись песни, выбранной музыкальным руководителем, фортепиано или другой музыкальный инструмент, иллюстрация к содержанию песни.

Ход игры: Песню выбирает музыкальный руководитель вместе с воспитателем с учётом возраста детей: понятный сюжет, удобный диапазон, несложный текст. Педагог коротко рассказывает, где и для кого её пели — на фронте, в госпитале, в тылу, — и предлагает послушать молча. После прослушивания дети говорят, какое у песни настроение, что они представили, какие слова запомнили, а педагог показывает иллюстрацию. Разучивание идёт по частям в течение нескольких дней: сначала дети подпевают припев, затем осваивают куплеты, следя за дыханием и чётким произношением. Перед исполнением дети обсуждают, каким голосом петь эту песню — громко или сдержанно, бодро или задумчиво — и почему. Выученную песню исполняют на празднике или у памятника во время прогулки, если это предусмотрено планом.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: РОССИЯ — РОДИНА МОЯ

Комплекта игр по теме для старшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 274. Игра «Государственные символы»

Вид: дидактическая

Цель: закрепление знаний о государственных символах России, формирование понимания правил уважительного отношения к ним.

Оборудование: флаг России (настольный), изображение герба России, аудиозапись Государственного гимна, картинки флагов и гербов других стран и городов (3–4 шт.), 3–4 сюжетные картинки о поведении (люди встают при гимне, флаг поднимают на празднике, флаг бросили на землю).

Ход игры: Педагог раскладывает изображения флагов и гербов и предлагает найти символы России, объясняя по цветам и деталям, как узнали. Дети называют цвета флага по порядку сверху вниз и рассказывают, что изображено на гербе. Затем педагог включает фрагмент гимна, и дети вспоминают, как нужно себя вести: встать, не разговаривать. После этого дети рассматривают сюжетные картинки и объясняют, где люди поступают правильно, а где нет и почему. В конце дети вместе формулируют 2–3 правила уважения к символам страны.

Вариант: Дети собирают флаг России из перепутанных полосок и проверяют порядок цветов.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 275. Игра «Народные промыслы»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения различать промыслы по признакам узора и доказывать свой ответ.

Оборудование: картинки или предметы с хохломской, гжельской и дымковской росписью (по 3–4 шт. каждого промысла), три таблички-«витрины» с названиями промыслов.

Ход игры: Педагог показывает по одному образцу каждого промысла, и дети вспоминают их главные признаки: в хохломе золото, красный и чёрный цвета, ягоды и листья; в гжели синий узор на белом; дымковская игрушка белая, с яркими кругами, полосками и клеточками. Затем картинки перемешивают, и дети по очереди выбирают одну, ставят к нужной витрине и доказывают: «Это гжель, потому что узор синий на белом». Если кто-то ошибся, другой ребёнок поправляет и объясняет почему. В конце дети называют, какой промысел понравился им больше и что они хотели бы сделать в этом стиле.

Вариант: Педагог показывает только маленький кусочек узора, а дети узнают промысел по нему.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 276. Народные игры «Горелки» и «Ручеёк»

Вид: народная

Цель: знакомство с народной игровой культурой, развитие согласованных действий.

Оборудование: не требуется; для игр на улице — ровная площадка.

Ход игры: Перед играми дети встают в хоровод и проходят несколько кругов под народную мелодию, а педагог рассказывает, что в эти игры играли их прабабушки и прадедушки. «Горелки»: дети встают парами в колонну, впереди «горящий» стоит спиной к ним; по сигналу последняя пара разбегается вдоль колонны в разные стороны и старается снова соединить руки впереди «горящего», а он пытается поймать одного из бегущих; пойманный становится в пару с ловцом, а оставшийся без пары водит. «Ручеёк»: пары стоят друг за другом и держат поднятые руки «воротцами»; ребёнок без пары проходит под воротцами, выбирает себе партнёра и встаёт с ним впереди, а освободившийся ребёнок идёт искать новую пару. Педагог следит, чтобы в «Ручейке» выбирали разных детей, а не одних и тех же.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 277. Игра «Города России»

Вид: настольно-печатная

Цель: развитие умения узнавать города России и коротко рассказывать о них.

Оборудование: карта России, карты лото с фотографиями городов (Москва, Санкт-Петербург, Казань, Владивосток, Волгоград, Сочи, Калининград, Новосибирск) — по 4 на карте, отдельные фотографии тех же городов для ведущего, флажки на липкой ленте, фотография родного города.

Ход игры: Игру начинают у карты России: педагог показывает Москву и 6–8 крупных городов, а дети рассматривают их фотографии — кремли, мосты, памятники, море. Затем 4–6 детей садятся за стол с картами лото; педагог достаёт фотографию, и тот, у кого на карте есть этот город, называет его, говорит, чем он знаменит, и отмечает флажком на большой карте. Если ребёнок не помнит название, другие подсказывают описанием, а не ответом («Там есть кремль и большая мечеть»). Когда закрыты все карты, ведущий выбирает маршрут из трёх отмеченных городов и рассказывает, что увидит в каждом. В конце на карте обязательно отмечают свой город и вспоминают, чем он похож на другие и чем отличается.

Вариант: Дети сравнивают по фотографиям северный и южный город: природу, погоду, одежду людей.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 278. Игра «Природа России»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения соотносить растения и животных с местом обитания (тундра, тайга, степь, горы, море), сравнивать природу этих мест.

Оборудование: физическая карта России или карта природных зон, пять картинок-основ (тундра, тайга, степь, горы, море), картинки животных и растений (северный олень, песец, ягель, бурый медведь, ель, бурундук, суслик, ковыль, степной орёл, снежный барс, дельфин, краб, медуза — 15–20 шт.).

Ход игры: Педагог раскладывает пять картинок-основ и спрашивает, чем они отличаются: где холодно, где много деревьев, где ровная земля и трава, где высоко, где вода. Дети делятся на пять подгрупп, каждая получает свою основу и выбирает из общей кучки растения и животных, которые там живут. Подгруппа объясняет каждый выбор по признакам («У песца густой белый мех: ему тепло в тундре, и на снегу его не видно»). Затем педагог предлагает сравнить два места — тундру и степь, тайгу и море — по вопросам: какая погода, какая земля, чем питаются животные. В конце дети находят тундру, тайгу, степь, горы и море на карте и замечают, как велика Россия и как разнообразна её природа.

Вариант: Ребёнок описывает животное, не называя место, а остальные определяют, где оно живёт.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 279. Игра «Выдающиеся соотечественники»

Вид: словесная

Цель: развитие умения узнавать выдающихся соотечественников, монологической речи, чувства гордости за свою страну.

Оборудование: портреты 5 выдающихся соотечественников из разных областей (А. С. Пушкин, П. И. Чайковский, И. И. Шишкин, А. В. Суворов, Н. И. Пирогов), картинки-подсказки к их делу (книга сказок, ноты или запись музыки, репродукция пейзажа, изображение полководца с войском, врач у постели больного).

Ход игры: Педагог выставляет портреты, а рядом в беспорядке картинки-подсказки, и дети предполагают, кто чем занимался, — по внешности, по подсказке, по тому, что уже знают (А. С. Пушкина многие узнают по сказкам, прочитанным раньше). Затем педагог коротко рассказывает о каждом — поэте, композиторе, художнике, полководце, хирурге — и даёт услышать или увидеть их дело: фрагмент музыки, репродукцию картины, книгу. Ребёнок выбирает одного человека и рассказывает о нём 3–4 предложения: кто он, что сделал, почему им гордятся. Слушатели задают рассказчику по одному вопросу. В завершение дети обсуждают, что понадобилось каждому из них, чтобы прославить страну: труд, учёба, смелость, терпение.

Вариант: Педагог включает фрагмент музыки или показывает картину, а дети находят портрет её автора.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 280. Игра «Моя малая родина»

Вид: словесная

Цель: развитие связной речи, умения рассказать о родном городе по плану, привязанности к родному месту.

Оборудование: фотографии родного города или села (площадь, улица, памятник, река, парк, детский сад), схема рассказа из 4–5 картинок-символов, фишки для голосования.

Ход игры: Педагог вывешивает схему рассказа и вместе с детьми разбирает, о чём говорить в каждой части: как называется наш город или село, что в нём есть, куда я люблю ходить, чем занимаются люди, что бы я показал гостю. Сначала рассказ по фотографиям строит педагог, затем 3–4 ребёнка рассказывают по той же схеме. Чтобы рассказы не повторялись, каждый выбирает свою «точку» на фотографиях: один — парк, другой — реку, третий — свою улицу. Слушатели отмечают, какой части схемы не хватило, и задают вопрос «А почему тебе там нравится?» В конце дети решают, какое одно место показали бы гостям в первую очередь, и голосуют фишками.

Вариант: Ребёнок рассказывает о малой родине в роли экскурсовода, который ведёт по городу группу гостей.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: МОРСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Комплекта игр по теме для старшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 281. Игра «Обитатели глубин»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения классифицировать морских обитателей по среде обитания и объяснять принцип деления.

Оборудование: лист ватмана, раскрашенный от светло-голубого сверху до тёмно-синего внизу и разделённый на три яруса (поверхность и мелководье, толща воды, глубокое дно), картинки морских обитателей (чайка, медуза, дельфин, кит, акула, морская звезда, краб, осьминог, рыба-удильщик — 12–14 шт.).

Ход игры: Педагог рассказывает, что в море, как в многоэтажном доме, у каждого жителя свой «этаж»: наверху светло и тепло, а на дне темно и холодно. Дети по очереди берут картинку, ставят обитателя на ярус и объясняют выбор: «Краб ползает по дну, у него нет плавников, поэтому он внизу». Педагог спрашивает о спорных случаях (дельфин живёт в толще воды, но поднимается дышать), и дети рассуждают. Затем он рассказывает о рыбе-удильщике, у которой над головой светится «фонарик», и дети догадываются, зачем он ей. В конце дети называют, кто живёт на каждом «этаже».

Вариант: Дети придумывают своего морского жителя для глубокого дна и объясняют, какие у него должны быть особенности.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 282. Игра «Спасём море от мусора»

Вид: дидактическая

Цель: формирование понимания проблемы загрязнения моря, выполнение общественно полезного действия в игре.

Оборудование: таз с водой — «море», игрушечные рыбки и морские животные, чистые «отходы»: пробки, пластиковые крышки, обрезки полиэтиленового пакета, бумажки (все крупнее 3 см), сачки или ковши с дырочками (2–3 шт.), коробки-контейнеры «пластик» и «бумага», полотенце.

Ход игры: Педагог рассказывает, что мусор с пляжей попадает в море, и животные путают его с едой. Он высыпает «отходы» в таз с рыбками, и дети видят, как «море» стало грязным. Дети по очереди сачком вылавливают мусор так, чтобы не задеть рыбок, и раскладывают его по контейнерам, объясняя, из чего он сделан. Когда «море» очищено, дети обсуждают, что каждый может сделать на пляже, чтобы мусор не попадал в воду. Правило: воду не пить, после игры вытереть руки и пол.

Вариант: Дети рисуют знак «Не мусорить на пляже» для своей группы или для семьи на лето.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 283. Игра «Морские узлы»

Вид: дидактическая

Цель: развитие мелкой моторики, умения работать по показу и схеме.

Оборудование: мягкие верёвки или толстые шнурки длиной 50–60 см (по одной на ребёнка), карточки-схемы 2–3 простых узлов (простой узел, бантик, «восьмёрка»), спинка стула или деревянная палочка для привязывания.

Ход игры: Педагог рассказывает, что моряки умеют вязать узлы, чтобы привязать лодку или поднять парус. Он медленно показывает простой узел, дети повторяют, а затем сверяют свой узел со схемой на карточке. Тот, у кого получилось, помогает соседу. Затем дети учатся завязывать «восьмёрку» и привязывать верёвку к палочке, как лодку к причалу, и проверяют, крепко ли держит. Правило безопасности: верёвку не обматывают вокруг шеи и рук и не тянут друг у друга.

Вариант: Дети по схеме без показа педагога пробуют завязать новый узел и объясняют соседу, как это сделать.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 284. Игра «Морская экспедиция»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие умения распределять роли, самостоятельно развёртывать сюжет, вести ролевой диалог.

Оборудование: стулья или крупный строительный материал для корабля, руль, бинокли из картонных трубок, карта с маршрутом, игрушечный компас, маска и ласты (или их изображение) для водолаза, лупы и баночки для «проб» океанолога, бескозырки или тельняшки (при наличии), тетрадь — бортовой журнал.

Ход игры: Дети строят корабль из стульев и строительного материала и вместе решают, куда отправится экспедиция и что хочет узнать: найти затонувший корабль, изучить морских жителей, нанести на карту новый остров. Роли распределяют сами: капитан отдаёт команды и ведёт бортовой журнал, штурман прокладывает курс по карте и компасу, водолаз «спускается» на дно и приносит находки, океанолог рассматривает их через лупу и рассказывает, что это, остальные — матросы и кок. Педагог вводит повороты сюжета через «радиограммы» — шторм, поломка, сигнал о помощи с другого судна, — а дети сами решают, как действовать. Ролевой диалог строится на командах и докладах («Капитан, по курсу остров!», «Есть держать курс на север!»). Вернувшись «в порт», экипаж докладывает о результатах, и дети договариваются, какой будет следующая экспедиция.

Вариант: Перед выходом в море экипаж сам составляет карту маршрута с условными знаками.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 285. Игра «Морской бой»

Вид: настольно-печатная

Цель: развитие умения ориентироваться по координатам, считать, соблюдать очерёдность.

Оборудование: игровые поля 5×5 клеток на листе в клетку — по два на игрока (своё и поле соперника), вдоль одной стороны цифры 1–5, вдоль другой картинки-символы (рыбка, звезда, якорь, ракушка, волна), «корабли» — цветные бумажные квадратики (по 3 однопалубных и 1 двухпалубному на игрока), ширма из папки или книги, простые карандаши.

Ход игры: Играют вдвоём за столом, между игроками стоит ширма, чтобы не видеть поле соседа. Сначала педагог на большом поле показывает, как назвать клетку — картинка, затем число («Якорь — три»), и дети тренируются находить клетки по координатам. Каждый расставляет свои «корабли» так, чтобы они не касались друг друга. Игроки по очереди называют клетку, соперник отвечает «мимо», «попал» или «утонул», а называющий отмечает на поле соперника точку или крестик. Правило: после промаха ход переходит к другому, клетку называют чётко, отвечают честно. Игра заканчивается, когда у одного из игроков потоплены все корабли; затем можно сыграть ещё раз с новой расстановкой.

Вариант: Поле увеличивают до 6×6 и добавляют один трёхпалубный корабль.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 286. Игра «Кто как приспособился?»

Вид: дидактическая

Цель: установление связи «признак — условия жизни» у морских животных, развитие рассуждения.

Оборудование: картинки морских обитателей (камбала, осьминог, медуза, рыба-удильщик, морской конёк, рыба-игла, дельфин, кит, краб — 9–10 шт.), карточки-признаки (маскировка, свечение, обтекаемое тело, панцирь, щупальца).

Ход игры: Педагог раскладывает карточки-признаки и спрашивает, зачем животному в море прятаться, светиться, быстро плавать или носить твёрдый панцирь. Дети по очереди берут картинку морского жителя, рассматривают её и подбирают признак, объясняя, как он помогает выжить («Камбала плоская и под цвет дна — хищник её не видит»). Педагог задаёт вопрос «А что было бы, если...»: нужен ли был бы рыба-удильщику «фонарик», если бы она жила у поверхности, где светло? Для животных с несколькими приспособлениями (осьминог меняет цвет и выпускает чернила) дети называют все, которые заметили. В завершение педагог рисует «придуманное» животное, и дети решают, где в море ему было бы удобно жить и почему.

Вариант: Дети придумывают и рисуют своего морского жителя для глубины или мелководья и объясняют, как он приспособлен.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 287. Игра «Сигналы флажками»

Вид: подвижная

Цель: развитие умения действовать согласованно в команде, внимания.

Оборудование: флажки (по два у каждого сигнальщика), карточки-схемы трёх условных сигналов.

Ход игры: Педагог рассказывает, что моряки могут переговариваться с другими кораблями флажками, и вводит три условных сигнала группы: оба флажка вверх — «полный вперёд» (дети маршируют на месте), флажки в стороны — «стоп» (замирают), флажки скрещены внизу — «все на палубу» (собираются в круг). Он предупреждает, что эти сигналы придуманы для игры, а у настоящих моряков азбука сложнее. Сначала сигналы подаёт педагог-«сигнальщик», а «экипаж» выполняет команды; кто перепутал, не выбывает, а со следующего сигнала снова играет вместе со всеми. Затем дети делятся на два «корабля»: сигнальщик одного корабля показывает знак, а экипаж другого должен выполнить его одновременно и слаженно. После нескольких раундов сигнальщики меняются, а команды придумывают четвёртый сигнал и договариваются, что он означает.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: БЫСТРЕЕ, ВЫШЕ, СИЛЬНЕЕ

Комплекта игр по теме для старшей группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 288. Игра «Книга рекордов группы»

Вид: подвижная

Цель: развитие умения измерять и сравнивать результат, осознание личного прогресса вместо соревнования.

Оборудование: рулетка или сантиметровая лента, мелки или кубики для отметок, мешочки с песком для метания, секундомер (на телефоне педагога), большой лист — «Книга рекордов» с колонками на каждого ребёнка, карандаши.

Ход игры: Педагог объясняет, что в этой книге каждый соревнуется только сам с собой: важно не прыгнуть дальше всех, а дальше, чем в прошлый раз. На площадке или в зале устраивают 2–3 станции: прыжок в длину с места, метание мешочка вдаль, бег на 10 метров. Дети в парах помогают друг другу: один выполняет упражнение, другой ставит отметку там, куда он приземлился, а педагог измеряет и называет результат. Результат записывают в колонку ребёнка, а через несколько дней измерения повторяют. Дети сравнивают свои два результата и рассказывают, что изменилось и почему.

Вариант: Ребёнок сам ставит себе цель («Прыгну до этого кубика») и проверяет, удалось ли её достичь.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 289. Игра «Придумай упражнение»

Вид: подвижная

Цель: развитие инициативы, умения объяснить и показать движение.

Оборудование: обручи, мячи, скакалки, гимнастические палки (по 2–3 шт. каждого), бубен.

Ход игры: Дети стоят в кругу, в центре лежат спортивные снаряды. Педагог предлагает каждому придумать своё упражнение с любым предметом или без него. Ребёнок выходит в круг, берёт снаряд, показывает движение и объясняет, как его выполнять и сколько раз; группа повторяет. Если упражнение трудное или небезопасное, педагог вместе с автором упрощает его. Затем автор передаёт ход следующему, и упражнения не должны повторяться.

Вариант: Двое детей вместе придумывают упражнение для пары, которое можно выполнить только вдвоём.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 290. Игра «Как поддержать друга»

Вид: словесная

Цель: развитие эмоциональной отзывчивости, освоение слов поддержки.

Оборудование: 4–5 сюжетных картинок или описаний (ребёнок проиграл в эстафете, не получилось забить мяч, упал во время бега, у команды не вышел рисунок на конкурсе), мяч или игрушка.

Ход игры: Педагог показывает картинку и спрашивает: «Что чувствует этот мальчик? Что ему хочется услышать?» Дети по очереди с мячом в руках говорят слова поддержки, которые они бы сказали другу. Педагог обращает внимание, какие слова помогают («В следующий раз получится», «Ты старался»), а какие могут обидеть, даже если сказаны в шутку. Затем двое детей разыгрывают сценку: один «проиграл», другой его поддерживает. Завершая разговор, желающие рассказывают случай, когда их самих поддержали, и что тогда помогло.

Вариант: Дети придумывают жест или знак поддержки для своей группы и используют его во время соревнований на празднике.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 291. Игра «Эстафеты»

Вид: подвижная

Цель: развитие командного взаимодействия, умения соблюдать правила и поддерживать товарищей.

Оборудование: ориентиры-конусы (4 шт.), обручи (6–8 шт.), мячи (2 шт.), эстафетные палочки или кубики (2 шт.), флажки.

Ход игры: Эстафету проводят на спортивной площадке или в зале; две команды по 6–8 человек выбирают капитана и название. Этапов три: бег до ориентира и обратно с передачей палочки из рук в руки; прыжки из обруча в обруч на двух ногах; передача мяча над головой вдоль колонны, после чего последний бежит с мячом в начало. Капитан следит, чтобы каждый стартовал только после передачи, и напоминает правила своей команде. Пока товарищ бежит, команда поддерживает его хлопками и словами, но навстречу не выбегает. После каждого этапа педагог отмечает не только порядок финиша, но и то, какая команда точно соблюдала правила, — флажок даётся за честную игру. В конце капитаны говорят, что у команды получилось лучше всего.

Вариант: Каждая команда придумывает один этап для соперников и объясняет его правила.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 292. Игра «Школа мяча»

Вид: подвижная

Цель: развитие координации и точности движений, умения работать в паре.

Оборудование: мячи среднего размера (по одному на пару), ориентиры для ведения мяча «змейкой» (4–5 шт.).

Ход игры: Дети встают парами напротив друг друга на расстоянии 2–3 шагов. Педагог по очереди показывает упражнения, пары повторяют: бросок двумя руками от груди и ловля, бросок с отскоком от пола, подбрасывание и ловля после хлопка. Если пара пять раз подряд поймала мяч без падения, она отходит друг от друга на шаг дальше. Затем каждый ведёт мяч одной рукой «змейкой» между ориентирами, а партнёр считает удары и подсказывает. В паре договариваются о сигнале «готов», чтобы не бросать мяч неожиданно. В конце пары показывают упражнение, которое лучше всего получилось, а другие пробуют его повторить.

Вариант: Пара придумывает свою связку из двух упражнений и показывает её остальным.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 293. Игра «Спортивное ориентирование»

Вид: подвижная

Цель: развитие умения ориентироваться на участке по плану, работать в подгруппе.

Оборудование: схема-план участка с условными знаками (веранда, песочница, дерево, горка, ворота) — по одной на подгруппу, метки — карточки с картинками (5–6 шт.), конверты, карандаши.

Ход игры: Заранее педагог раскладывает на участке 5–6 меток с картинками и отмечает их на плане. С детьми сначала рассматривают план: где на нём веранда, песочница, ворота, — и поворачивают схему так, чтобы она совпала с участком. Дети делятся на подгруппы по 4–5 человек, каждая получает план со своим маршрутом из 3–4 меток и отправляется в путь; выходить за пределы участка и разделяться подгруппе нельзя. Найдя метку, дети забирают карточку в конверт или зарисовывают её картинку на плане. Вернувшись, подгруппа рассказывает, как шла, где пришлось свериться с планом и кто что подсказал.

Вариант: Подгруппы сами прячут метки и отмечают их на плане для другой подгруппы.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 294. Игра «Летние и зимние виды спорта»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения группировать виды спорта по признаку и объяснять принцип деления.

Оборудование: картинки видов спорта (лыжные гонки, хоккей, фигурное катание, биатлон, бобслей, футбол, плавание, велоспорт, гимнастика, бег, баскетбол, теннис — 12–16 шт.), две основы «лето» и «зима».

Ход игры: Педагог высыпает картинки и предлагает разделить их на две группы, не говоря, по какому признаку. Дети пробуют, а затем объясняют, как делили: по сезону, по снегу и льду, по мячу. После обсуждения договариваются делить на летние и зимние виды, и каждый кладёт свою картинку, доказывая: «Хоккей — зимний вид, потому что нужны лёд и коньки». Спорные картинки (плаванием и гимнастикой занимаются в зале круглый год) откладывают отдельно и обсуждают, почему их всё-таки относят к летним. Затем педагог предлагает разделить те же картинки по другому признаку — командные и одиночные, с мячом и без, — и дети снова объясняют принцип.

Вариант: Ребёнок раскладывает картинки по своему признаку, а остальные отгадывают, как он делил.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.