

ПРИЛОЖЕНИЕ

к перспективному плану работы по реализации проекта «Добрые игры»

КАРТОТЕКА ИГР ПО ТЕМАМ

Подготовительная группа (6–7 лет)
2026/27 учебный год (сентябрь — май)

297 карточек: 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.....	17
ТЕМА: В ГОСТЯХ У БАБУШКИ И ДЕДУШКИ.....	20
ОКТАБРЬ.....	24
ТЕМА: ЗВУКИ МУЗЫКИ.....	24
ТЕМА: ЧТО РАСТЁТ У НАС В САДУ И В ОГОРОДЕ?.....	27
ТЕМА: ПОДАРОК ДЛЯ МАМЫ И ПАПЫ.....	31
ТЕМА: ПОМОГАЕМ ПТИЦАМ.....	34
НОЯБРЬ.....	39
ТЕМА: НАРОДЫ РОССИИ. ВМЕСТЕ МЫ — БОЛЬШАЯ СЕМЬЯ!.....	39
ТЕМА: НАСТОЯЩИЙ ДРУГ.....	42
ТЕМА: ЧТО ТАКОЕ ТАЛАНТ?.....	47
ТЕМА: ПОДАРОК ДЛЯ МАМЫ И ПАПЫ (ДЕНЬ МАТЕРИ).....	51
ДЕКАБРЬ.....	52
ТЕМА: СЕРДЦЕ, ОТКРЫТОЕ ДОБРУ.....	52
ТЕМА: МУЗЕЙ — СОКРОВИЩА ИСТОРИИ.....	56
ТЕМА: ВОЛШЕБНЫЙ МИР СКАЗОК.....	60
ТЕМА: ПРОФЕССИЯ — БЕЗОПАСНОСТЬ.....	64
ТЕМА: НОВОГОДНЕЕ ЧУДО.....	69
ЯНВАРЬ.....	73
ТЕМА: ПОМОГАЕМ ПТИЦАМ.....	73
ТЕМА: ПУТЕШЕСТВИЕ НА ПОЕЗДЕ.....	77
ТЕМА: В КРУГУ СЕМЬИ.....	80

ФЕВРАЛЬ.....	84
ТЕМА: ЗИМНИЕ ВИДЫ СПОРТА.....	84
ТЕМА: ЮНЫЕ ИССЛЕДОВАТЕЛИ.....	87
ТЕМА: В ГОСТЯХ У СКАЗОК А. С. ПУШКИНА.....	91
ТЕМА: СПАСИБО ВАМ, ГЕРОИ.....	94
МАРТ.....	97
ТЕМА: ПОДАРОК ДЛЯ МАМЫ И ПАПЫ.....	97
ТЕМА: ЛЮБИМЫЕ МУЛЬТФИЛЬМЫ.....	97
ТЕМА: ПРИКЛЮЧЕНИЯ В КРЫМУ.....	101
ТЕМА: ЗА КУЛИСАМИ ТЕАТРА.....	104
ТЕМА: МИР КИНО.....	107
АПРЕЛЬ.....	111
ТЕМА: РЕЖИМ ДНЯ, ВИТАМИНЫ И ЗДОРОВЬЕ.....	111
ТЕМА: КОСМОС — ЗАГАДОЧНЫЙ МИР.....	114
ТЕМА: ПРИРОДА — НАШ ДОМ.....	118
ТЕМА: КЕМ Я СТАНУ, КОГДА ВЫРАСТУ?.....	121
МАЙ.....	125
ТЕМА: ПОБЕДА В НАШИХ СЕРДЦАХ.....	125
ТЕМА: РОССИЯ — РОДИНА МОЯ.....	128
ТЕМА: МОРСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ.....	132
ТЕМА: БЫСТРЕЕ, ВЫШЕ, СИЛЬНЕЕ.....	135

Как пользоваться картотекой

Картотека — приложение к перспективному плану «Добрые игры» для подготовительной группы (6–7 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 297 карточек 104 — 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 подготовительной группы — [файл «Играем вместе»](#).

№ 1. Театрализованная игра «Дом дружбы»

Вид: театрализованная

Цель: развитие умения договариваться и действовать сообща, понимание ценности дружеской поддержки.

Оборудование: большой домик-основа из картона (нарисованный или сконструированный), «кирпичики» (кубики или карточки) с надписями или рисунками добрых дел и качеств, игрушечные зверята.

Ход игры: Дети делятся на команды, каждая получает набор «кирпичиков» с добрыми делами и качествами. Чтобы положить кирпичик в общий дом, ребёнок называет качество или поступок и показывает его жестом или короткой сценкой (например, улыбается соседу). После этого кирпичик укладывается на основу, и команды вместе достраивают дом для всех. В завершение в готовый дом «заселяют» игрушечных зверят, которые от лица героев радуются, как хорошо жить в доме дружбы.

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

№ 2. Театрализованная игра «Королевство достоинства»

Вид: театрализованная

Цель: осознание ребёнком своей уникальности и ценности каждого человека, воспитание уважения к другим.

Оборудование: бумажные короны с именами детей, «волшебное зеркало» (рамка с фольгой или из картона), наклейки-звёздочки.

Ход игры: Дети сидят в кругу, ведущий объявляет, что все попали в королевство, где каждый — король или королева своего достоинства. Каждый надевает корону со своим именем. По очереди дети подходят к «волшебному зеркалу» и называют о себе что-то хорошее: что умеют, какие они, чем помогают; остальные аплодируют. В конце каждый получает звёздочку на корону.

Вариант: Смена задания: вместо рассказа о себе — сказать хорошее о соседу справа.

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

№ 3. Народная игра «Бояре»

Вид: народная

Цель: развитие умения действовать командой.

Оборудование: не требуется (свободная площадка).

Ход игры: Дети делятся на две команды и встают шеренгами друг напротив друга, взявшись за руки. Шеренги по очереди идут навстречу и отходят назад, ведя напевный диалог из материалов проекта: одна команда «выбирает невесту», другая шутливо отказывает и придумывает отговорки. Выбранный ребёнок поворачивается спиной к выбирающим, а в конце диалога разбегается и пытается разорвать их цепь. Если цепь выдержала, он переходит в эту команду, если разорвал — возвращается к своим. Затем команды меняются ролями.

Вариант: Слова диалога можно изменять и дополнять своими.

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

№ 4. Дидактическая игра «Копилка добрых слов для сотрудников»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения выражать благодарность развёрнутыми словами, воспитание уважения к труду взрослых, обогащение словаря.

Оборудование: коробка или банка-«копилка», бумажные сердечки (3–4 на ребёнка), карточки с фотографиями или именами сотрудников детского сада, фломастеры или карандаши.

Ход игры: Дети сидят в кругу, в центре — копилка и карточки с сотрудниками детского сада. Ребёнок берёт сердечко, выбирает карточку сотрудника и вслух произносит развёрнутую благодарность — не просто «спасибо», а за что именно. После этого сердечко опускается в копилку. Правило: повторять уже сказанное нельзя, нужно придумать новые слова. В конце копилку торжественно передают сотрудникам; воспитатель подводит к мысли, что умение благодарить и замечать хорошее — тоже важный труд.

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

№ 5. Игра-эстафета «Мы — команда!»

Вид: подвижная

Цель: развитие умения работать в команде на общий результат, навыков взаимопомощи, положительного отношения к коллективным достижениям.

Оборудование: кегли или кубики (10–12 шт.), мяч, обруч, две скамейки или верёвки для обозначения «реки», колокольчик или бубен.

Ход игры: Дети делятся на две команды и проходят эстафету с особыми правилами. На этапе «Переправа через реку» пары, положив руки друг другу на плечи, двигаются боком, не разрывая пару; распавшаяся пара начинает заново. На этапе «Собери урожай» один ребёнок держит обруч, другой бросает в него мяч до попадания, а команда подсказывает и поддерживает. На этапе «Общее дело» команда дружно и чётко хором благодарит воспитателей. Результат засчитывается, только когда вся команда финиширует вместе, держась за руки; итог обсуждают: побеждает не самый быстрый, а команда, в которой никто не остался позади.

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

№ 6. Музыкальная игра «Наш дружный оркестр»

Вид: музыкальная

Цель: развитие чувства ритма и умения играть в ансамбле, слушая друг друга, понимание ценности сотрудничества.

Оборудование: шумовые инструменты (ложки, бубны, маракасы, колокольчики), дирижёрская палочка, колонка.

Ход игры: Дети делятся на четыре группы по инструментам; у каждой группы свой ритмический рисунок, который воспитатель показывает заранее. Воспитатель-дирижёр жестами подаёт сигналы: правая рука — играют одни инструменты, левая — другие, обе руки — все вместе, палочка вверх — тихо, вниз — громко. После репетиции оркестр даёт «концерт» под весёлую музыку. Если кто-то сбился, группа подстраивается и помогает, никто не ругается. В конце обсуждают, почему вместе звучало красиво: потому что слушали друг друга.

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

№ 7. Музыкальная игра «Поздравительный паровоз»

Вид: музыкальная

Цель: формирование чувства единства и сплочённости, развитие умения согласовывать свои действия с действиями других.

Оборудование: колонка, весёлая музыка, кружки-«станции» на полу (7 шт.).

Ход игры: Дети встают «паровозиком» за ведущим (воспитателем или ребёнком) и под музыку движутся по группе. Когда музыка останавливается у кружка-станции, паровоз делает остановку и выполняет задание станции: сказать соседу комплимент, обняться, загадать пожелание воспитателю, хором поблагодарить, спеть куплет песни о дружбе, потанцевать, не расцепляя рук. На конечной станции «Детский сад» паровоз «приезжает домой», и все обнимаются с воспитателем.

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

№ 8. Словесная игра «Много игрушек!»

Вид: словесная

Цель: закрепление согласования числительных с существительными, развитие умения классифицировать предметы, воспитание чувства коллективизма.

Оборудование: наборное полотно с цифрами, игрушки разных категорий (до 10 каждой), заранее расставленные в группе.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям оглядеться и заметить, как много в группе разных игрушек. Дети вместе пересчитывают игрушки по категориям: куклы, машины, мячи, самолёты, медведи и т. д. Количество отмечают на наборном полотне с цифрами. Воспитатель побуждает отвечать полным предложением, правильно согласуя число и название предмета.

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

№ 9. Словесная игра «Репортёр!»

Вид: словесная

Цель: развитие связной речи и коммуникативных умений, воспитание творческой инициативы.

Оборудование: игрушечный микрофон, картинки-подсказки по темам (игрушки, еда, мебель, площадка, занятия в детском саду).

Ход игры: Воспитатель выясняет, знают ли дети, кто такой репортёр и чем он занимается. Затем каждому предлагается побыть репортёром: с микрофоном взять интервью у друзей о том, что им нравится в детском саду. Дети по очереди задают вопросы и отвечают развёрнуто. При затруднениях воспитатель показывает картинки-подсказки с темами для вопросов.

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

ТЕМА: КАК ПЕЧАТАЮТ КНИГИ

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

№ 10. Сюжетно-ролевая игра «Литературная газета»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: расширение представлений о том, как создаётся печатное издание, развитие умения распределять роли и действовать сообща.

Оборудование: ватман, маркеры, игрушечные фотоаппараты и диктофоны, вырезки из журналов, макет газеты.

Ход игры: Идея сюжета: дети выпускают номер газеты о книгах и писателях. Роли: главный редактор, репортёры, фотокорреспонденты, художники-оформители, типографские рабочие. Репортёры берут интервью у «читателей» о любимых героях и готовят заметки о книжных новинках, художники рисуют карикатуры и иллюстрации, фотокорреспонденты «снимают». Редактор собирает материалы, а «типографские рабочие» верстают страницу на ватмане. Игра завершается выпуском готового номера и его «презентацией» группе.

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

№ 11. Сюжетно-ролевая игра «Академия юных писателей»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие словесного творчества и интереса к созданию собственных историй, умения представлять свою работу.

Оборудование: дипломы, медали, бланки заявок на конкурс, «волшебные» предметы для вдохновения (кристалл, перо), выставка книг-образцов.

Ход игры: Идея сюжета: дети учатся в «школе сочинительства» и участвуют в конкурсе на лучшую сказку. Роли: профессор литературы, конкурсанты, члены жюри, библиотекарь. «Профессор» проводит «лекцию» — обсуждают, какие бывают жанры; библиотекарь показывает книги-образцы. Конкурсанты заполняют заявки, сочиняют (или диктуют взрослому) мини-сказки и представляют их. Жюри и участники голосуют, победителей награждают дипломами и медалями.

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

№ 12. Сюжетно-ролевая игра «Книжный фестиваль»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие умения планировать совместную деятельность и распределять обязанности, воспитание интереса к книге.

Оборудование: афиши, билеты, стенды для выставки, материалы для поделок (закладки, маски), призы.

Ход игры: Идея сюжета: дети организуют книжный праздник. Роли: организаторы, ведущие, участники мастер-классов, посетители, продавцы сувениров. Организаторы планируют программу и готовят афиши и билеты, на стендах размещают выставку книг. Ведущие проводят мастер-класс (например, «Создай обложку книги» или изготовление закладок) и викторину по книгам. В конце активных участников награждают призами.

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

№ 13. Театрализованная игра «Разыграй сказку»

Вид: театрализованная

Цель: развитие воображения, актёрских навыков и умения работать в команде при передаче сюжета знакомой сказки.

Оборудование: предметы-заместители (карандаши, ручки, ластики и т. п.), маски персонажей и простые декорации — по желанию.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям выбрать сказку для инсценировки. Распределяются роли или предметы-заместители: каждый канцелярский предмет «становится» персонажем (например, для сказки «Репка»). Дети разыгрывают сказку, двигая предметы или исполняя роли сами. Правило: соблюдать последовательность событий сказки. По желанию добавляют маски и простые декорации, после показа обсуждают характеры героев.

Вариант: Разыгрывать придуманные истории; добавить музыкальное сопровождение; ограничить время показа (например, 5 минут).

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

№ 14. Словесная игра «Шкатулка со сказками»

Вид: словесная

Цель: развитие творческого воображения, связной речи и умения выстраивать логичную последовательность событий.

Оборудование: коробочка, цветные кружки (8–10 шт. разных цветов), платок.

Ход игры: В коробочку кладут цветные кружки и накрывают платком. Первый игрок вытаскивает кружок и начинает сказку, связанную с его цветом (например, зелёный — сказка про кузнечика). Следующий игрок достаёт новый кружок и продолжает историю с учётом выпавшего цвета. Правила: начинать свою часть с того, что выпало, и не перебивать других. Игра продолжается, пока сказка не завершится или не закончатся кружки.

Вариант: Использовать тематические кружки (волшебные предметы, животные, герои сказок); записать сказку и зачитать её; нарисовать к ней иллюстрации.

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

№ 15. Подвижная игра «Литературные догонялки»

Вид: подвижная

Цель: закрепление знаний о сказках и их героях, развитие ловкости, быстроты реакции и внимания.

Оборудование: карточки с изображениями героев сказок, обручи или мел для разметки «домов».

Ход игры: На площадке обручами или мелом обозначают «дома», детям раздают карточки с героями сказок. Водящий (воспитатель или ребёнок) называет героя. Дети, у которых карточка с этим героем, перебегают из одного «дома» в другой, а водящий старается их поймать. Правила: убежать можно только после того, как назван герой; ловить можно только тех, кто вне «дома». Пойманный становится водящим.

Вариант: Называть не героя, а предмет из сказки; добавить задание (добежать до «дома» на одной ноге); подавать музыкальные сигналы вместо слов.

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

№ 16. Дидактическая игра «Разложи по порядку»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения восстанавливать сюжет сказки по картинкам в правильной последовательности, логического мышления и связной речи.

Оборудование: конверты с сериями картинок по знакомым сказкам (3–5 картинок на сказку).

Ход игры: Воспитатель раздаёт детям конверты с сериями картинок. Каждый раскладывает картинки в последовательности событий сказки, не подсматривая у других. После выполнения задания ребёнок рассказывает сказку по своему ряду картинок. Остальные дети проверяют, верно ли выстроен порядок, и при необходимости помогают исправить.

Вариант: Использовать символы или пиктограммы вместо картинок; придумать продолжение сказки; работать в парах или командах.

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

№ 17. Словесная игра «Отгадай сказку по предметам»

Вид: словесная

Цель: развитие умения узнавать сказку по связанным с ней предметам, логического мышления и активного словаря.

Оборудование: «волшебный сундучок» с мелкими предметами из сказок (яблоко, зеркальце, клубок, перо и т. п.).

Ход игры: Воспитатель кладёт в сундучок 2–3 предмета из одной сказки. Дети задают вопросы, на которые можно ответить только «да» или «нет» (про животных ли сказка, есть ли в ней волшебство), и после нескольких вопросов пытаются назвать сказку. Угадав, объясняют, как предметы связаны с сюжетом. Затем роли меняются: дети сами загадывают сказку, подбирая предметы.

Вариант: Использовать иллюстрации вместо предметов; загадывать стихи или рассказы; ограничить время на угадывание.

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

№ 18. Настольная игра «Волшебный кубик»

Вид: настольная

Цель: закрепление знаний о сказках, развитие речи и воображения.

Оборудование: большой кубик с картинками (герои, предметы, места из сказок), карточки с заданиями, фишки.

Ход игры: Дети по очереди бросают кубик и выполняют задание по выпавшей картинке: назвать сказку, где встречается герой или предмет, рассказать эпизод с ним или изобразить героя мимикой и жестами. Бросать кубик можно только по очереди, задание нужно выполнить полностью. За правильный ответ ребёнок получает фишку. Побеждает тот, кто набрал больше фишек.

Вариант: Добавить кубик эмоций (рассказать весело, грустно, испуганно); ввести «сюрпризные» задания (спеть, станцевать); кубик с цифрами — рассказать столько эпизодов, сколько выпало.

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

№ 19. Настольная игра «Найди предмет на букву...»

Вид: настольная

Цель: расширение словаря, развитие зрительного внимания, подготовка к обучению грамоте.

Оборудование: книга с крупными иллюстрациями (например, азбука в картинках), фишки.

Ход игры: Воспитатель берёт книгу с крупными картинками и называет букву. Дети ищут на иллюстрациях предметы, названия которых начинаются на эту букву, и называют их. За каждый правильный ответ ребёнок получает фишку. В конце подсчитывают фишки и выбирают новую букву.

Вариант: Искать букву в подписях к картинкам; соревнование — кто найдёт больше предметов за минуту.

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

№ 20. Музыкальная игра «Сказочные мелодии»

Вид: музыкальная

Цель: развитие музыкального слуха, ассоциативного мышления и эмоциональной отзывчивости, закрепление знаний о сказках.

Оборудование: аудиозаписи музыкальных тем из мультфильмов и сказок, карточки с героями.

Ход игры: Звучит музыкальная тема из известного мультфильма или сказки. Дослушав мелодию до конца, дети поднимают карточку с подходящим героем или названием сказки. Ребёнок, ответивший верно, кратко объясняет свой выбор — какая музыка и почему она подходит герою. После нескольких мелодий подсчитывают правильные ответы.

Вариант: Дети сами подбирают музыку к сказкам; «озвучивают» героев шумовыми инструментами; разыгрывают сказку под музыку.

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

ТЕМА: ЮНЫЕ ИССЛЕДОВАТЕЛИ

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

№ 21. Игра «Научный институт»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: формирование умения самостоятельно развивать сюжет, распределять роли (руководитель лаборатории, учёные, лаборанты, корреспондент) и договариваться о правилах безопасной работы.

Оборудование: фартуки или старые рубашки — «халаты» (по числу «учёных»), лупы (3–4 шт.), прозрачные стаканчики, ложечки, ёмкости с водой, песком и солью, магнит, блокнот и карандаши для записей, игрушечный микрофон для корреспондента, табличка «Лаборатория».

Ход игры: Педагог сообщает, что в группе открывается научный институт, и предлагает детям самим решить, какие в нём будут лаборатории (воды, песка, магнитов) и кто какую роль возьмёт. Дети распределяют роли по желанию или считалкой, а руководитель лаборатории вместе со всеми устанавливает два-три правила безопасной работы и рисует их значками на листе. Учёные и лаборанты проводят несложные пробы с материалами и записывают результат значками, корреспондент берёт у них интервью и сообщает «новости науки». Взрослый не руководит сюжетом: подсказывает новую линию вопросом («А если институт получит письмо с загадкой?») и следит за соблюдением правил. Игра завершается «научной конференцией», где каждая лаборатория коротко рассказывает, что узнала; в следующий раз роли меняются.

Вариант: Дети сами придумывают новую лабораторию (света и тени, воздуха) и подбирают для неё материалы.

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

№ 22. Игра «Проверим предположение»

Вид: экспериментирование

Цель: развитие умения выдвигать гипотезу, проверять её опытом и объяснять результат словами.

Оборудование: магнит, предметы из разных материалов (скрепка, пуговица, ключ, ластик, деревянная бусина, крышка от бутылки — 8–10 шт.), прозрачные стаканчики с водой комнатной температуры, сахар, соль, речной песок, ложечки, карточки-сигналы «да» и «нет» на каждого ребёнка.

Ход игры: Дети сидят за столами подгруппой из 6–8 человек. Педагог задаёт вопрос-предположение: «Притянет ли магнит эту пуговицу?», «Растворится ли песок в воде?» Каждый поднимает карточку «да» или «нет» и одним предложением объясняет, почему так думает. Один из детей проверяет предположение опытом, остальные наблюдают, и группа формулирует вывод по образцу «Мы думали..., оказалось..., потому что...». Правило: менять мнение можно только после опыта, а не в споре; предметы не берут в рот, растворы не пробуют на вкус.

Вариант: Дети сами придумывают вопрос для проверки и подбирают к нему предметы.

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

№ 23. Опыт «Что тонет, что плавает — и почему»

Вид: экспериментирование

Цель: установление связи между материалом предмета и результатом опыта.

Оборудование: таз или прозрачная ёмкость с водой, предметы из дерева, пластмассы, металла, резины, камня, бумаги (по 2–3 каждого вида), пластилин, два подноса с табличками «тонет» и «плавает», клеёнка, полотенце.

Ход игры: Опыт проводят за столом, покрытым клеёнкой, с подгруппой 5–6 детей. Сначала дети раскладывают предметы по материалу и предсказывают, какие утонут. Затем по очереди опускают предмет в воду, наблюдают и кладут его на поднос «тонет» или «плавает». Педагог обращает внимание на противоречие: большой деревянный брусок плавает, а маленький гвоздь тонет — значит, дело не в размере. Дети делают вывод о материале и объясняют, почему бумажный лист сначала держится на воде, а намокнув, опускается на дно. Правило: воду не разбрызгивают, мокрые руки сразу вытирают.

Вариант: Предложить вылепить из пластилина «лодочку», которая держится на воде, и объяснить, почему тот же комок пластилина тонет.

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

№ 24. Игра «Классифицируй по признаку»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения выбирать основание для группировки и обосновывать его.

Оборудование: предметные картинки или мелкие предметы (15–20 шт.: фрукты, овощи, игрушки, посуда разного цвета, размера и материала), 3–4 обруча.

Ход игры: Педагог раскладывает на ковре картинки вперемешку и кладёт рядом обручи. Ребёнок-«исследователь» задумывает признак, не называя его вслух, и раскладывает часть картинок по обручам; остальные угадывают, по какому признаку он группировал (цвет, материал, назначение, «живое — неживое»). Угадавший объясняет, как догадался, и становится следующим исследователем. Затем педагог предлагает разложить тот же набор по другому признаку, чтобы дети увидели, что одни и те же предметы можно группировать по-разному. Правило: каждая картинка должна найти своё место, а спорную раскладку автор обосновывает.

Вариант: Раскладывать сразу по двум признакам: в пересечение двух обручей попадают предметы, которые одновременно, например, красные и деревянные.

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

№ 25. Игра «Найди лишнее и докажи»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения доказывать свой выбор, а не только называть лишний предмет.

Оборудование: карточки с рядами из четырёх картинок (8–10 карточек), фишки.

Ход игры: Дети сидят полукругом, педагог показывает карточку, например: воробей, синица, бабочка, ворона. Ребёнок называет лишнюю картинку и обязательно доказывает выбор: «Лишняя бабочка, потому что это насекомое, а остальные — птицы». Педагог спрашивает, не может ли лишней быть другая картинка, и дети ищут другое основание: например, ворона заметно крупнее остальных птиц. Фишку получает тот, кто привёл новое верное доказательство, а не тот, кто ответил первым. Правило: ответ без «потому что» не засчитывается.

Вариант: Дети сами составляют ряд из четырёх картинок с «лишней» и предлагают товарищам найти её и доказать.

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

№ 26. Игра «Герои российской науки»

Вид: дидактическая

Цель: знакомство с именами М. В. Ломоносова, Д. И. Менделеева, К. Э. Циолковского и с тем, чем они известны.

Оборудование: портреты М. В. Ломоносова, Д. И. Менделеева, К. Э. Циолковского, картинки-подсказки к их делам (мозаичное панно, таблица химических элементов, ракета, звёздное небо, колба, книга — 8–10 шт.), мольберт.

Ход игры: Педагог коротко рассказывает о каждом учёном, показывая портрет: Ломоносов пришёл учиться в Москву из далёкой северной деревни и занимался многими науками, Менделеев составил таблицу химических элементов, Циолковский мечтал о полётах в космос и рассчитывал, как может лететь ракета. Портреты ставятся на мольберт, картинки-подсказки лежат перевернутыми. Ребёнок берёт картинку, решает, к какому учёному она относится, кладёт под портрет и объясняет связь. Если картинка подходит не одному учёному (колба, книга), дети обсуждают это и договариваются. В конце каждый называет учёного, о котором хочет узнать больше, — вопрос записывают для следующей беседы.

Вариант: Добавить портрет С. П. Королёва и обсудить, как мечта Циолковского о космосе связана с его работой.

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 без стёкол — знак «учёного», предмет для исследования (шишка, камень, ракушка, перо).

Ход игры: Дети сидят в кругу, в центре лежит предмет для исследования, например шишка. Один ребёнок надевает шапочку и становится «учёным», остальные по очереди задают ему вопросы о предмете, начиная со слов «почему», «зачем», «как», «что будет, если». Учёный отвечает так, как думает, а если не знает — говорит: «Это надо проверить», и педагог записывает вопрос на «полку вопросов». Педагог помогает превращать вопросы «да — нет» в исследовательские: не «Шишка коричневая?», а «Почему у шишки чешуйки?» Через 3–4 вопроса шапочка переходит к тому, чей вопрос учёный считает самым интересным. В течение недели вместе с детьми выбирают с полки два-три вопроса и ищут ответы в книге или опытом.

Вариант: Предмет прячут в непрозрачный мешочек, и дети задают вопросы, чтобы сначала узнать, что это.

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

№ 28. Игра «Расскажи о своём опыте»

Вид: словесная

Цель: развитие монологической речи по схеме «что делал — что получилось — какой вывод».

Оборудование: схема рассказа из трёх карточек-значков (рука — «что делал», глаз — «что получилось», лампочка — «вывод»), материалы недавних опытов.

Ход игры: Игра проводится после опытов, которые дети делали в течение недели. Педагог выкладывает на доске три карточки-значка и напоминает, что рассказ учёного состоит из трёх частей. Ребёнок выходит к «кафедре» — столу с материалами опыта — и рассказывает по схеме, при желании показывая, что делал. Слушатели могут задать докладчику один вопрос по делу. Если рассказчик пропустил часть, педагог молча показывает на нужную карточку, не перебивая. За один раз выступают 3–4 ребёнка, остальные — в другие дни.

Вариант: Рассказать об опыте, который ребёнок проводил дома вместе с родителями.

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

№ 29. Игра «Безопасная лаборатория»

Вид: дидактическая

Цель: закрепление правил безопасности при опытах: защитная одежда (фартук, нарукавники), очки и перчатки, действия только вместе со взрослым.

Оборудование: сюжетные картинки «правильно — неправильно» (8–10 шт.: ребёнок пробует вещество на вкус, нюхает из банки, работает в фартуке, моет руки после опыта), карточки-знаки «можно» и «нельзя», фартук, нарукавники; защитные очки и одноразовые перчатки — если есть в группе, иначе картинки с их изображением.

Ход игры: Дети сидят полукругом, педагог раскладывает картинки изображением вниз. Ребёнок берёт картинку, рассказывает, что на ней происходит, кладёт её под знак «можно» или «нельзя» и объясняет, чем опасно нарушение. Для правил об одежде педагог предлагает одному из детей «собраться в лабораторию»: надеть фартук и нарукавники, а остальные проверяют, всё ли учтено. Отдельно проговаривают главное правило: к опыту приступают только с разрешения и вместе со взрослым. Из отобранных картинок дети составляют памятку для уголка экспериментирования.

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

№ 30. Игра «Найди по следу»

Вид: подвижная

Цель: развитие наблюдательности и ориентировки на участке.

Оборудование: мел или картонные стрелки-указатели (10–12 шт.), «находка» в конце маршрута (лупа, коробочка с загадкой), схема участка, нарисованная педагогом.

Ход игры: Игра проводится на прогулке. Заранее педагог прокладывает маршрут: рисует мелом стрелки на асфальте или раскладывает картонные стрелки у ориентиров участка (веранда, горка, берёза). Дети делятся на две команды, каждая идёт по своему следу и ищет следующий знак; убегать вперёд в одиночку нельзя — команда движется вместе. В конце маршрута спрятана «находка исследователей», например лупа и загадка о следующем опыте. Затем команды меняются ролями: прокладывают след друг для друга и отмечают его на схеме участка.

Вариант: Вместо стрелок команда получает только схему участка с крестиком и ищет «находку» по плану.

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

ТЕМА: КАРТА ПУТЕШЕСТВИЙ

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

№ 31. Сюжетно-ролевая игра «Путешествие на воздушном шаре»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие умения совместно планировать сюжет, распределять роли и согласовывать игровые действия, расширение представлений о путешествиях.

Оборудование: карта, атрибуты для «воздушного шара» (корзина из стульев или коробки), рюкзаки, игрушечные аптечка, инструменты, фотоаппарат.

Ход игры: Идея сюжета: путешествие на воздушном шаре. Воспитатель предлагает игровую или проблемную ситуацию, вместе с детьми обсуждает, как будет развиваться сюжет, распределяет роли и правила взаимодействия. Роли: руководитель группы, путешественники, врач, механик, спасатель, фотограф или видеооператор, а также эпизодические роли, возникающие по ходу игры. Дети обыгрывают сборы, подготовку шара, полёт по карте, приземление и события на месте (помощь, спасение животных, поломка шара, непогода). Игра завершается возвращением домой или в детский сад, встречей с близкими и рассказом о путешествии.

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

№ 32. Театрализованная игра «Экспедиция по родному краю»

Вид: театрализованная

Цель: формирование элементарных навыков ориентирования и сборов в поход, закрепление правил бережного отношения к природе, воспитание взаимопомощи и любви к родному краю.

Оборудование: рюкзак, бутылка воды, компас (игрушечный или нарисованный), карточки с правилами поведения в природе, предметы для сборов (кружка, книга, мяч, фонарик и лишние вещи), флажок России.

Ход игры: Воспитатель собирает детей в круг и объявляет, что группа отправляется в экспедицию по родному краю. Задание «Собери рюкзак»: из разложенных предметов дети выбирают только нужные в походе. Задание «Определи сторону света»: по компасу (или условно) находят север, воспитатель рассказывает, как различаются север и юг большой страны. Задание «Экологические знаки»: дети объясняют, что означают карточки с правилами поведения в природе. В завершение дети ищут спрятанный в группе флаг России, и экспедиция объявляется завершённой.

Вариант: Количество заданий экспедиции можно увеличить.

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

№ 33. Театрализованная игра «По городам России»

Вид: театрализованная

Цель: расширение знаний о городах России и их достопримечательностях, развитие умения действовать в команде, воспитание уважения к разным городам и народам страны.

Оборудование: карта России (можно схематичная), картинки городов (Москва, Санкт-Петербург, Сочи, Казань), флажок, бубен или колокольчик.

Ход игры: Воспитатель предлагает стать туристами и отправиться на поезде по городам России. Дети встают паровозиком, по звону колокольчика «поезд отправляется». На каждой станции воспитатель показывает картинку города, дети рассказывают, что о нём знают, и выполняют задание: в Москве вежливо приветствуют столицу, в Санкт-Петербурге изображают руками мосты и проходят под ними, в Сочи показывают, как плавают и поднимаются в горы, в Казани встают в общий круг как одна дружная страна. В конце подводят итог: везде живут россияне — граждане одной большой страны.

Вариант: Станциями могут быть другие города России.

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

№ 34. Народная игра «Сороконожка»

Вид: народная

Цель: развитие согласованности движений и умения действовать в команде.

Оборудование: предметы для полосы препятствий.

Ход игры: Дети выстраиваются цепочкой, держась за плечи или пояс впереди стоящего; при большом числе игроков делят на две «сороконожки». Воспитатель подаёт команды: поднять правые или левые «лапки», бежать по кругу, пятиться, идти гусиным шагом, прыгать, «ловить свой хвост». Задача — выполнять команды так, чтобы вся цепочка двигалась ритмично и не расцеплялась.

Вариант: Прохождение полосы препятствий, если дети легко справляются с командами.

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

№ 35. Дидактическая игра «Природные богатства России»

Вид: дидактическая

Цель: расширение знаний о природных ресурсах России, развитие умения классифицировать объекты, воспитание бережного отношения к природным богатствам.

Оборудование: 4 корзинки или обруча с обозначениями «Лес», «Вода», «Полезные ископаемые», «Животный мир», карточки с изображениями объектов природы, карта России как фон.

Ход игры: Дети сидят в кругу, перед ними четыре корзинки и перемешанная стопка карточек. Каждый ребёнок берёт карточку, называет изображённое и кладёт её в нужную корзинку. Выбор нужно объяснить: что это, для чего нужно человеку и почему это богатство страны. Если ребёнок сомневается, другие дети помогают советом.

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

№ 36. Дидактическая игра «Следопыты»

Вид: дидактическая

Цель: развитие внимания, наблюдательности и памяти, умения работать в паре, воспитание интереса к исследованию природы родного края.

Оборудование: карточки-задания с изображением следов (отпечатки лап, следы птиц, шишки, погрызенные ветки, перья), картинки с природным ландшафтом или участок, лупы, карандаши и блокноты, «Дневник туриста» (общий альбом).

Ход игры: Дети делятся на пары-«следопыты», каждая пара получает карточку-задание: найти определённый след или находку. Пары ищут их по группе или участку — на картинках или среди предметов, заранее разложенных воспитателем. Найденное зарисовывают или отмечают в «Дневнике туриста». На общем сборе каждая пара рассказывает, что нашла и кому это могло принадлежать.

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

№ 37. Музыкальная игра «Мы — туристы!»

Вид: музыкальная

Цель: формирование представлений о туристическом снаряжении, развитие умения отличать нужные в походе вещи от лишних, воспитание любви к активному отдыху на природе.

Оборудование: 2 рюкзака, коробки с муляжами или карточками предметов, колонка, весёлая музыка.

Ход игры: Дети делятся на две команды «туристов» и встают в шеренги, напротив каждой — «привал» со стулом и рюкзаком. Под музыку дети по очереди подбегают, берут из коробки один предмет и кладут в рюкзак. Правило: брать только то, что пригодится в походе по родному краю. Последний участник приносит рюкзак, и команда дружно объявляет, что готова в поход. В конце вместе разбирают содержимое рюкзаков: что выбрано верно, а что лишнее.

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

№ 38. Музыкальная игра «Походная песня»

Вид: музыкальная

Цель: знакомство с песнями о России и родной природе, развитие музыкальной памяти и певческих навыков, формирование чувства единства через совместное пение.

Оборудование: бутафорский костёр (ленточки на палке или обруч с тканью), музыкальное сопровождение, подборка песен о России.

Ход игры: Дети садятся в круг, как туристы у «костра», звучит тихая музыка. Воспитатель спрашивает, какие песни о России и родном крае знают дети. Дети по очереди называют песню или напевают строчку, воспитатель помогает подсказками из подборки песен о Родине. Затем все вместе поют куплет выбранной песни. Игра завершается общим выводом: Россия — наш общий дом.

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

№ 39. Словесная игра «Едем-едем по стране»**Вид:** словесная**Цель:** обогащение словаря, знакомство с достопримечательностями страны, воспитание любознательности.**Оборудование:** стилизованный детский атлас с достопримечательностями, магнитные вагончики с фрагментами достопримечательностей.**Ход игры:** Воспитатель предлагает рассмотреть вагончик и по изображённому фрагменту догадаться, куда едет поезд. Дети находят на атласе нужное место и размещают там вагон. Все хором повторяют название города и называют достопримечательность. Затем рассматривают следующий вагончик.**Источник:** комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).**№ 40. Словесная игра «Необитаемый остров»****Вид:** словесная**Цель:** обогащение словаря, развитие воображения, воспитание умения сотрудничать.**Оборудование:** подручные материалы для укрытия (стулья, покрывала), картинки съедобных и ядовитых ягод и грибов, полезных растений, нужных и ненужных на острове предметов.**Ход игры:** Воспитатель кратко рассказывает историю Робинзона Крузо и предлагает потренироваться выживать на необитаемом острове. Каждый ребёнок выбирает один нужный на острове предмет и объясняет выбор. Вместе дети строят общее укрытие из стульев и покрывал. Затем «осматривают остров»: отбирают картинки съедобных ягод и грибов (вспоминая правило: в жизни ягоды и грибы собирают и пробуют только вместе со взрослым) и рассказывают, как используют полезные растения. Воспитатель обобщает опыт и отмечает самые удачные идеи.**Источник:** комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).**ТЕМА: В ГОСТЯХ У БАБУШКИ И ДЕДУШКИ**

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

№ 41. Сюжетно-ролевая игра «В театр с бабушкой и дедушкой»**Вид:** сюжетно-ролевая**Цель:** развитие умения развёртывать сюжет о семейном досуге, распределять роли и вести ролевой диалог, воспитание уважительного отношения к старшим.**Оборудование:** билеты, касса, стулья для зрительного зала, атрибуты буфета (игрушечная посуда), игрушечный фотоаппарат, книга для выбора спектакля.**Ход игры:** Идея сюжета: внуки вместе с бабушкой и дедушкой идут в театр. Роли: бабушка, дедушка, внук, внучка, кассир, актёры, буфетчица, фотограф, мама и папа; один ребёнок может исполнять несколько ролей. Сначала «семья» выбирает спектакль — например, по книге из книжного уголка, затем покупает билеты в кассе и проходит в зрительный зал. «Актёры» показывают представление, в антракте зрители пьют чай в буфете и фотографируются на память. Игра завершается возвращением домой и рассказом маме и папе о походе в театр.**Источник:** комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 42. Театрализованная игра «Почта добрых пожеланий»

Вид: театрализованная

Цель: воспитание милосердия и уважения к бабушкам и дедушкам, развитие умения выражать добрые чувства словами и делами.

Оборудование: бумага, цветные карандаши или фломастеры, заготовки открыток или конвертов, игрушечный почтовый ящик или коробка, плакаты с сердечками и цветами, мягкие игрушки или куклы для ролей бабушек и дедушек.

Ход игры: Воспитатель сообщает, что сегодня дети отправят бабушкам и дедушкам письма с добрыми пожеланиями. Дети делятся на группы: «писатели», «художники» и «почтальоны». Писатели и художники вместе готовят короткие письма или открытки с рисунками и словами благодарности (пишут печатными буквами или диктуют взрослому). Почтальоны «доставляют» почту, изображая дорогу к бабушке и дедушке, а «бабушки и дедушки» (дети, куклы или взрослые) принимают письма и благодарят. В конце воспитатель подчёркивает, как важно проявлять любовь и заботу словами и делами.

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

№ 43. Театрализованная игра «Сказка о доброй семье»

Вид: театрализованная

Цель: развитие эмпатии и умения сотрудничать, воспитание ценностного отношения к семейным отношениям.

Оборудование: простые костюмы и аксессуары для ролей (очки, платок, фартук, шляпа), мягкие игрушки-домашние животные, книга или свиток для «бабушки».

Ход игры: Воспитатель рассказывает начало сказки о семье, в которой все заботятся друг о друге. Дети распределяют роли: бабушка, дедушка, мама, папа, дети, домашние животные и «добрые помощники» (ветер, солнце). Каждый участник в короткой сценке показывает, как он помогает другим: бабушка рассказывает сказку, дедушка чинит игрушку, дети накрывают на стол. Дети сами придумывают продолжение и реплики своих героев. В конце все вместе произносят девиз о том, что семья — это любовь и поддержка.

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

№ 44. Народная игра «Бабушка, распутай нас»

Вид: народная

Цель: развитие умения действовать сообща и следовать словесной инструкции, воспитание терпения.

Оборудование: не требуется.

Ход игры: Один игрок — «бабушка» — отворачивается, остальные встают в круг и берутся за руки. Не разнимая рук, дети «запутываются»: перешагивают через сомкнутые руки, подлезают под ними, пока круг не превратится в «клубок». Затем хором зовут бабушку распутать их. «Бабушка» распутывает клубок шаг за шагом, давая словесные указания конкретным игрокам (кому через чью руку перелезть) или помогая направляющими движениями. Правило: отпускать руки соседей нельзя; воспитатель объясняет, что распутать узел сразу может не получиться.

Вариант: Один из игроков — «дедушка» — подсказывает остальным, как именно запутываться.

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

№ 45. Дидактическая игра «Семейный совет: как порадовать бабушку и дедушку»**Вид:** дидактическая**Цель:** развитие умения делать нравственный выбор, воспитание эмпатии и осознанного желания заботиться о старших.**Оборудование:** «семейный стол» (стол со скатертью), стулья по числу детей, карточки-ситуации (6–8 шт.), карточки-решения с вариантами ответов, красные и зелёные кружки для голосования, игрушечный микрофон.**Ход игры:** Дети садятся за «семейный стол». Воспитатель зачитывает житейскую ситуацию (например, бабушка устала и прилегла отдохнуть, а ребёнку хочется сказку) и показывает карточки с вариантами решения. Дети обсуждают варианты и голосуют кружками: зелёный — правильный поступок, красный — неправильный. Выбор обязательно обсуждают: почему так поступить заботливо. Далее разбирают другие ситуации (дедушка потерял очки, бабушка испекла пирог, дедушка хочет рассказать историю, бабушка просит помочь). В конце «семейный совет» подводит итог: дети по очереди в микрофон называют, как будут радовать бабушку и дедушку.**Источник:** комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).**№ 46. Дидактическая игра «Помоги бабушке и дедушке собраться в гости»****Вид:** дидактическая**Цель:** воспитание заботливого отношения к старшим, развитие умения предвидеть потребности близких и объяснять свой выбор.**Оборудование:** две сумки или рюкзачка (для бабушки и для дедушки), предметы или карточки: очки, платок или шарф, пустая коробочка от лекарств, фотография внуков, угощение, кошелек, ключи, телефон, зонтик, вязание или книга, газета или инструмент; «лишние» предметы — машинка, кукла, мячик, фломастеры.**Ход игры:** Воспитатель предлагает помочь бабушке и дедушке собраться в гости. Перед детьми набор предметов и две сумки. Дети по очереди выбирают предмет, кладут его в сумку бабушки или дедушки и объясняют, зачем он пригодится и как этим проявляется забота (очки — чтобы видеть дорогу, зонтик — на случай дождя, фотография — чтобы радоваться внукам). Лишние предметы, например детские игрушки, нужно оставить и объяснить почему.**Источник:** комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).**№ 47. Музыкальная игра «Песня для бабушки»****Вид:** музыкальная**Цель:** воспитание желания радовать близких своим творчеством, развитие музыкальных способностей.**Оборудование:** аудиозаписи песен о семье, бабушках и дедушках, детские музыкальные инструменты (бубны, маракасы, колокольчики).**Ход игры:** Воспитатель предлагает выбрать песню, которую можно спеть для бабушки и дедушки. Дети разучивают один-два куплета и припев. Затем выбирают инструменты для аккомпанемента и исполняют песню, подыгрывая себе. В конце обсуждают, приятно ли было бы бабушкам и дедушкам услышать такую песню.**Источник:** комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 48. Музыкальная игра «Бабушкины руки — золотые»

Вид: музыкальная

Цель: воспитание уважения к труду старших, развитие чувства ритма, координации и умения двигаться под музыку.

Оборудование: аудиозапись русской народной плясовой, стихотворный текст для сопровождения движений.

Ход игры: Воспитатель напоминает, как много дел делают бабушкины руки: стирают, готовят, вяжут, пекут. Дети встают в круг и под плясовую мелодию выполняют движения по ритмичному стихотворному тексту из материалов проекта: хлопают, изображают вязание и стирку, «лепят пирожки», гладят себя по голове, складывают руки «книжкой», в конце обнимают себя. Завершают аплодисментами «бабушкиным рукам» и напоминанием сказать бабушке спасибо.

Вариант: Повтор 2–3 раза с ускорением темпа.

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

№ 49. Словесная игра «Подарок бабушке»

Вид: словесная

Цель: обогащение словаря, воспитание эмпатии и умения выбирать подарок с учётом интересов близкого человека.

Оборудование: иллюстрации подходящих (свеча, вазочка, бусы, брошь, детский рисунок) и неподходящих для бабушки подарков (гиря, баскетбольный мяч, топор, рогатка, грузовик).

Ход игры: Воспитатель напоминает о праздниках месяца и спрашивает, как можно порадовать близкого человека. Вместе с детьми рассуждают: подарок должен нравиться нам или тому, кого поздравляем? Дети рассматривают картинки, выбирают подарки, которые могут понравиться бабушке, и обосновывают выбор. В конце предлагают свои варианты подарков.

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

№ 50. Словесная игра «Большая семья»

Вид: словесная

Цель: развитие понимания сложных логико-грамматических конструкций и мышления, закрепление названий родственников.

Оборудование: иллюстрация большой семьи.

Ход игры: Воспитатель предлагает вспомнить, как называют родственников, рассматривая иллюстрацию большой семьи. Затем загадывает «родственные загадки»: кто это — дочка бабушки, папа мамы, сестра мамы, брат папы и т. п. Дети внимательно слушают и называют родственника; при затруднениях воспитатель подсказывает. В конце каждый ребёнок называет, кем он приходится в своей семье (сын или дочь, внук или внучка).

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

ОКТЯБРЬ

ТЕМА: ЗВУКИ МУЗЫКИ

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

№ 51. Сюжетно-ролевая игра «Приглашаем на концерт»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие умения совместно придумывать и развёртывать сюжет, распределять роли и согласовывать действия, расширение представлений о профессиях, связанных с музыкой.

Оборудование: афиши, билеты, стулья для зрительного зала, детские музыкальные инструменты, игрушечные микрофон, фотоаппарат или видеокамера.

Ход игры: Идея сюжета: организация концерта. Воспитатель предлагает игровую или проблемную ситуацию, вместе с детьми обсуждает развитие сюжета, роли и правила взаимодействия. Роли: директор концертного зала, ведущий, композитор, гитарист, солист, танцоры и другие музыканты, зрители (могут быть игрушки), корреспондент, фотограф, а также эпизодические роли (техник, доктор, охранник). Дети обыгрывают знакомство директора с артистами, придумывают название концерта и имена выступающим, составляют порядок номеров, готовят зал, афишу и билеты, затем проводят концерт. После концерта артисты дают интервью корреспонденту и автографы зрителям.

Вариант: Развитие сюжета — организация гастролей.

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

№ 52. Театрализованная игра «Музыкальная шкатулка памяти»

Вид: театрализованная

Цель: знакомство с разными музыкальными жанрами, развитие эмоционального отклика на музыку, которую слушали старшие поколения.

Оборудование: шкатулка или коробка, 5–6 коротких аудиоотрывков по 30–40 секунд (народная мелодия, колыбельная, марш, весёлая, грустная, торжественная музыка).

Ход игры: Воспитатель показывает шкатулку и рассказывает, что в ней хранятся не драгоценности, а музыка разных времён, и каждая мелодия — чья-то история. Он по очереди «достаёт» из шкатулки мелодии, звучит отрывок, и дети отвечают на один простой вопрос о её характере и о том, что под неё хочется делать. Под короткий повтор музыки дети выполняют движение: водят хоровод под народную мелодию, «качают малыша» под колыбельную, маршируют под марш, свободно танцуют под весёлую, плавно покачиваются под грустную, кланяются друг другу под торжественную. В завершение воспитатель «закрывает» шкатулку, напоминает, что такую музыку слушали бабушки и дедушки, и все вместе танцуют под весёлую мелодию.

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

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

Вид: театрализованная

Цель: развитие умения узнавать песни разных жанров и определять их характер, связной речи, воспитание уважения к старшим поколениям и семейным традициям.

Оборудование: аудиозаписи 6 отрывков песен по 40 секунд, карточки с названиями песен, шумовые инструменты по желанию.

Ход игры: Воспитатель собирает детей в круг и предлагает совершить путешествие во времени через песни, которые в семьях передаются от бабушек и дедушек к родителям и детям. Звучат отрывки народных песен, песен военных лет, из кинофильмов и мультфильмов. Дети внимательно слушают, угадывают песню и отвечают на один из вопросов: как она называется, откуда она, какое у неё настроение, кто мог её петь. Затем повторяют за воспитателем простое движение под песню (маршируют, шагают в ритм, «стучат молотками», «колдуют»,жимают руку соседу, «скачут»). Игра завершается совместным исполнением куплета знакомой песни о дружбе.

Вариант: Для усложнения карточки с названиями песен открывают только после угадывания.

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

№ 54. Народная игра «Птицелов»

Вид: народная

Цель: развитие слухового внимания и умения действовать по сигналу.

Оборудование: платок или повязка для глаз.

Ход игры: Играющие выбирают себе птиц, голосам которых могут подражать, и считалкой выбирают птицелова, которому завязывают глаза. «Птицы» двигаются вокруг него, нараспев произнося текст народной игры из материалов проекта. По хлопку птицелова все замирают на месте, и водящий на ощупь ищет птиц. Найденный игрок подражает голосу своей птицы, а птицелов должен угадать птицу и имя игрока. Правила: не выбегать за очерченную площадку и останавливаться точно по сигналу; угаданный становится птицеловом или нового водящего выбирают считалкой.

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

№ 55. Дидактическая игра «Что внутри?»

Вид: дидактическая

Цель: развитие тактильного восприятия, умения различать материальную и духовную ценность предметов, обогащение словаря эмоций.

Оборудование: непрозрачный «волшебный мешочек» с предметами (колокольчик, деревянный брусочек, камешек, пустая коробочка, бумажка, монетка, платок, фотография), карточки с эмоциями (радость, грусть, удивление, спокойствие, восторг).

Ход игры: Ребёнок опускает руку в мешочек, на ощупь выбирает предмет и, не глядя, угадывает, что это. Воспитатель спрашивает, «греет ли этот предмет душу» или это просто вещь, и дети вместе обсуждают (фотография хранит память, колокольчик дарит радость, когда на нём играют, монетка — просто вещь). Затем ребёнок выбирает карточку с эмоцией, которую у него вызывает предмет, и показывает её всем. Делают вывод: дорогие сердцу вещи вызывают тёплые чувства.

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

№ 56. Дидактическая игра «Магазин игрушек и магазин чувств»

Вид: дидактическая

Цель: формирование осознанного выбора в пользу духовных ценностей, развитие умения аргументировать выбор, закрепление навыков счёта.

Оборудование: карточки «Магазина игрушек» (машинка, кукла, конструктор, мяч, кубики, настольная игра, мишура, брелок), карточки «Магазина чувств» (объятия, улыбка, помощь, благодарность, дружба, танец, песня, совместная игра), монетки-жетоны (по 10 на ребёнка), доска.

Ход игры: У каждого ребёнка 10 монеток-жетонов, в группе устроены две «витрины»: магазин игрушек и магазин чувств. Дети решают, на что потратить монетки, и «покупают» карточки, пересчитывая жетоны. Условие: купить хотя бы одну карточку в «Магазине чувств». Воспитатель расспрашивает о выборе: что будет радовать дольше — новая игрушка или объятия близких? В конце все карточки чувств прикрепляют на доску и делают вывод, что самое дорогое нельзя купить.

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

№ 57. Музыкальная игра «Передай мелодию»

Вид: музыкальная

Цель: развитие слухового восприятия, музыкальной памяти, формирование представления о том, что песни передаются от поколения к поколению.

Оборудование: колонка, список песен разных поколений (6–8), карточки с названиями поколений для доски.

Ход игры: Дети сидят в ряд. Воспитатель шёпотом называет первому ребёнку песню из списка песен разных поколений. Ребёнок напевает мелодию без слов на ухо соседу, и так по цепочке до последнего игрока. Последний громко называет песню, которую услышал, а воспитатель включает оригинал — дети сравнивают, насколько изменилась мелодия. Затем обсуждают, из какого времени песня и кто её пел — бабушки, мамы или сами дети, и делают вывод, что песни передаются от старших к младшим, как эстафета.

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

№ 58. Музыкальная игра «Музыкальный компас»

Вид: музыкальная

Цель: развитие умения различать на слух музыку разных эпох, музыкальной памяти, формирование представления о преемственности поколений.

Оборудование: круг на полу из скотча или бумаги с секторами «XX век», «XXI век», «Семья», «Дружба», вращающаяся стрелка, колонка, подборка песен XX и XXI веков.

Ход игры: На полу выложен большой круг с четырьмя секторами, в центре — стрелка-«компас». Дети по очереди крутят стрелку. Если выпал «XX век», звучит песня прошлого века: дети называют её, говорят, кто её пел, и показывают движение той эпохи (марш, хоровод, вальс). На секторе «XXI век» звучит современная песня, и все свободно танцуют. На секторе «Семья» дети рассказывают, кто в семье любит петь и какую песню, а на секторе «Дружба» берутся за руки и поют строчку песни о дружбе.

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

№ 59. Словесная игра «Угадай композитора»**Вид:** словесная**Цель:** обогащение словаря, развитие памяти, воспитание эстетических чувств.**Оборудование:** портреты композиторов (Моцарт, Чайковский, Вивальди, Глинка, Бетховен).**Ход игры:** Дети рассматривают портреты композиторов и вспоминают их имена. Воспитатель задаёт вопросы-подсказки о фактах из жизни и известных произведениях композитора (например, кто написал музыку к балету «Щелкунчик» или к «Руслану и Людмиле»). Дети называют композитора и показывают его портрет. Так по очереди вспоминают всех композиторов, чьи портреты рассмотрели.**Источник:** комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).**№ 60. Словесная игра «Непоседы»****Вид:** словесная**Цель:** развитие слухового внимания и воображения.**Оборудование:** предметы в группе, которые могут звучать (книга, расчёска и т. п.).**Ход игры:** Воспитатель читает шуточное стихотворение А. Кушнера «Не шумите!», дети определяют его шуточный характер. Воспитатель рассказывает, что раньше, когда не было музыкальных инструментов, люди извлекали звуки из обычных предметов для настроения. Дети проходят по группе и ищут предметы, которые могут звучать; при затруднениях воспитатель подсказывает (шуршат страницы книги, звенят зубчики расчёски). Каждый показывает свою находку и демонстрирует её звучание.**Источник:** комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).**ТЕМА: ЧТО РАСТЁТ У НАС В САДУ И В ОГОРОДЕ?**Игры комплекта проекта «Добрые игры» для подготовительной группы — [файл «Играем вместе»](#).**№ 61. Сюжетно-ролевая игра «В гости к Ивану Мичурину»****Вид:** сюжетно-ролевая**Цель:** расширение представлений о труде учёных-селекционеров и садоводов, развитие умения развёртывать сюжет и действовать в соответствии с ролью.**Оборудование:** атрибуты лаборатории (халаты, лупы, растения в горшках), конструктор для «системы опрыскивания», игрушечный секатор, дипломы, игрушечные микрофон и фотоаппарат.**Ход игры:** Идея сюжета: дети отправляются в научный институт, в лабораторию, где учёные выводят новые сорта фруктов и ягод. Роли: учёный-биолог, лаборанты, садовод, корреспондент, фотограф. «Учёный» рассказывает об Иване Мичурине — садовом и селекционере, создавшем сотни сортов растений. «Лаборанты» изучают растения, конструируют систему опрыскивания, имитируют испытания секатора, изготавливают модели фруктов и овощей. В конце учёный вручает лаборантам дипломы, корреспондент берёт интервью, а фотограф снимает «изобретения».**Источник:** комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).

№ 62. Театрализованная игра «Как мы поле спасали»

Вид: театрализованная

Цель: закрепление представлений о росте злаков и условиях, нужных для урожая, развитие умения устанавливать причинно-следственные связи, воспитание уважения к созидательному труду.

Оборудование: маски или накидки колосьев (жёлтые), маска «солнышко», лейки (3–4 шт.), лопатки (3–4 шт.), обруч или коврик («поле»), корзинка, музыкальное сопровождение.

Ход игры: На «поле» (обруч или коврик) сидят «колосья» — дети в жёлтых масках или накидках. Приходит «Ветер-озорник» и сильно дует: колосья качаются и «ломаются»; «Солнышко» не может их поднять, потому что земля пересохла. Тогда приходят «фермеры» с лейками и поливают поле, а «садовники» с лопатками поправляют и «подвязывают» колоски. Колосья выпрямляются и радуются, фермеры и садовники «собирают урожай». В конце все встанут паровозиком и под музыку «едут» на праздник урожая; воспитатель помогает проговорить, что случилось и почему поле удалось спасти.

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

№ 63. Театрализованная игра «Путешествие на ферму»

Вид: театрализованная

Цель: знакомство с этапами сельскохозяйственного труда, понимание важности совместной работы.

Оборудование: 4 обруча, фигурки животных, муляжи овощей и фруктов, корзинка, бумажки или мелкие игрушки в качестве «семян».

Ход игры: Воспитатель сообщает, что дети отправляются на ферму, где растут овощи и живут животные. Дети делятся на четыре группы: садовники, пахари, животноводы, сборщики урожая. Группы по очереди показывают свой этап труда: готовят и рыхлят землю, сажают «семена», ухаживают за животными, собирают «урожай» в корзинку. Воспитатель подводит к выводу, что без труда фермеров не будет вкусных овощей и фруктов. В завершение все вместе поют короткую песенку или читают стихотворение о труде и дружбе.

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

№ 64. Народная игра «Капуста»

Вид: народная

Цель: развитие ловкости и быстроты реакции.

Оборудование: мел для круга-«огорода», головные уборы и другие предметы, изображающие капусту.

Ход игры: На полу рисуют круг — «огород», в центр складывают головные уборы и другие вещи, изображающие капусту. Все игроки стоят за кругом, а выбранный «хозяин» садится рядом с капустой. Хозяин движениями изображает работу и нараспев произносит народный текст из материалов проекта. После его слов игроки забегают в огород, хватают «капусту» и убегают. Кого хозяин коснётся в огороде, тот выбывает из игры; побеждает тот, кто унёс больше всего «капусты».

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

№ 65. Дидактическая игра «Сложи карту сельского труда»

Вид: дидактическая

Цель: систематизация знаний о сельскохозяйственных профессиях и этапах производства продуктов, воспитание уважения к труду людей, которые кормят страну.

Оборудование: разрезные картинки-пазлы (4–6 частей) с цепочками сельского труда (от пахаря до покупателя хлеба, от пастуха до ребёнка со стаканом молока, от садовода до яблочного пирога), подложки с контурами для самопроверки.

Ход игры: Каждый ребёнок или пара получает перепутанные части одного пазла-цепочки. Задача — разложить их по порядку: от начала труда до того момента, когда продукт попадает на стол; правильность проверяют по подложке с контурами. Собрав пазл, ребёнок рассказывает, что делает каждый человек на картинке и почему без него не получилось бы результата. В конце воспитатель спрашивает, кто в цепочке самый важный, и подводит к выводу: важен каждый — без любого звена цепь разорвётся, поэтому нужно уважать труд каждого.

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

№ 66. Дидактическая игра «Молочная река»

Вид: дидактическая

Цель: формирование представлений о том, как молоко попадает к нам на стол, воспитание благодарности к работникам фермы.

Оборудование: синий канат или верёвка («река молока»), фигурка коровы, муляж кувшина, карточки этапов: «ферма», «молоковоз», «завод», «магазин», «дом».

Ход игры: На полу лежит верёвка-«река» с карточками-этапами, в её начале воспитатель ставит фигурку коровы и спрашивает, как молоко попадает к нам в стакан. Дети по очереди встают у карточек, называют свою роль и показывают действие: доярка доит корову, водитель молоковоза везёт молоко на завод, работник завода разливает его в пакеты, водитель везёт в магазин, продавец отдаёт покупателю, мама наливает детям. По цепочке передают кувшин. В конце все вместе благодарят тех, кто трудится, чтобы у нас было молоко.

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

№ 67. Музыкальная игра «Музыкальный урожай»

Вид: музыкальная

Цель: развитие музыкального слуха, расширение знаний о сельском хозяйстве.

Оборудование: карточки с изображениями сельскохозяйственных культур, аудиозаписи звуков природы и сельхозтехники.

Ход игры: Воспитатель показывает карточки с сельскохозяйственными культурами (пшеница, морковь, яблоко и т. п.) и включает звуки природы или сельхозтехники: пение птиц, шум трактора, ветер. Дети угадывают звук и связывают его с культурой или видом сельского труда. После угадывания исполняют короткую песенку или ритмичный припев, связанный с этим звуком.

Вариант: Усложнение: дети изображают звук или движение, связанное с сельским трудом.

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

№ 68. Музыкальная игра «Песня полей и лугов»

Вид: музыкальная

Цель: знакомство с природой и сельским хозяйством через музыку и слово, воспитание любви к родной земле.

Оборудование: тексты песен, по желанию — атрибуты (шляпы, платки, игрушечные грабли, корзинки).

Ход игры: Воспитатель рассказывает о полях, лугах и фермах и о том, зачем они нужны стране. Дети разучивают простую песенку о родной земле, полях и урожае (народную или специально сочинённую). Затем поют её, сопровождая движениями, которые показывает воспитатель: «растут колосья» — руки вверх, «пахарь пашет» — движения плуга и т. п.

Вариант: Завершить игру танцем или инсценировкой с ролями фермеров, животных и растений.

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

№ 69. Словесная игра «Сделаем сок»

Вид: словесная

Цель: обогащение словаря прилагательных, развитие памяти, воспитание трудолюбия.

Оборудование: магнитная доска, иллюстрации овощей, фруктов и ёмкостей (банка, стакан, бутылка).

Ход игры: Дети вспоминают названия овощей и фруктов, говорят, как их едят и что из них можно приготовить. Воспитатель предлагает каждому выбрать, какой сок он «сделает» и сколько. Ребёнок отвечает полным предложением, правильно образуя прилагательное (томатный, сливовый и т. п.) и называя ёмкость. Воспитатель следит, чтобы «попробовали» разные соки, исправляет речевые ошибки и помогает с трудными названиями.

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

№ 70. Словесная игра «Разный вкус, разный цвет — это любим, это нет»

Вид: словесная

Цель: обогащение словаря, развитие быстроты реакции и мышления.

Оборудование: мяч.

Ход игры: Дети вместе с воспитателем вспоминают овощи, фрукты и ягоды и замечают, что они различаются по вкусу, размеру, цвету, форме, на ощупь. Воспитатель по очереди бросает детям мяч и начинает фразу-сравнение, а ребёнок, поймав мяч, заканчивает её противопоставлением (один плод сладкий, а другой кислый). При затруднениях воспитатель подсказывает название второго овоща или фрукта, а ребёнок подбирает только прилагательное.

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

ТЕМА: ПОДАРОК ДЛЯ МАМЫ И ПАПЫ

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

№ 71. Сюжетно-ролевая игра «Подарок для мамы и папы»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие умения развёртывать сюжет о семейном празднике, вести ролевой диалог, воспитание желания радовать родителей.

Оборудование: атрибуты салона красоты (расчёски, зеркало, игрушечный фен, флаконы), рули или игрушечные машины для «гоночного трека», билеты, игрушечный фотоаппарат, игрушечная посуда для чаепития.

Ход игры: Идея сюжета: дети готовят подарки для мамы и папы. Роли: мама, папа, сын, дочка, парикмахер, автогонщик, фотограф. Подарок для мамы — поход в салон красоты, где «парикмахер» делает причёску и маникюр. Подарок для папы — билет на гоночный трек, где «чемпион по ралли» проводит мастер-класс по вождению. На каждом этапе «фотограф» делает снимки; игра завершается возвращением домой, семейным чаепитием, рассказом о впечатлениях и общим фото.

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

№ 72. Театрализованная игра «Мамины руки»

Вид: театрализованная

Цель: осознание того, как много делает мама своими руками, воспитание благодарности и желания помогать.

Оборудование: предметы маминых забот: фартук, кастрюля, расчёска, книжка, игрушка, шарфик.

Ход игры: На столике разложены предметы маминых забот. Один ребёнок выбирает предмет и без слов показывает пантомимой, что мама с ним делает (варит суп, расчёсывает, читает сказку, завязывает шарф), остальные угадывают. Когда все предметы разыграны, ведущий спрашивает, как мы можем помочь маминым рукам, и дети предлагают свои варианты (обнять, не капризничать, убрать игрушки). В конце все вместе произносят добрые слова о маминых руках.

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

№ 73. Театрализованная игра «Дом, который построим вместе»

Вид: театрализованная

Цель: развитие навыков сотрудничества, осознание важности каждого члена семьи.

Оборудование: большие картонные коробки или модули для конструирования, цветные маркеры, наклейки, заготовки окон и дверей, клей, ножницы, фигурки или рисунки членов семьи.

Ход игры: Дети вместе строят «семейный дом» и сначала распределяют роли: архитектор, строители, декораторы. Дом собирают из коробок или модулей, украшают окнами, дверями, цветами, солнцем. Внутри размещают фигурки членов семьи — игрушки или рисунки. Каждый ребёнок рассказывает, что он сделал для дома и зачем это нужно. В финале дети заходят в дом (если он большой) или встают рядом и произносят общий девиз о доме как крепости.

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

№ 74. Народная игра «Колыбель»

Вид: народная

Цель: развитие умения действовать согласованно и бережно по отношению друг к другу.

Оборудование: прочное одеяло или плед.

Ход игры: Дети встают вокруг расстеленного одеяла. Воспитатель рассказывает, как в детстве родители укачивали детей, и предлагает желающим покачаться. Один ребёнок ложится на одеяло, остальные берутся за края и, не отрывая одеяло от пола (ковра или мата), плавно и согласованно покачивают его из стороны в сторону; воспитатель стоит у изголовья, можно напевать спокойную песню. Примерно через минуту по команде воспитателя дети прекращают качать и отпускают края одеяла. Правило: качают только тех, кто сам захотел; ребёнок сам решает, закрывать ли глаза.

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

№ 75. Дидактическая игра «Семейный оберег»

Вид: дидактическая

Цель: формирование представления о семье как о едином целом, воспитание желания оберегать близких.

Оборудование: картонный круг-основа с фотографией или изображением мамы и папы в центре, бумажные ленточки (по 2 на ребёнка), наклейки-символы (сердечки, ладошки, солнышки), клей.

Ход игры: Воспитатель показывает круг-основу и рассказывает, что в старину люди делали обереги, чтобы хранить семью от бед. Дети по очереди приклеивают ленточку по краю круга и произносят доброе пожелание родителям (здоровья, мира, счастья). Затем каждый добавляет наклейку-символ и объясняет её смысл: сердечко — люблю, ладошки — помогаю, солнышко — дарю тепло. Получается общий оберег, в который каждый вложил частичку своей любви.

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

№ 76. Дидактическая игра «Добрые дела для семьи»

Вид: дидактическая

Цель: воспитание желания помогать членам семьи, формирование представлений о семейных обязанностях.

Оборудование: карточки с бытовыми ситуациями (уборка, приготовление еды, уход за младшим братом или сестрой, прогулка с собакой и т. п.).

Ход игры: Карточки с бытовыми ситуациями раскладывают на столе изображением вниз. Дети по очереди берут карточку, описывают ситуацию и рассказывают, как можно помочь близким в этом случае. Ответ строят полным предложением (если мама готовит, я могу...). Остальные дети могут дополнить и предложить другие способы помощи.

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

№ 77. Музыкальная игра «Мамин и папин портрет»

Вид: музыкальная

Цель: развитие умения передавать образ родителей через музыку и рисунок, ассоциативного мышления и фантазии.

Оборудование: листы бумаги, карандаши или фломастеры, аудиозаписи разной по характеру музыки (нежной и энергичной).

Ход игры: Дети сидят за столами, воспитатель предлагает нарисовать маму и папу под музыку, которая о них напомним. Сначала звучит нежная музыка: дети вспоминают маму, какая она, и несколько минут рисуют то, что чувствуют. Затем включается энергичная музыка (марш или плясовая), и дети рисуют папу — на том же или на новом листе. В конце обсуждают рисунки: мама и папа разные, но вместе они одна семья.

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

№ 78. Словесная игра «Волшебные слова»

Вид: словесная

Цель: развитие монологической речи и произвольного внимания, усвоение правил речевого этикета.

Оборудование: сюжетные картинки с ситуациями, в которых героям нужны вежливые слова.

Ход игры: Воспитатель вместе с детьми рассматривает сюжетные картинки. Дети восстанавливают диалоги героев: кто что говорит в этой ситуации. Обязательное правило — в каждый диалог добавить подходящие вежливые слова (приветствие, благодарность, просьбу, извинение). Ответы строят связно, от лица героев.

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

№ 79. Словесная игра «Ты словечко не скажи, а о маме, папе расскажи»

Вид: словесная

Цель: развитие умения пользоваться неречевыми средствами общения (мимикой, жестами), распределения внимания, воспитание любви к близким.

Оборудование: не требуется.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям без слов, пантомимой, показать, кем работают их мамы и папы или каким любимым делом они занимаются. Ребёнок по очереди выходит в круг и изображает профессию или хобби родителя. Остальные отгадывают; угадавший объясняет, по каким движениям догадался.

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

№ 80. Музыкальная игра «Мамины руки»

Вид: музыкальная

Цель: воспитание уважения к труду матери, развитие чувства ритма и координации, умения выражать благодарность через движение.

Оборудование: аудиозапись медленной лирической мелодии.

Ход игры: Дети стоят в кругу или врассыпную. Под спокойную музыку воспитатель читает стихотворный текст из материалов проекта, а дети выполняют движения: гладят свои руки, имитируют домашние дела, обнимают себя, протягивают руки вперёд. Затем дети по очереди называют, что ещё делают мамыны руки (вяжут, лечат, гладят по голове). Воспитатель подводит итог: мамыны руки — символ заботы, и за неё важно благодарить.

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

ТЕМА: ПОМОГАЕМ ПТИЦАМ

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

№ 81. Игра «Станция кольцевания»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: формирование умения распределять роли орнитологов и лаборантов, вести наблюдение, заполнять «карточку птицы» и обсуждать результаты.

Оборудование: игрушечные птицы или силуэты птиц из картона (6–8 шт.), «кольца» — полоски цветной бумаги с номерами, бланки «карточки птицы» со значками (размер, окраска, клюв, чем питается), карандаши, бинокли из картонных втулок, лупа, глобус или карта.

Ход игры: Педагог рассказывает, что учёные надевают птицам лёгкие кольца с номером, чтобы узнать, куда они летают, и предлагает открыть станцию кольцевания. Дети сами распределяют роли: орнитологи находят птиц в «лесу» (на полках группы), лаборанты осматривают их с лупой, надевают кольцо и заполняют карточку значками, начальник станции ведёт журнал номеров. Птицу бережно «выпускают» обратно; педагог подчёркивает, что настоящих птиц в руки берут только специалисты. Позже орнитологи «находят» окольцованную птицу в другом месте и по глобусу показывают, куда она долетела. В конце смены дети обсуждают, каких птиц было больше и что записано в карточках.

Вариант: Дети сами придумывают, какое новое задание получила станция (пересчитать птиц у кормушки, найти редкую птицу), и распределяют для него роли.

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

№ 82. Игра «Зимующие и перелётные»

Вид: дидактическая

Цель: закрепление умения относить птиц к зимующим или перелётным и обосновывать свой выбор.

Оборудование: картинки зимующих и перелётных птиц (12–14 шт.), две карточки-символа: снежинка и стрелка «на юг».

Ход игры: Педагог раздаёт детям по картинке и раскладывает символы в разных концах группы. По сигналу дети с зимующими птицами собираются у снежинки, с перелётными — у стрелки. Каждая группа проверяет, все ли попали на своё место, и объясняет выбор не названием, а причиной: «Скворец улетает, потому что питается насекомыми, а зимой их нет». Спорные случаи педагог выносит на общее обсуждение: например, часть грачей в больших городах остаётся зимовать. Затем дети меняются картинками, и игра повторяется.

Вариант: Добавить птиц, которые прилетают к нам на зиму с севера (снегирь, свиристель), и третий символ.

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

№ 83. Игра «Правильное угощение»

Вид: дидактическая

Цель: закрепление правил подкормки птиц и понимания, почему хлеб, солёное и жареное им не подходят.

Оборудование: картинки корма (несолёные семечки подсолнечника, просо, несолёное сало, ягоды рябины, овёс, хлеб, чипсы, солёные орешки, жареные семечки, колбаса — 10–12 шт.), две «кормушки» из коробок со значками «полезно» и «вредно».

Ход игры: Педагог ставит на стол две «кормушки» и предлагает собрать угощение для птиц участка. Ребёнок выбирает картинку, решает, в какую кормушку её положить, и объясняет почему. Педагог помогает сформулировать главное: солёное и жареное вредно птицам, а хлеб на морозе намокает и замерзает, быстро портится и почти не даёт им сил. Каждый ответ — только с объяснением, и другие дети могут возразить. В конце группа составляет «меню кормушки» на неделю и решает, кто какой корм будет насыпать на прогулке.

Вариант: Сравнить, какой корм больше подходит синицам, а какой — снегирям, и разложить угощение по двум кормушкам.

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

№ 84. Игра «Чей клюв — такая и еда»**Вид:** дидактическая**Цель:** установление связи между строением клюва и способом питания.**Оборудование:** картинки голов птиц с разными клювами (дятел, клёт, цапля, утка, сова, снегирь, ласточка — 7 шт.), картинки корма (личинки под корой, еловая шишка, рыба, водные растения, мышь, семена, летающие насекомые — 7 шт.); для варианта — пинцет, прищепка, ложка.**Ход игры:** Картинки голов птиц выложены в ряд, картинки корма лежат стопкой. Ребёнок берёт картинку корма, находит птицу, которой он подходит, и объясняет по строению клюва: «У клеста клюв крест-накрест, им удобно доставать семена из шишки». Педагог предлагает сравнить два клюва — короткий толстый клюв снегиря и длинный клюв цапли — и рассказать, что каждой птице удобно им делать. Если ребёнок ошибся, другие предлагают свой вариант с доказательством. Завершает игру вопрос педагога: почему одна и та же кормушка подходит не всем птицам?**Вариант:** «Поклевать» модели корма (бусины, нитки, крупу) пинцетом, прищепкой и ложкой и сравнить, каким «клювом» что удобнее брать.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 85. Игра «Узнай по голосу»****Вид:** дидактическая**Цель:** развитие слухового внимания и умения узнавать птиц по голосу.**Оборудование:** аудиозаписи голосов 5–6 знакомых птиц (воробей, ворона, синица, голубь, сорока, кукушка), колонка, картинки этих птиц.**Ход игры:** Дети сидят полукругом, перед ними выставлены картинки птиц. Педагог включает запись на 5–10 секунд, дети слушают молча, затем один ребёнок показывает картинку и объясняет, по чему узнал: карканье, воркование, звонкий свист. Если мнения расходятся, запись включают ещё раз и сравнивают с похожим голосом. Потом ребёнок-водящий сам изображает голос птицы, а остальные угадывают. На прогулке педагог предлагает минуту постоять тихо и узнать птиц участка по голосу.**Вариант:** Включать запись, на которой одновременно звучат две птицы, и называть обе.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 86. Игра «Составь рассказ о птице по плану»****Вид:** словесная**Цель:** развитие описательной монологической речи по плану: вид — внешность — питание — как зимует.**Оборудование:** схема-план из четырёх карточек-значков, картинки птиц (8–10 шт.).**Ход игры:** Педагог выставляет схему из четырёх значков и вместе с детьми повторяет, о чём говорит каждый пункт. Ребёнок вытягивает картинку, не показывая её, и рассказывает о птице по плану, не называя её; остальные слушают до конца и только потом отгадывают. Затем слушатели говорят, какой пункт плана получился у рассказчика особенно точным, а какой можно дополнить. Педагог вмешивается, только если пункт пропущен, — показывает на значок. За одну игру рассказывают 3–4 ребёнка.**Вариант:** Составить сравнительный рассказ о двух птицах по тому же плану (снегирь и синица).**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 87. Игра «Докажи предположение»

Вид: словесная

Цель: развитие умения выдвигать гипотезу («почему птицы прилетают именно сюда») и обосновывать её.

Оборудование: мяч, лист бумаги и фломастер для записи гипотез значками, две кормушки на участке.

Ход игры: Игра проводится после наблюдения за кормушкой на прогулке. Педагог задаёт вопрос: «Почему птицы прилетают именно к этой кормушке?» Дети в кругу передают мяч; тот, у кого мяч, высказывает предположение со словами «Я думаю..., потому что...» (рядом дерево, здесь тихо, корм насыпают каждый день). Остальные могут согласиться или возразить, но обязательно с объяснением. Педагог записывает значками две-три гипотезы и предлагает проверить их: насыпать одинаковый корм в две кормушки, висящие в разных местах, и несколько дней наблюдать, где птиц больше. Результаты обсуждают в конце недели и решают, какая гипотеза подтвердилась.

Вариант: Обсудить новую загадку: почему у кормушки появились другие птицы, чем неделю назад.

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

№ 88. Игра «Совушка»

Вид: народная подвижная

Цель: развитие выдержки и умения выразительно передавать игровой образ.

Оборудование: обруч или очерченный круг — «гнездо», шапочка совы (по желанию).

Ход игры: Игра проводится в зале или на участке. Выбирают «совушку», она сидит в «гнезде» в стороне от площадки; остальные — птички, бабочки, мышки — каждый сам решает, кем будет, и показывает это движением. По сигналу «День!» игроки свободно двигаются, изображая своих персонажей; по сигналу «Ночь!» замирают на месте. Совушка вылетает на охоту и уводит в гнездо тех, кто пошевелился или засмеялся. После двух-трёх «ночей» выбирают новую совушку из тех, кто ни разу не пошевелился. Правило: совушка вылетает только по сигналу «Ночь!» и возвращается в гнездо, как только наступает день.

Вариант: Совушка может пытаться рассмешить замерших игроков, не прикасаясь к ним.

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

№ 89. Игра «Перелёт птиц»

Вид: подвижная

Цель: развитие быстроты и умения действовать по сигналу.

Оборудование: гимнастическая стенка, скамейки или обручи — «деревья», гимнастические маты, бубен.

Ход игры: Дети-«птицы» собираются в одном конце зала. По сигналу «Птицы, в путь!» они «летят» по залу, расправив руки-крылья. По сигналу «Буря!» каждый быстро занимает место на «дереве»: встаёт на скамейку, в обруч или поднимается на нижние перекладины гимнастической стенки — и замирает. Когда педагог говорит «Буря прошла», птицы спускаются и продолжают перелёт. Правило: на «дереве» садятся только по сигналу, на стенке друг друга не толкают, под стенкой лежат маты, педагог страхует. Игра повторяется 4–5 раз, последний перелёт заканчивается у противоположной стены — птицы вернулись домой.

Вариант: Сигналы подаёт ребёнок-ведущий, а «деревьев» (только скамейки и обручи, без гимнастической стенки) становится на одно меньше, чем птиц, — опоздавший помогает ведущему в следующем круге.

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

№ 90. Игра «Тихие наблюдатели»

Вид: наблюдение

Цель: развитие выдержки и умения наблюдать за птицами, не пугая их.

Оборудование: листок наблюдений со значками птиц (на каждую пару), карандаши, бинокли из картонных втулок (по желанию).

Ход игры: Игра проводится на прогулке у кормушки. Дети заранее договариваются о правилах «тихих наблюдателей»: стоять на расстоянии от кормушки, не делать резких движений, говорить только шёпотом или жестами. По сигналу «Наблюдение начинается!» пары 3–5 минут тихо смотрят и отмечают в листке палочкой каждую прилетевшую птицу против её значка. Кто хочет сообщить что-то важное, поднимает руку, и педагог подходит к нему. После сигнала «Наблюдение окончено» дети отходят от кормушки и в полный голос сравнивают записи: каких птиц было больше, кто прилетел первым, как птицы вели себя у корма.

Вариант: Каждая пара наблюдает только за одной птицей и потом описывает её поведение: как берёт корм, куда улетает, с кем соседствует.

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

НОЯБРЬ

ТЕМА: НАРОДЫ РОССИИ. ВМЕСТЕ МЫ — БОЛЬШАЯ СЕМЬЯ!

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

№ 91. Сюжетно-ролевая игра «Цветок дружбы»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие умения совместно развёртывать сложный сюжет и распределять роли, расширение представлений о профессиях и о взаимопомощи людей из разных уголков России.

Оборудование: атрибуты корабля (штурвал, бескозырки), игрушечный фотоаппарат, семена или макет ростка, ящик для рассады, «чертежи», игрушечный транспорт, карта России, микрофон для корреспондента.

Ход игры: Идея сюжета: во время дальнего плавания моряки находят на острове редкий цветок, фотографируют его и отправляют снимок учёному-ботанику. По его просьбе моряки собирают семена, которые нужно сразу посадить, и учёный обращается за помощью к друзьям из разных уголков России: агроном присылает удобрения, почвовед — подходящую почву, инженеры — чертежи системы полива и освещения. Дети вместе с воспитателем решают, откуда и каким транспортом всё это доставят на корабль. Роли: учёный-ботаник, инженер, агроном, почвовед, лётчик, водитель, капитан, моряки, корреспондент и другие по инициативе детей. Семена прорастают, корабль возвращается, ростки передают учёному, цветок получает название «Цветок дружбы», а корреспондент готовит репортаж.

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

№ 92. Театрализованная игра «Собери семью»

Вид: театрализованная

Цель: формирование представления о том, что страна — это большая семья, а каждая семья — её важная часть.

Оборудование: картонные фигурки членов семьи, домик-основа, «семейные лучики» (полоски бумаги с добрыми словами).

Ход игры: Каждый ребёнок получает фигурку члена семьи: маму, папу, бабушку, дедушку, брата или сестру. Чтобы поставить фигурку в домик, ребёнок без слов показывает сценку о том, как этот член семьи помогает другим (мама кормит, папа чинит, бабушка вяжет, дедушка рассказывает сказку). Остальные угадывают, после чего фигурка занимает место в общем доме. К домику прикрепляют «лучики» со словами о доброте, заботе, помощи и любви. Ведущий подводит итог: вся Россия — большая семья, где каждый заботится о каждом.

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

№ 93. Народная игра «Раю-раю»**Вид:** народная**Цель:** развитие умения действовать в команде.**Оборудование:** не требуется.

Ход игры: Выбирают двух детей — «ворота», остальные — «мать с детьми». Ворота поднимают сцепленные руки и нараспев произносят приговорку из материалов проекта, а «мать» ведёт детей паровозиком через ворота. Ворота опускают руки, отделяют последнего ребёнка и шёпотом предлагают ему выбрать одно из двух слов-паролей (например, «щит» или «стрела»); он встаёт за тем из «ворот», чей пароль выбрал. Когда остаётся одна «мать», она тоже выбирает пароль. Затем «ворота» берутся за руки, за каждым выстраивается его команда, и команды перетягивают друг друга. Правило: пароли нельзя подслушивать и выдавать.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).**№ 94. Дидактическая игра «Народы России — дружная семья»****Вид:** дидактическая**Цель:** формирование представлений о многонациональности России, воспитание уважения к разным культурам, развитие умения видеть общее и различное.

Оборудование: куклы или бумажные фигурки в национальных костюмах (6–8 шт.), карточки с элементами культуры народов (жилища, блюда, музыкальные инструменты), схематичная карта России, коврик или стол.

Ход игры: Воспитатель показывает куклу в национальном костюме и рассказывает один-два факта о народе: где живёт, чем славится, какое у него национальное блюдо. Дети по очереди подбирают к кукле подходящие карточки — жилище, блюдо, музыкальный инструмент — и объясняют выбор. Так знакомятся с несколькими народами. В конце все куклы ставят вокруг карты России, и дети делают вывод: мы разные, но живём в одной большой стране.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», [файл «Играем вместе»](#).**№ 95. Музыкальная игра «Танцы народов России»****Вид:** музыкальная**Цель:** знакомство с культурным разнообразием народов России, развитие координации и чувства ритма, умения переключаться между разными стилями движения, воспитание уважения к традициям разных народов.

Оборудование: музыкальное сопровождение, подборка народных мелодий России (попурри).

Ход игры: Воспитатель включает попурри из танцевальных мелодий разных народов России, каждая звучит 20–30 секунд. Под каждую мелодию дети выполняют характерные движения, которые воспитатель заранее показал или подсказывает: русская плясовая — притопы и хлопки, татарский танец — движения кистями и дробный шаг, кавказский — гордая осанка и ходьба на полупальцах, башкирский — плавные движения рук, якутский — покачивания и прыжки, чукотский — ритмичные приседания. Нужно быстро перестраиваться при смене музыки. В конце воспитатель напоминает, что все народы России — одна большая семья, и дети, взявшись за руки, произносят общий девиз о единстве.

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

№ 96. Словесная игра «Запомни главное!»

Вид: словесная

Цель: развитие речевой памяти и интонационной выразительности речи, воспитание основ гражданственности.

Оборудование: магнитная доска, карта России, изображения государственных символов (герб, флаг), запись гимна.

Ход игры: Дети рассматривают на доске государственные символы России и называют их: гимн, герб, флаг. Воспитатель рассказывает, что символы объединяют всех жителей страны. Затем дети вместе с воспитателем выразительно повторяют короткое двустишие о государственных символах из материалов проекта, стараясь запомнить его и произнести с нужной интонацией.

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

№ 97. Словесная игра «Россияне!»

Вид: словесная

Цель: обогащение словаря, развитие внимания, воспитание основ гражданственности.

Оборудование: магнитная доска, карта России (с подсказками — элементами костюмов), карточки с изображением людей в национальных костюмах.

Ход игры: Дети рассматривают карточки с людьми в национальных костюмах и вспоминают названия народов, живущих в России. Затем с помощью воспитателя прикрепляют карточки на карту туда, где живёт этот народ. На карте могут быть подсказки — изображение одного элемента костюма. В завершение называют все народы, которые «поселились» на карте.

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

ТЕМА: НАСТОЯЩИЙ ДРУГ

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

№ 98. Игра «Спасательная команда»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие умения самостоятельно придумывать ситуацию, в которой нужна помощь товарища, распределять роли и договариваться о порядке действий.

Оборудование: мягкие модули или стулья для «препятствий», мягкая верёвка, игрушечная аптечка, кубик — «рация», карточки-ситуации со значками (5–6 шт., на случай, если дети не придумают своё).

Ход игры: Педагог предлагает собрать спасательную команду, которая выручает тех, кто попал в беду. Дети сами придумывают, что случилось: друг заблудился в лесу, котёнок застрял на дереве, у товарища сломалась лодка; если идей нет, вытягивают карточку-ситуацию. Команда распределяет роли (командир, связист, врач, спасатели, тот, кому нужна помощь) и договаривается, кто что делает и в каком порядке, — и только после этого начинает действовать. Из модулей и стульев дети строят обстановку, выручают товарища все вместе, никто не действует в одиночку. Взрослый вмешивается, только если спор затянулся, и помогает договориться вопросом: «Как поступила бы настоящая команда?» После «спасения» команда обсуждает, что помогло справиться.

Вариант: По ходу игры вводится осложнение («рация сломалась»), и команде приходится договариваться жестами.

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

№ 99. Игра «Как бы поступил настоящий друг?»

Вид: дидактическая

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

Оборудование: сюжетные картинки или короткие истории-ситуации (6–8 шт.: друг нечаянно сломал постройку, товарища не берут в игру, друг просит списать рисунок, двое не поделили роль).

Ход игры: Дети сидят в кругу. Педагог показывает картинку или рассказывает короткую историю без концовки: «Миша нечаянно сломал Петину башню и убежал». Дети оценивают поступок героя, объясняют свою оценку и предлагают, как поступил бы настоящий друг на месте каждого из героев. Педагог не даёт готового ответа, а просит сравнить варианты: какой из них сохранит дружбу и почему. Самое удачное решение двое детей сразу разыгрывают в лицах. Ситуации берутся из жизни группы, но без имён присутствующих детей.

Вариант: Дети сами придумывают проблемную ситуацию для обсуждения и задают вопрос товарищам.

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

№ 100. Игра «Мирилка»

Вид: дидактическая

Цель: освоение конструктивных способов примирения: умения сказать словами, что обидело, и предложить выход.

Оборудование: небольшой коврик или две подушки — «коврик примирения», карточки-ситуации ссор (5–6 шт.).

Ход игры: Педагог рассказывает, что в группе появился коврик примирения, на котором ссоры заканчиваются. Двое детей берут карточку с ситуацией (не поделили машинку, один случайно толкнул другого) и садятся на коврик напротив друг друга. Каждый по очереди говорит, что его обидело, начиная со слов «Мне обидно, когда...», и предлагает выход: играть по очереди, вместе, найти другую игрушку. Остальные дети подсказывают, если пара не находит решения. Ссора заканчивается тем, что дети сами выбирают способ помириться: пожать руки, сказать знакомую мирилку, улыбнуться друг другу. После игры коврик остаётся в группе для настоящих ссор.

Вариант: Пара сочиняет собственную короткую мирилку из двух-трёх строк.

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

№ 101. Игра «Круг доверия»

Вид: дидактическая

Цель: формирование представления о доверии: добрый чужой секрет не рассказывают другим, а о секрете, который пугает или может навредить, говорят взрослому.

Оборудование: шкатулка или коробочка, фишки по числу детей, картинки-ситуации «добрый секрет — опасный секрет» (4–6 шт.).

Ход игры: Дети сидят в кругу. Педагог предлагает поиграть в «добрые секреты»: каждый по очереди шепчет соседу безобидный секрет (какой подарок готовит маме, какую игру придумал), а сосед кладёт фишку в шкатулку — знак, что секрет сохранён. Затем обсуждают, что чувствует человек, когда его секрет разболтали, и почему друзья доверяют друг другу. Педагог обязательно разбирает разницу между добрым секретом-сюрпризом и секретом, от которого страшно, плохо или который может кому-то навредить: такой секрет нужно рассказать взрослому, и это не предательство, а помощь. Дети рассматривают картинки-ситуации и решают, к какому виду относится каждый секрет, объясняя почему.

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

№ 102. Игра «Что я ценю в друге»**Вид:** словесная**Цель:** обогащение словаря названиями качеств характера, развитие умения обосновывать оценку.**Оборудование:** мяч, картинки-символы качеств (6–8 шт.) — подсказки для тех, кому трудно подобрать слово.**Ход игры:** Дети стоят в кругу, педагог с мячом начинает: «Я ценю в друге честность, потому что ему можно верить». Ребёнок, поймавший мяч, называет качество и обязательно объясняет, почему оно важно; повторять уже названное нельзя. Если слово не находится, можно взять картинку-подсказку и подобрать к ней слово: щедрость, верность, справедливость, отзывчивость. Во втором круге дети называют качество конкретного товарища из группы и вспоминают случай, когда оно проявилось. Педагог следит, чтобы каждый ребёнок услышал о себе хотя бы одно доброе слово.**Вариант:** К каждому качеству подбирать противоположное (честный — лживый) и объяснять, почему с таким человеком трудно дружить.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 103. Игра «Расскажи о друге по плану»****Вид:** словесная**Цель:** развитие описательной монологической речи.**Оборудование:** схема-план из пяти карточек-значков: внешность, характер, любимые занятия, во что мы играем вместе, почему я с ним дружу.**Ход игры:** Педагог выкладывает схему из пяти значков и разбирает с детьми каждый пункт. Ребёнок задумывает друга из группы и рассказывает о нём по плану, не называя имени; во внешности нельзя ограничиваться одеждой — нужно описать рост, причёску, глаза. Дети слушают до конца и угадывают, о ком рассказ, а «загаданный» друг говорит, что ему было приятно услышать. Педагог заранее договаривается с детьми: о друге рассказывают только доброе. За одну игру выступают 3–4 рассказчика; в течение недели педагог следит, чтобы рассказали о разных детях.**Вариант:** Рассказать о друге от лица его любимой игрушки.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 104. Игра «Дружба не знает границ»

Вид: дидактическая

Цель: знакомство с идеей Международного дня дружбы: дружить могут люди разных национальностей и стран.

Оборудование: глобус или карта мира, картинки детей разных народов в национальной одежде (6–8 шт.).

Ход игры: Педагог показывает на глобусе страны и края, где живут дети с картинок, и рассказывает, что существует Международный день дружбы — праздник, напоминающий: дружить можно, даже если говоришь на другом языке и живёшь далеко. Дети выбирают картинку и придумывают, как могли бы подружиться с этим ребёнком: во что поиграть без слов, что показать, чем угостить. Если в группе есть дети, которые говорят на другом языке, их просят научить остальных приветствию на этом языке. Затем дети пробуют «договориться» в парах только жестами и мимикой — например, пригласить друг друга поиграть. Обсуждают, что помогало понять друг друга без слов.

Вариант: Дети рассказывают о своих друзьях или родственниках, которые живут в других городах и странах.

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

№ 105. Игра «Скульптор и глина»

Вид: театрализованная

Цель: развитие умения бережно работать в паре и договариваться без слов.

Оборудование: не требуется; по желанию — картинки с позами-образцами (5–6 шт.).

Ход игры: Дети делятся на пары: один — «скульптор», другой — «глина». Скульптор, не говоря ни слова, бережно придаёт глине позу: поднимает её руку, поворачивает голову, сгибает колено; глина слушается, но может мягко показать, что ей неудобно, — тогда скульптор меняет замысел. Когда все скульптуры готовы, педагог объявляет «выставку», и скульпторы проходят по ней, угадывая, кого изобразил каждый (спортсмен, танцор, богатырь). Затем роли в паре меняются. Правило: двигать партнёра можно только аккуратно, без рывков; слово «стоп» от глины означает, что скульптор сразу останавливается.

Вариант: Работать тройками: два скульптора вместе лепят одну скульптуру и договариваются только жестами.

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

№ 106. Игра «Не урони — вдвоём»

Вид: подвижная

Цель: развитие умения согласовывать действия с партнёром.

Оборудование: мячи среднего размера (по одному на пару), гимнастические палки (по две на пару), кегли для разметки.

Ход игры: Дети встают парами на линию старта. Пара должна пронести мяч до кегли и обратно, зажав его между собой — плечами, спинами или ладонями, не беря в руки; во втором туре мяч несут на двух гимнастических палках, как на носилках. Перед стартом у пары есть полминуты, чтобы договориться, как идти: боком, приставным шагом, кто задаёт темп. Если мяч упал, пара останавливается, возвращает его на место и продолжает с того же места. После игры педагог спрашивает пары, что помогло им не уронить мяч.

Вариант: Пронести мяч змейкой между кеглями или выполнить задание втроём.

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

№ 107. Игра «Верёвочка»

Вид: народная подвижная

Цель: воспитание чувства коллективизма и умения действовать всей группой.

Оборудование: длинная мягкая верёвка, связанная в кольцо (чтобы за неё могли взяться все играющие).

Ход игры: Дети стоят в кругу и держатся за верёвку, связанную в кольцо; водящий — в центре. Все вместе идут по кругу, перебирая верёвку руками, а по сигналу останавливаются, и водящий старается коснуться чьей-нибудь руки. Игрок может на миг отпустить верёвку и убрать руку, но верёвка не должна упасть — соседи держат её крепче, потому что отвечают за неё вместе. Тот, кого коснулись, становится водящим. Во второй части педагог предлагает всей группой, не отпуская верёвку, выложить ею фигуру — квадрат, треугольник, звезду, — договорившись, кто встанет в углы. Правило: верёвку не дёргают и не тянут на себя.

Вариант: Выкладывать фигуру молча, договариваясь только взглядами и жестами.

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

ТЕМА: ЧТО ТАКОЕ ТАЛАНТ?

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

№ 108. Игра «Мастерская талантов»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие умения открывать «мастерские» по своим умениям, приглашать друг друга, учить одному простому приёму и самостоятельно договариваться о расписании.

Оборудование: материалы для мастерских по выбору детей (бумага для складывания, пластилин, шашки, скакалка, карандаши), бумага для вывесок, лист «расписания» со значками-часами.

Ход игры: Педагог предлагает каждому подумать, чему он умеет и мог бы научить друзей: сложить кораблик, нарисовать кота, прыгать через скакалку, играть в шашки. Желающие «мастера» рисуют вывески, остальные выбирают, в какую мастерскую записаться. Дети сами составляют расписание — кто где учится сначала, кто потом — и следят, чтобы в каждой мастерской было не больше трёх учеников. Мастер показывает один приём и помогает ученикам, не делая работу за них. Тем, кто стесняется открыть мастерскую, взрослый подсказывает, что можно учить вдвоём с другом. В следующие дни мастерские открывают другие дети.

Вариант: Мастера приглашают в мастерскую детей младшей группы.

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

№ 109. Игра «Виды таланта»

Вид: дидактическая

Цель: формирование представления о видах таланта (музыкальный, художественный, спортивный, интеллектуальный, организаторский) и умения приводить примеры.

Оборудование: пять карточек-символов (нота, кисть, мяч, головоломка, флажок), картинки людей за делом (12–15 шт.).

Ход игры: Педагог раскладывает пять символов и обсуждает с детьми, что означает каждый вид таланта. Дети по очереди берут картинку (девочка играет на скрипке, мальчик собирает головоломку, ребёнок распределяет роли в игре) и кладут её под подходящий символ, объясняя выбор. Затем каждый приводит пример из жизни: кто в группе, в семье, среди знакомых взрослых обладает таким талантом. Педагог подводит детей к мысли, что у одного человека бывает несколько талантов и что любой талант развивается трудом.

Вариант: Каждый называет талант соседа по кругу и объясняет, почему так думает.

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

№ 110. Игра «Кто это сделал»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения соотносить известное произведение или достижение с человеком, который его создал.

Оборудование: парные картинки (5–6 пар): портреты (П. И. Чайковский, И. И. Шишкин, К. И. Чуковский, Ю. А. Гагарин, Д. И. Менделеев) и изображения их произведений или достижений (сцена из балета «Щелкунчик», картина «Утро в сосновом лесу», обложка книги «Мойдодыр», космический корабль «Восток», таблица химических элементов); набор пар меняется по теме недели.

Ход игры: Портреты выставлены на мольберте, картинки-произведения лежат перевёрнутыми. Ребёнок открывает картинку, называет, что на ней изображено, находит автора и объясняет, как догадался: «Это балет — значит, его сочинил композитор». Педагог дополняет одной-двумя фразами о человеке и, если есть возможность, включает фрагмент музыки или показывает книгу. На других неделях набор пар меняется в зависимости от темы. В конце дети вспоминают, каким трудом создано каждое произведение.

Вариант: Дети работают в парах: один показывает произведение, другой называет автора и вид его таланта. На неделе 29 пары составляют из театральных профессий и результатов их труда: декорация — художник-декоратор, костюм — костюмер, свет на сцене — осветитель, афиша — художник, постановка — режиссёр.

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

№ 111. Игра «Путь к мастерству»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения выстраивать последовательность «не получилось — попробовал ещё — попросил помощи — получилось».

Оборудование: серии из четырёх сюжетных картинок (3–4 серии: девочка учится кататься на велосипеде, мальчик учится завязывать шнурки, ребёнок учится рисовать лошадку); подойдут простые рисунки педагога.

Ход игры: Дети работают в парах или тройках, каждая получает перемешанную серию картинок. Задача — разложить картинки по порядку и рассказать историю: что у героя не получалось, что он сделал, кто ему помог, чем всё закончилось. Педагог задерживает внимание на шаге «попросил помощи» и спрашивает, почему просить помощи не стыдно. Пары обмениваются сериями и проверяют порядок друг у друга. В завершение дети вспоминают собственный случай, когда что-то получилось не сразу.

Вариант: Нарисовать свою серию из четырёх картинок о том, как научился чему-то.

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

№ 112. Игра «Помощь наставника»

Вид: театрализованная

Цель: развитие умения разыгрывать ситуацию, в которой старший помогает младшему освоить новое дело.

Оборудование: предметы для сценок: ботинок со шнурками или шнуровка, лист бумаги для складывания, мяч, кусок ткани с пуговицами.

Ход игры: Дети делятся на пары: один — наставник, другой — младший, который учится новому делу (застёгивать пуговицы, складывать бумагу, ловить мяч). Пара договаривается, что будет разыгрывать, и показывает сценку группе: младший сначала ошибается, наставник терпеливо объясняет и показывает, не делая за него. Зрители отмечают, какие слова наставника помогли, а какие могли бы обидеть. После обсуждения роли в паре меняются. По договорённости с педагогом младшей группы игра может продолжиться настоящей встречей: дети помогают малышам собраться на прогулку.

Вариант: Разыграть ту же сценку «неправильно» — наставник торопит и делает всё сам — и обсудить разницу.

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

№ 113. Игра «Расскажи о своём умении»

Вид: словесная

Цель: развитие монологической речи и адекватной самооценки.

Оборудование: игрушечный микрофон; по желанию ребёнка — предмет, связанный с его умением (из группы).

Ход игры: Дети сидят полукругом. Ребёнок с микрофоном рассказывает о своём умении: что умеет делать, как этому научился, что было трудным и чему хочет научиться дальше; при желании показывает умение. Педагог помогает вопросами, если рассказ сбивается, и подчёркивает, что рассказывать можно и о небольших умениях: заплетать косичку, поливать цветы, кататься на самокате. Слушатели задают рассказчику по одному вопросу. Если рассказ превращается в хвастовство («я лучше всех»), педагог переводит разговор на то, что ещё хочется освоить, — у каждого есть и то, что получается, и то, чему предстоит научиться.

Вариант: Рассказать об умении, которому ребёнок научился у кого-то из взрослых, и о том, как тот его учил.

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

№ 114. Игра «Похвали и объясни»

Вид: словесная

Цель: развитие умения замечать успех сверстника и называть, что именно получилось хорошо.

Оборудование: детские работы, выполненные в течение дня (рисунки, постройки, поделки).

Ход игры: Дети расставляют свои работы на «выставке» и по жребии узнают, чью работу будут рассматривать. Ребёнок рассматривает работу товарища и хвалит её по правилу: не просто «красиво», а называет, что именно удалось — «Ты очень ровно вырезал окна», «У тебя кот как будто сейчас прыгнет». Автор благодарит и может рассказать, как этого добился. Педагог сначала сам показывает образец такой похвалы, а потом помогает детям заменить общие слова точными. Правило: похвала должна быть искренней и конкретной, замечания в этой игре не делают.

Вариант: Похвалить не результат, а усилие: «Ты три раза начинал заново и не бросил».

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

№ 115. Игра «Оркестр»

Вид: музыкальная

Цель: развитие чувства ритма и умения играть в ансамбле, где важен вклад каждого.

Оборудование: детские шумовые инструменты (бубны, деревянные ложки, погремушки, треугольник, металлофон, барабан — по числу детей), запись ритмичной музыки, карандаш — «дирижёрская палочка».

Ход игры: Дети делятся на группы по инструментам: «ложкари», «барабанщики», «звонари». Дирижёр (сначала педагог, затем ребёнок) показывает, какая группа вступает: открытая ладонь — играть, сжатый кулак — замолчать, поднятая рука — громче, опущенная — тише. Под музыку оркестр исполняет пьесу так, чтобы каждая группа прозвучала в свою очередь, а в конце — все вместе. После исполнения педагог предлагает повторить пьесу без одной группы и послушать: чего стало не хватать? Дети делают вывод, что в оркестре нужен каждый.

Вариант: Каждая группа сама придумывает свой ритмический рисунок и записывает его значками (длинный и короткий звук).

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

№ 116. Игра «Живая картина»

Вид: театрализованная

Цель: развитие выразительности движений и умения работать в команде.

Оборудование: репродукции картин или иллюстрации с несколькими персонажами (4–5 шт., по теме недели), простые элементы костюма: платки, шапки, корзинка.

Ход игры: Дети делятся на команды по 4–5 человек. Каждая команда получает репродукцию или иллюстрацию и, не показывая её другим, договаривается, кто кого изображает, а затем выстраивает «живую картину» — замирает в позах персонажей. По сигналу «Картина в раме!» зрители рассматривают композицию и рассказывают, что, по их мнению, происходит. Затем педагог показывает оригинал, и все сравнивают его с живой картиной. Команда объясняет, как распределяла роли и что было труднее всего передать.

Вариант: По хлопку педагога картина «оживает» на 10 секунд: каждый герой двигается и произносит одну фразу.

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

№ 117. Игра «Эстафета умений»

Вид: подвижная

Цель: развитие ловкости и умения поддерживать товарища в команде.

Оборудование: кегли, мячи, обручи, мешочки с песком, корзина, фишки-ориентиры — для 4–5 этапов.

Ход игры: Дети делятся на две-три команды по 5–6 человек. Эстафета состоит из этапов-умений: прокатить мяч между кеглями, пролезть в обруч, попасть мешочком в корзину, пропрыгать на одной ноге до фишки. Каждый участник проходит один этап и передаёт эстафету касанием руки. Перед стартом команда сама решает, кто какой этап проходит, учитывая, у кого что лучше получается. Пока товарищ выполняет задание, команда поддерживает его словами, а если не получилось — помогает советом, без упрёков. После эстафеты команды рассказывают, как распределяли этапы и почему.

Вариант: Каждый проходит все этапы, а самый ловкий в каком-либо умении сначала показывает его команде.

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

ТЕМА: ПОДАРОК ДЛЯ МАМЫ И ПАПЫ (ДЕНЬ МАТЕРИ)

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

Также подходят карточки других тем: № 71–80.

ДЕКАБРЬ

ТЕМА: СЕРДЦЕ, ОТКРЫТОЕ ДОБРУ

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

№ 118. Сюжетно-ролевая игра «Мы идём на помощь!»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: расширение представлений о работе волонтеров и спасателей, развитие умения развёртывать сюжет и согласовывать ролевые действия, воспитание готовности помогать людям в беде.

Оборудование: атрибуты вертолёт (стулья, штурвал), игрушечная аптечка, каски и жилеты, игрушечная собака, мягкие игрушки-«пострадавшие», модули или кубики для «завалов», игрушечные микрофон и видеокамера, игрушечная посуда.

Ход игры: Идея сюжета: воспитатель рассказывает, что недалеко от города прошёл ураган, разрушил дома и людям нужна помощь. Роли: волонтеры, лётчик, врач, пожарный, сотрудник МЧС с собакой, корреспондент, видеооператор. Дети «летят» на вертолёте к месту событий, ищут людей, оказывают медицинскую помощь, разбирают завалы, наводят порядок, перевозят людей и животных в безопасное место. Корреспондент ведёт репортаж, оператор снимает. После работы участники вместе готовят обед, беседуют, делятся впечатлениями и возвращаются в детский сад.

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

№ 119. Театрализованная игра «Мост милосердия»

Вид: театрализованная

Цель: формирование понимания того, как важно вовремя прийти на помощь тому, кто в ней нуждается.

Оборудование: верёвка-«мостик» на полу, голубая ткань («река»), игрушечный зайка или котёнок.

Ход игры: На одном «берегу» стоят дети, на другом — игрушечный зайка, который потерялся и не может перейти речку. Воспитатель спрашивает, кто поможет зайке. Дети по одному проходят по верёвке-мостику, забирают зайку и бережно приносят его обратно. Условие: перед тем как взять зайку, нужно сказать ему ободряющие, добрые слова. В конце все обнимают зайку, а ведущий подводит итог: протянуть руку помощи — это и есть милосердие, так поступают волонтеры.

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

№ 120. Театрализованная игра «Библиотека добрых книг»

Вид: театрализованная

Цель: формирование представления о том, что волонтеры помогают не только делом, но и дарят радость другим.

Оборудование: стеллаж или полка, книги (в том числе самодельные картонные книжки), картонки-странички, карандаши или фломастеры, скрепки или степлер для сборки, наклейки-звёздочки, «читательские билеты».

Ход игры: Воспитатель сообщает, что в библиотеке мало книжек для малышей, и предлагает сделать их самим и подарить. Дети «пишут» книги: рисуют на картонных страничках, с помощью взрослого придумывают простые сюжеты. Затем скрепляют страницы в книжки и расставляют их в «библиотеке». Готовые книги дети несут в младшую группу (по-настоящему или понарошку) и показывают и «читают» малышам. Воспитатель подводит итог: подарить радость своим трудом — это тоже волонтерство.

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

№ 121. Народная игра «Холодно — горячо»

Вид: народная

Цель: развитие внимания и умения ориентироваться в пространстве по словесным подсказкам.

Оборудование: предмет, который прячут.

Ход игры: Считалкой выбирают водящего; он выходит или отворачивается, а остальные прячут заранее оговоренный предмет. Водящий возвращается и ищет его. Игроки помогают иносказательными подсказками: чем дальше от предмета, тем «холоднее» (мороз, зима), а при приближении — «теплее», «горячее», «жарко». Если водящий сбивается с пути, ему снова говорят, что стало холодно. Когда предмет найден, выбирают нового водящего.

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

№ 122. Дидактическая игра «Что я могу сделать сам?»

Вид: дидактическая

Цель: развитие адекватной самооценки и осознания своих возможностей, формирование активной позиции в добрых делах.

Оборудование: три круга на полу (зелёный, жёлтый, красный) или три таблички, набор карточек-ситуаций.

Ход игры: Воспитатель раскладывает круги и объясняет их значение: зелёный — могу сделать сам прямо сейчас, жёлтый — понадобится помощь взрослого, красный — пока не могу, но смогу, когда вырасту. Затем показывает карточку с ситуацией (помочь пожилому человеку перейти дорогу, убрать игрушки, накормить бездомного котёнка, построить приют, работать врачом). Ребёнок встаёт в подходящий круг и объясняет свой выбор. Другие дети дополняют или не соглашаются, и тогда ситуацию обсуждают. Воспитатель подводит к мысли, что даже маленькие добрые дела по силам каждому.

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

№ 123. Дидактическая игра «Сортировка мусора»

Вид: дидактическая

Цель: формирование основ экологической культуры и понимания значения раздельного сбора отходов, развитие умения классифицировать.

Оборудование: четыре контейнера разного цвета (пластик, бумага, стекло, пищевые отходы), карточки с изображением мусора (пластиковая бутылка, газета, огрызок яблока, стеклянная банка, батарейка, жестяная банка), значки «Юный эколог».

Ход игры: Воспитатель рассказывает, что волонтеры часто помогают природе, в том числе сортируют мусор. Детям раздают карточки с изображением отходов. Каждый раскладывает свои карточки по контейнерам нужного цвета и объясняет выбор. После сортировки обсуждают, что будет, если мусор не сортировать, и почему батарейки нельзя выбрасывать в обычное ведро. В завершение все получают значок «Юный эколог».

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

№ 124. Музыкальная игра «Ленточки памяти и благодарности»

Вид: музыкальная

Цель: воспитание благодарности к людям, совершающим добрые дела, развитие пластики и чувства ритма.

Оборудование: разноцветные атласные ленты (3–4 на ребёнка), шест или палка для лент («дерево благодарности»), аудиозапись торжественной музыки.

Ход игры: В центре зала устанавливают «дерево» — шест для лент, каждый ребёнок получает ленты. Воспитатель предлагает танцем выразить благодарность волонтерам. Под музыку дети выполняют композицию с лентами по словесным сигналам воспитателя: плавно машут лентами вверх, кружатся, «рисуют» восьмёрки, поднимают ленты к небу. После танца дети по очереди привязывают свои ленты к «дереву», произнося слова благодарности волонтерам.

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

№ 125. Музыкальная игра «Звуки доброты»

Вид: музыкальная

Цель: развитие слухового восприятия, умения связывать звуки с добрыми и экологически полезными поступками.

Оборудование: аудиозаписи звуков (щебет птиц, шум дождя, журчание воды, смех детей, стук молотка, скрип двери), карточки с изображением добрых дел.

Ход игры: Детям предлагают закрыть глаза и послушать запись звука. После каждого звука воспитатель спрашивает, какое доброе дело может быть с ним связано (щебет птиц — покормить птиц, шум дождя — полить цветы). Дети обсуждают и предлагают свои варианты, при необходимости подбирая подходящую карточку с добрым делом. Затем звучит следующая запись.

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

№ 126. Словесная игра «Таблица уважения»

Вид: словесная

Цель: развитие монологической речи и мышления, воспитание основ нравственности.

Оборудование: магнитная доска, разделённая на две половины, сюжетные картинки с хорошими и плохими поступками.

Ход игры: Доску делят на две половины, воспитатель предлагает вместе заполнить «Таблицу уважения»: с одной стороны — поступки, за которые человека уважают, с другой — те, за которые не уважают. Каждый ребёнок выбирает картинку, рассказывает, что на ней происходит, и даёт оценку поступку. Затем прикрепляет картинку в нужную колонку. В конце рассматривают обе колонки и обобщают.

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

№ 127. Словесная игра «Пальцы помогают говорить»

Вид: словесная

Цель: воспитание толерантного отношения к людям с нарушением слуха, знакомство с дактильной азбукой, развитие мелкой моторики.

Оборудование: видеоклип с исполнением песни на жестовом языке (ансамбль «Ангелы Надежды»).

Ход игры: Воспитатель рассказывает, что люди, которые не слышат, могут «говорить» руками — показывать буквы и слова. Дети смотрят видеоклип с исполнением песни на жестовом языке. Затем воспитатель показывает, как с помощью дактильной азбуки сложить слова «мама» и «папа» — буквы А, М и П. Дети повторяют по показу и радуются новому умению.

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

ТЕМА: МУЗЕЙ — СОКРОВИЩА ИСТОРИИ

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

Также подходят карточки других тем: № 116.

№ 128. Игра «Музей»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие умения самостоятельно строить сюжет, распределять роли (директор, экскурсовод, смотритель, реставратор, посетители), готовить экспозицию и правила поведения.

Оборудование: экспонаты из группы и мини-музея (старинные предметы, игрушки, детские поделки, репродукции), таблички-подписи, бумажные «билеты», верёвка или лента для ограждения, бейджи сотрудников, клей и скотч для «реставратора».

Ход игры: Дети сами решают, какой музей откроют (музей игрушки, музей старинных вещей, картинная галерея), и распределяют роли. Сотрудники готовят экспозицию: отбирают и расставляют экспонаты, делают подписи-значки, придумывают и рисуют правила для посетителей. Экскурсовод проводит посетителей по залам и рассказывает об экспонатах, смотритель следит за порядком, кассир продаёт билеты, реставратор «чинит» повреждённый экспонат. Взрослый может войти в игру посетителем с вопросами или предложить новую линию: музей получил новый экспонат и нужно решить, где его выставить. В следующий раз меняются и роли, и тема музея.

Вариант: Пригласить в музей детей младшей группы и провести для них экскурсию.

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

№ 129. Игра «Экскурсовод»

Вид: словесная

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

Оборудование: экспонаты или их картинки (5–6 шт., по теме недели), указка, схема рассказа из четырёх значков (что это, из чего сделано, для чего, чем интересно).

Ход игры: Педагог показывает схему и сам проводит короткую экскурсию у одного экспоната как образец. Дети выбирают экспонат, 1–2 минуты обдумывают рассказ, затем по очереди выступают «экскурсоводами» с указкой. Посетители слушают, а в конце могут задать вопрос. Педагог отмечает, что удалось рассказчику: громкий голос, интересная подробность, обращение к слушателям. На другой неделе экспонаты меняются в соответствии с темой.

Вариант: Экскурсовод рассказывает о двух экспонатах и сравнивает их между собой.

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

№ 130. Игра «Какой это музей»

Вид: дидактическая

Цель: формирование представления о видах музеев: исторический, краеведческий, художественный, технический, музей-заповедник.

Оборудование: пять карточек — «залы» с символом и названием вида музея, картинки экспонатов (15–20 шт.: старинный шлем, прялка, картина, паровоз, деревянная изба, чучело птицы родного края, первый телефон).

Ход игры: Педагог коротко рассказывает, чем отличаются музеи, и раскладывает пять карточек-«залов». Дети получают картинки экспонатов и «отправляют» их в нужный музей, объясняя выбор: «Паровоз — в технический музей, там собирают машины». Некоторые экспонаты могут оказаться в разных музеях (старинная изба, картина о битве) — дети высказывают доводы и договариваются. В конце педагог спрашивает, какие музеи есть в нашем городе и кто из детей в них бывал.

Вариант: Придумать, какой музей можно открыть в детском саду, и подобрать для него экспонаты.

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

№ 131. Игра «Портрет, пейзаж, натюрморт»

Вид: дидактическая

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

Оборудование: репродукции картин трёх жанров (по 3–4 каждого), три таблички-«зала» с названиями жанров.

Ход игры: Педагог раскладывает репродукции и предлагает детям развесить их в трёх залах галереи. Ребёнок выбирает картину, называет жанр и обосновывает: «Это натюрморт, потому что здесь нарисованы цветы и фрукты на столе, а людей нет». Педагог включает одну-две спорные картины (человек на фоне природы) и спрашивает, что на ней главное. Затем ведущий-ребёнок описывает картину, не показывая её, а остальные называют жанр и находят её среди репродукций.

Вариант: Дети сами составляют натюрморт из предметов группы или позируют друг другу для «портрета».

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

№ 132. Игра «Что это было?»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения определять назначение старинного предмета по внешним признакам и доказывать догадку.

Оборудование: старинные предметы из мини-музея или их картинки (6–8 шт.: прялка, ухват, коромысло, чугунный утюг, самовар, лапти).

Ход игры: Педагог показывает старинный предмет или картинку, не называя его. Дети рассматривают форму, материал, детали и высказывают догадки, каждую подтверждая признаком: «Это чтобы носить вёдра — тут крючки по краям». Педагог рассказывает, как на самом деле пользовались предметом, и дети сравнивают его с современной вещью для того же дела (чугунный утюг и электрический). Тяжёлые и хрупкие предметы рассматривают только на столе, не передавая из рук в руки. В конце ребёнок выбирает предмет и рассказывает, как им пользовались, от лица хозяйки или хозяина избы.

Вариант: Дети сами загадывают предмет, описывая только его форму и материал, а остальные угадывают назначение.

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

№ 133. Игра «Реставратор»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения составлять целое из частей; формирование представления о работе реставратора и ценности экспоната.

Оборудование: разрезные картинки — репродукции картин или изображения старинной посуды, разрезанные на 8–12 частей (по одной на пару), конверты, целые изображения-образцы.

Ход игры: Педагог рассказывает, что реставратор возвращает к жизни повреждённые экспонаты — склеивает разбитые вазы, восстанавливает картины — и делает это очень бережно и терпеливо. Каждая пара получает «пострадавший экспонат» — конверт с частями изображения. Пара договаривается, с чего начать (с края, с крупной детали), и собирает целое, заглядывая в образец только в крайнем случае. Готовые «экспонаты» возвращают в «музей» и рассказывают, что восстановили. Педагог спрашивает, почему восстановить экспонат трудно и почему в музее не трогают вещи руками.

Вариант: Собирать без образца или изображение, разрезанное на части неровной формы.

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

№ 134. Игра «Задай вопрос экспонату»**Вид:** словесная**Цель:** развитие умения формулировать вопрос и предполагать ответ.**Оборудование:** 3–4 старинных предмета или репродукции картин.**Ход игры:** Педагог предлагает представить, что экспонат умеет разговаривать. Дети по очереди задают ему вопросы: «Сколько тебе лет?», «Кто тебя сделал?», «Где ты жил раньше?» Ребёнок, сидящий рядом с экспонатом, отвечает за него, опираясь на то, что видно: материал, потёртости, рисунок. Остальные решают, похож ли ответ на правду, и объясняют почему. Затем педагог рассказывает настоящую историю предмета, и дети сравнивают её со своими догадками.**Вариант:** Экспонат сам задаёт вопрос детям — например, о том, чем его заменили в наше время.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 135. Игра «Что изменилось в витрине?»****Вид:** дидактическая**Цель:** развитие зрительной памяти и внимания.**Оборудование:** 7–9 предметов-«экспонатов» (игрушки, старинные вещи, поделки), полка или стол — «витрина», платок для накрывания.**Ход игры:** На «витрине» расставлены 7–9 экспонатов. Дети одну минуту запоминают их расположение, затем отворачиваются, и «смотритель» (сначала педагог, потом ребёнок) делает одно-два изменения: убирает экспонат, меняет два места, добавляет новый. Дети находят изменения и точно объясняют, как всё стояло раньше: «Ложка лежала слева от кувшина». Тот, кто первым правильно назвал изменение, становится смотрителем. Постепенно число изменений увеличивают до трёх.**Вариант:** Смотритель не переставляет предметы, а поворачивает или переворачивает их.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 136. Игра «Тише в музее»****Вид:** подвижная**Цель:** развитие выдержки и умения соблюдать правило в пространстве.**Оборудование:** кегли, кубики, мягкие модули — «экспонаты», расставленные по залу с проходами, бубен, запись спокойной музыки.**Ход игры:** Зал превращается в музей: между «экспонатами» оставлены проходы. Под тихую музыку дети-посетители ходят на носках между экспонатами, не задевая их. По одному удару бубна все замирают, как статуи, и ребёнок-«смотритель» проверяет, кто пошевелился; пошевелившийся становится помощником смотрителя на следующий круг. По двум ударам посетители бесшумно переходят быстрым шагом в другой «зал». Если экспонат задет, посетитель сам аккуратно ставит его на место.**Вариант:** Смотритель стоит с закрытыми глазами и указывает рукой туда, откуда услышал шаги.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: ВОЛШЕБНЫЙ МИР СКАЗОК

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

№ 137. Игра «Театр сказки»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие умения самостоятельно распределять роли (режиссёр, артисты, костюмер, художник афиши, зрители), готовить спектакль и показывать его младшим.

Оборудование: элементы костюмов (платки, шапочки, маски), ширма или стулья для «сцены», бумага и карандаши для афиши и билетов, мягкие модули для декораций, книга со сказкой.

Ход игры: Дети выбирают знакомую сказку и распределяют роли — не только артистов, но и режиссёра, костюмера, художника афиши, билетёра. Режиссёр с артистами договаривается, как показать главные события, костюмер подбирает костюмы из того, что есть в группе, художник рисует афишу. Репетиции идут несколько дней в свободное время; взрослый помогает советом и следит, чтобы роли доставались по желанию и по очереди. Готовый спектакль показывают детям младшей группы, а после показа «труппа» обсуждает, что удалось и что можно сделать лучше.

Вариант: Поставить сказку с изменённой концовкой, которую дети придумали сами.

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

№ 138. Игра «Определи жанр»

Вид: дидактическая

Цель: закрепление умения различать народную и литературную сказку, басню, небылицу и былинку по признакам.

Оборудование: книги или иллюстрации к знакомым детям произведениям разных жанров (по 2–3), карточки-символы жанров (по набору на каждого ребёнка или на пару).

Ход игры: Педагог вместе с детьми вспоминает признаки жанров: басня короткая, в ней через животных показаны людские недостатки и есть вывод; в небылице всё наоборот и смешно; былина рассказывает о богатырях и их подвигах; у народной сказки автора нет — её передавали из уст в уста, а у литературной есть автор, и написана она может быть прозой или в стихах. Затем педагог читает короткий отрывок или показывает иллюстрацию, а дети поднимают карточку-символ жанра и объясняют, по какому признаку его узнали. Спорные случаи обсуждают отдельно: например, небылица тоже бывает складной, в рифму. Отрывки берутся только из уже знакомых детям произведений.

Вариант: Дети называют ещё одно знакомое произведение того же жанра.

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

№ 139. Игра «Придумай небылицу»**Вид:** словесная**Цель:** развитие словесного творчества и чувства юмора, понимание условности жанра.**Оборудование:** картинки-«путаницы» (3–4 шт.: рыба сидит на дереве, кот едет на велосипеде по облаку, снеговик загорает на пляже).**Ход игры:** Педагог показывает картинку-путаницу, и дети находят все «неправильности», объясняя, как бывает на самом деле. Затем педагог сам сочиняет короткую небылицу из двух-трёх предложений о жизни группы. Дети объединяются в пары и придумывают свою небылицу, а потом рассказывают её всем; слушатели находят, что в ней перепутано. Правило: в небылице всё может быть наоборот, но она не должна никого обижать. В конце обсуждают, почему небылицу никто не принимает всерьёз и зачем люди их сочиняют.**Вариант:** Пара рисует картинку-путаницу к своей небылице для книжки группы.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 140. Игра «Сочини загадку»****Вид:** словесная**Цель:** развитие образности речи через составление описательных и метафорических загадок.**Оборудование:** предметные картинки (10–12 шт.), схема составления загадки из трёх значков: какой? — на что похож? — что умеет?.**Ход игры:** Педагог показывает схему и вместе с детьми сочиняет загадку-образец о снежинке: какая она, на что похожа, что с ней бывает на ладони. Ребёнок берёт картинку, не показывая её, и сочиняет загадку по схеме; остальные отгадывают и объясняют, какие слова подсказали ответ. Во второй части педагог предлагает загадку-сравнение: назвать предмет через другой, похожий на него, — например, солнце как «золотое блюдо на синей скатерти». Дети пробуют сочинить такие загадки сами, работая в парах. Самые удачные загадки записывают в «книгу загадок группы».**Вариант:** Сочинить загадку о герое сказки, не называя ни его имени, ни сказки.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 141. Игра «На что похоже»****Вид:** словесная**Цель:** развитие умения составлять сравнения и простые метафоры («туча как...», «речка словно...»).**Оборудование:** мяч; в группе — картинки природных явлений (туча, речка, радуга, сугроб, луна — 8–10 шт.).**Ход игры:** Игра особенно хорошо идёт на прогулке, когда дети видят облака, лужи, деревья, а в группе её проводят по картинкам. Педагог называет предмет и бросает мяч ребёнку, тот придумывает сравнение: «Туча как огромная серая подушка». Повторять чужое сравнение нельзя — нужно найти своё. Затем педагог помогает перейти от сравнения к метафоре: если туча похожа на подушку, как назвать её короче? Дети придумывают образные названия — «небесная подушка», «речка-ленточка». В конце выбирают два-три самых неожиданных сравнения и рисуют их.**Вариант:** Придумать к одному предмету сравнения для разного настроения: весёлая речка и сердитая речка.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 142. Игра «Старинное слово»

Вид: дидактическая

Цель: знакомство с богатством языка через старинные слова (очи, уста, злато, чело) и развитие умения объяснять их значение.

Оборудование: карточки со старинными словами и картинки-отгадки (8–10 пар: очи — глаза, уста — губы, чело — лоб, злато — золото, перст — палец, ланиты — щёки), книга сказок, где встречаются эти слова.

Ход игры: Педагог читает фразу из знакомой сказки, где встречается старинное слово, и спрашивает, что оно может значить. Дети высказывают догадки, опираясь на смысл фразы, а затем находят подходящую картинку-отгадку. Педагог предлагает заменить старинное слово современным и сравнить, как звучит фраза и почему сказочники любят старинную речь. Дети вспоминают, в каких сказках слышали такие слова. Во второй части играют в «Переводчика»: педагог говорит фразу современными словами, а дети заменяют слова старинными.

Вариант: Дети сами сочиняют короткую фразу «сказочным языком», используя два-три старинных слова.

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

№ 143. Игра «Что было бы, если...»

Вид: словесная

Цель: развитие умения рассуждать и предполагать другой ход событий сказки.

Оборудование: иллюстрации к знакомым сказкам (5–6 шт.).

Ход игры: Педагог показывает иллюстрацию к знакомой сказке и задаёт вопрос: «Что было бы, если бы Колобок не стал слушать лису?», «Что было бы, если бы Маша не заглянула в избушку медведей?» Дети по очереди предлагают свой вариант и объясняют, почему события пошли бы именно так. Педагог просит связывать продолжение с характером героя: «Колобок хвастливый — значит, он...». Затем группа выбирает самый интересный вариант и вместе пересказывает новую концовку. Правило: принимается любое предположение, если оно объяснено.

Вариант: Дети сами придумывают вопрос «Что было бы, если...» к сказке и задают его товарищам.

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

№ 144. Игра «Сочиняем сказку по цепочке»**Вид:** словесная**Цель:** развитие связной речи и умения сохранять логику повествования.**Оборудование:** «волшебная палочка» или мяч, карточки-символы частей сказки (зачин, герой, беда, помощник, преодоление, концовка).**Ход игры:** Дети сидят в кругу, педагог выкладывает карточки-символы частей сказки и начинает: «Жил-был...». Передавая палочку, каждый ребёнок добавляет одно-два предложения так, чтобы продолжение было связано с предыдущим. Если цепочка уходит в сторону, следующий ребёнок может «вернуть» её к главному герою, а педагог показывает на карточку, подсказывающую следующую часть. Правило: нельзя противоречить тому, что уже сказано. Когда сказка закончена, один ребёнок пересказывает её целиком, и группа придумывает ей название.**Вариант:** Сочинять сказку от конца к началу: педагог называет концовку, а дети придумывают, как к ней пришли.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 145. Игра «Оживи героя»****Вид:** театрализованная**Цель:** развитие выразительности речи, мимики и движений.**Оборудование:** картинки с героями знакомых сказок (8–10 шт.), зеркало (по желанию).**Ход игры:** Ребёнок вытягивает картинку с героем и, не показывая её, «оживляет» героя: идёт его походкой, показывает характер мимикой и произносит одну фразу его голосом. Зрители угадывают героя и объясняют, по каким движениям и интонациям узнали. Педагог предлагает показать одного и того же героя в разных настроениях: волк голодный, обиженный, испуганный. Затем двое детей разыгрывают короткую встречу героев из разных сказок, придумав, о чём они могли бы поговорить.**Вариант:** Изобразить героя только голосом, стоя за ширмой.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 146. Игра «У медведя во бору»****Вид:** народная подвижная**Цель:** развитие быстроты и умения действовать по правилу.**Оборудование:** шапочка медведя (по желанию), черта «дома», очерченная «берлога».**Ход игры:** Игра проводится на участке или в зале. Выбирают «медведя», он «спит» в берлоге в стороне; остальные выходят из «дома» в «лес», изображают, как собирают грибы и ягоды, и хором произносят народную приговорку о медведе. С последним словом медведь просыпается и бежит ловить игроков, а те убегают в дом. Пойманный становится медведем или его помощником. Правило: убегать можно только после окончания приговорки, ловить — только до черты дома.**Вариант:** Медведь просыпается не на последнее слово, а когда захочет, — игроки должны быть готовы в любой момент.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: ПРОФЕССИЯ — БЕЗОПАСНОСТЬ

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

№ 147. Игра «Служба спасения 112»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие умения распределять роли (диспетчер, спасатель, пожарный, врач, водитель), вызывать помощь и соблюдать последовательность действий.

Оборудование: игрушечные телефоны (2 шт.), карточка с номером 112, каски, жилеты или повязки, игрушечная аптечка, руль, мягкие модули для «машины», карточки-ситуации (5–6 шт.).

Ход игры: Дети сами распределяют роли: диспетчер, спасатели, пожарные, врач, водитель и звонящий. Звонящий набирает 112 на игрушечном телефоне и сообщает диспетчеру, что случилось, свой адрес и имя; диспетчер задаёт уточняющие вопросы и решает, какую службу отправить. Бригада садится в «машину» из модулей и едет на вызов, на месте каждый действует по своей роли: пожарные «тушат», врач перевязывает, спасатели выводят людей. Взрослый следит, чтобы звонящий говорил спокойно и не клал трубку, пока диспетчер не разрешит, и подбрасывает новые ситуации с помощью карточек. В конце смены бригада докладывает диспетчеру о выполненной работе; на следующий день роли меняются.

Вариант: Ввести роль «ведущего смены», который сам составляет для бригады новый вызов.

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

№ 148. Игра «Один дома»

Вид: сюжетно-ролевая

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

Оборудование: игровой уголок «квартира», ширма или стул — «дверь», игрушечный телефон, карточки-ситуации (звонок в дверь незнакомого человека, звонок по телефону с вопросом «Кто дома?», запах дыма, найденные таблетки).

Ход игры: В игровом уголке «квартира» один ребёнок играет того, кто остался дома один, другие — тех, кто звонит в дверь или по телефону («почтальон», «мастер», «незнакомка», «мама»). Дети разыгрывают ситуацию по карточке, а «хозяин» решает, как поступить: не открывать дверь чужому, не говорить по телефону, что взрослых нет дома, позвонить маме или по номеру 112. После каждой сценки зрители обсуждают, правильно ли поступил герой и почему, есть ли другое безопасное решение. Взрослый не играет «злоумышленника» и не пугает детей — сценки остаются спокойными. Роли меняются так, чтобы каждый побывал «хозяином».

Вариант: Дети сами придумывают новую ситуацию для «квартиры» и проверяют, найдут ли товарищи безопасный выход.

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

№ 149. Игра «Причина и следствие»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения выстраивать причинно-следственную цепочку: что произошло — почему — как этого избежать.

Оборудование: серии из трёх сюжетных картинок (5–6 серий: мальчик играл со спичками — начался пожар — правило; девочка бежала по мокрому полу — упала — правило; мяч выкатился на дорогу — ребёнок побежал за ним — правило).

Ход игры: Каждая пара получает перемешанную серию из трёх картинок и раскладывает её по порядку: что произошло, почему, как надо было поступить. Затем пара рассказывает историю всей группе. Педагог задаёт вопросы к каждой картинке: «Почему так случилось?», «Что можно было сделать иначе?» Если пара считает, что причин несколько, она обосновывает это. В конце дети сами придумывают ситуацию и проговаривают цепочку без картинок.

Вариант: Начинать с последней картинки (правила) и восстанавливать, какое происшествие могло к нему привести.

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

№ 150. Игра «Кому что нужно для работы»

Вид: дидактическая

Цель: закрепление умения соотносить предмет и профессию (пожарный рукав, рация, бинт, жезл, каска).

Оборудование: картинки с людьми разных профессий (пожарный, спасатель, врач скорой помощи, инспектор ДПС, строитель — 5–6 шт.), картинки предметов (12–15 шт.).

Ход игры: Педагог раскладывает картинки с людьми разных профессий, а картинки предметов кладёт стопкой. Ребёнок берёт предмет, называет его, отдаёт «хозяину» и объясняет, зачем он нужен в работе: «Жезл нужен инспектору, чтобы показывать водителям, кому ехать, а кому стоять». Предметы, которые нужны нескольким специалистам (рация, каска), дети обсуждают и распределяют с обоснованием. В конце каждый выбирает профессию и называет предметы, без которых в ней не обойтись.

Вариант: Педагог убирает у одного из специалистов предмет, а дети догадываются, что пропало и чем это помешает работе.

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

№ 151. Игра «Дорожные знаки»

Вид: дидактическая

Цель: закрепление знаний об основных дорожных знаках и умения объяснять, о чём знак предупреждает.

Оборудование: картинки дорожных знаков (8–10 шт.: «Пешеходный переход», «Дети», «Велосипедная дорожка», «Движение пешеходов запрещено», «Пункт медицинской помощи», «Место остановки автобуса»), сюжетные картинки ситуаций на дороге (5–6 шт.).

Ход игры: Педагог показывает сюжетную картинку (дети идут мимо школы, по дорожке едет велосипедист), а дети выбирают знак, который должен здесь стоять, и объясняют, кому он адресован и что сообщает. Педагог обращает внимание на форму и цвет: красный круг запрещает, треугольник с красной каймой предупреждает, синие знаки указывают или подсказывают. Затем ребёнок-ведущий описывает знак словами, не показывая его, а остальные находят его среди картинок. Правило: назвать знак мало — нужно объяснить, что делать пешеходу или водителю.

Вариант: На прогулке найти дорожные знаки возле детского сада и объяснить их значение.

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

№ 152. Игра «Назови адрес и объясни, что случилось»

Вид: словесная

Цель: формирование умения коротко и понятно сообщать имя, адрес и суть происшествия.

Оборудование: игрушечные телефоны (2 шт.), карточки-ситуации (5–6 шт.: на кухне дым, бабушке стало плохо, в подъезде плачет потерявшийся малыш), схема сообщения из трёх значков: кто я — где я — что случилось.

Ход игры: Педагог объясняет, что спасателю нужно быстро узнать три вещи, и выкладывает схему из трёх значков. Ребёнок берёт карточку-ситуацию и «звонит» педагогу-диспетчеру: по схеме называет имя и фамилию, адрес и коротко объясняет, что произошло. Диспетчер задаёт один уточняющий вопрос (этаж, подъезд, есть ли рядом взрослые), и ребёнок отвечает. Чтобы не называть домашний адрес при всех, в общей игре дети используют выдуманный «игровой» адрес, а свой настоящий проговаривают педагогу индивидуально. Зрители решают, было ли сообщение коротким и понятным, и что в нём можно сократить.

Вариант: Диспетчер торопит и перебивает, а ребёнок учится спокойно повторить главное.

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

№ 153. Игра «Опасно — безопасно»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения оценивать ситуацию и обосновывать свою оценку.

Оборудование: сюжетные картинки (12–14 шт.: катание с горки у проезжей дороги, игра на тонком льду, переход по «зебре», игра в мяч на площадке, ребёнок гладит незнакомую собаку), красная и зелёная карточки-сигналы на каждого ребёнка.

Ход игры: Педагог показывает картинку, дети одновременно поднимают красную или зелёную карточку: опасно или безопасно. Один из детей объясняет свою оценку: что может случиться и почему. Если мнения разделились, обе стороны приводят доводы, а педагог предлагает найти на картинке подробность, которая решает спор. Для опасных ситуаций дети предлагают, как сделать их безопасными. Педагог включает две-три ситуации, где ответ зависит от условий (катание на санках безопасно на пологой горке вдали от дороги), чтобы дети учились учитывать обстоятельства.

Вариант: Ребёнок-ведущий сам описывает ситуацию словами, а группа оценивает её без картинки.

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

№ 154. Игра «Спасатели»

Вид: подвижная

Цель: развитие ловкости и умения действовать в команде: перенести «пострадавшего» (мягкую игрушку) через «завал».

Оборудование: крупная мягкая игрушка — «пострадавший», покрывало или небольшое одеяло — «носилки», мягкие модули, гимнастические палки — «брёвна», дуги или стойки.

Ход игры: Из модулей, палок и дуг строят «завал». Команда из четырёх спасателей должна пронести «пострадавшего» — большую мягкую игрушку на покрывале-носилках — через завал: обойти модули змейкой, перешагнуть через брёвна, пройти между стойками, не уронив его. Перед стартом команда договаривается, кто держит какой угол и кто командует «Поднимаем!» и «Опускаем!» Две-три команды проходят маршрут по очереди или одновременно по двум завалам. Правило: друг друга дети не переносят, «пострадавший» — только игрушка. После прохождения команды рассказывают, что было самым трудным и как они справились.

Вариант: Командир ведёт команду по завалу только голосом, а остальные идут, не глядя на него.

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

№ 155. Игра «Пожарные на учении»

Вид: подвижная

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

Оборудование: гимнастическая стенка, колокольчики (по числу колонн), гимнастические маты, обручи (по числу колонн).

Ход игры: Дети строятся в 3–4 колонны напротив гимнастической стенки на расстоянии 4–5 метров; на стенке на одинаковой высоте привязаны колокольчики. По сигналу «Пожарные, на учение!» первые в колоннах бегут к стенке, по пути пролезают в обруч, поднимаются по стенке, звонят в колокольчик, спускаются и бегом возвращаются, передавая очередь касанием руки. Правило: подниматься и спускаться без прыжков, не пропуская перекладин; высоту колокольчиков педагог выбирает не выше той, на которую дети привыкли подниматься на физкультурных занятиях. Под стенкой лежат маты, педагог страхует. Отмечают колонну, которая выполнила задание быстро и без нарушений: скорость без порядка не засчитывается.

Вариант: Перед подъёмом «пожарный» проносит до стенки «ведро» — кеглю — и ставит её на отметку.

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

№ 156. Игра «Светофор»

Вид: подвижная

Цель: закрепление правил перехода дороги, развитие внимания.

Оборудование: три кружка — красный, жёлтый, зелёный (или флажки), «зебра», нарисованная мелом или выложенная полосками бумаги, рули или обручи для «водителей» (по желанию).

Ход игры: Дети делятся на «пешеходов» и «водителей», ведущий-«светофор» (сначала педагог, затем ребёнок) стоит у «перекрёстка» с «зеброй». Сигналы светофор показывает для пешеходов: зелёный — пешеходы переходят по «зебре», а водители стоят; жёлтый — все остаются на местах и готовятся; красный — пешеходы ждут на тротуаре, а водители едут. Светофор может менять сигналы неожиданно, проверяя внимание. Кто ошибся, на один круг становится помощником светофора и вслух объясняет правило. После нескольких кругов пешеходы и водители меняются ролями.

Вариант: Ввести сигнал «зелёный мигает»: пешеход, который ещё не ступил на «зебру», остаётся на тротуаре.

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

ТЕМА: НОВОГОДНЕЕ ЧУДО

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

№ 157. Сюжетно-ролевая игра «Помощники Деда Мороза и Снегурочки»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие умения планировать совместную игру и развёртывать сюжет-путешествие, расширение представлений о видах транспорта и о стране, воспитание желания приносить радость другим.

Оборудование: «письма» (конверты), коробки для подарков, упаковочная бумага, карта России, атрибуты транспорта (рули, стулья), костюмы или элементы костюмов Деда Мороза и Снегурочки.

Ход игры: Идея сюжета: дети отправляются в усадьбу Деда Мороза или терем Снегурочки, куда пришло очень много писем от детей со всей страны. Роли: Дед Мороз, Снегурочка, лётчик, водитель снегохода, машинист, паромщик и другие по выбору детей. «Помощники» разбирают письма, подбирают и упаковывают подарки, планируют маршруты в разные уголки России и выбирают транспорт: самолёт, поезд, вертолёт, снегоход, паром, оленью упряжку. В пути возникают трудности (заблудились, сломался транспорт, непогода), с которыми помогают справиться добрые люди. Все подарки доставлены вовремя, Дед Мороз благодарит помощников, и дети возвращаются в детский сад.

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

№ 158. Театрализованная игра «Путешествие в новогоднюю сказку семьи»

Вид: театрализованная

Цель: укрепление представлений о семейных ценностях через совместное творчество, развитие воображения и эмпатии.

Оборудование: костюмы и маски (Дед Мороз, Снегурочка, зверята, члены семьи), макет ёлки, подарки, снежинки, аудиозапись новогодней музыки, карточки с сюжетами («Как мы наряжали ёлку», «Как встречали гостей», «Как помогали Деду Морозу»).

Ход игры: Дети делятся на небольшие группы. Каждая группа вытягивает карточку с сюжетом, распределяет роли и готовит короткий мини-спектакль (3–4 минуты) о том, как семья готовится к празднику. Обязательное условие — показать в сценке взаимопомощь или добрый поступок. Группы по очереди показывают свои сценки, зрители аплодируют. В финале все вместе произносят общий вывод о том, что главное в сказке и в жизни — семья.

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

№ 159. Театрализованная игра «Помоги Снегурочке спасти Новый год»

Вид: театрализованная

Цель: развитие навыков совместной деятельности и эмоциональной отзывчивости, воспитание заботы и доброты.

Оборудование: костюм Снегурочки, костюм Снежной королевы (или накидка и корона), «огоньки семейного тепла» — жёлтые и оранжевые бумажные звёздочки на ниточках, карточки с заданиями, корзинка.

Ход игры: По сюжету Снежная королева хочет, чтобы Новый год не наступил, и забрала «огоньки семейного тепла». Дети-помощники Снегурочки возвращают огоньки, выполняя задания-сценки о доброте и семье: прочитать стихотворение о бабушке, показать, как мириться с братом или сестрой, спеть колыбельную игрушке, поздравить «маму» (куклу или другого ребёнка). За каждое выполненное задание в корзинку возвращается огонёк. Когда все огоньки собраны, Новый год «спасён».

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

№ 160. Народная игра «Два Мороза»

Вид: народная

Цель: развитие быстроты реакции, ловкости и выдержки.

Оборудование: мел для разметки «домов».

Ход игры: На противоположных сторонах площадки мелом обозначают четыре «дома»: в двух стоят водящие — Мороз Красный нос и Мороз Синий нос, в третьем — играющие, четвёртый пустой. Морозы вместе произносят свою часть народного текста из материалов проекта, игроки отвечают своей. После ответа дети перебегают в пустой дом, а Морозы стараются коснуться («заморозить») их. Замороженный останавливается на месте, потом Мороз уводит его в свой дом. После нескольких перебежек подсчитывают замороженных: побеждает Мороз, заморозивший больше игроков. Правила: бежать можно только после сигнального слова, замороженным нельзя сходить с места.

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

№ 161. Словесная игра «Новогодние пожелания»

Вид: словесная

Цель: обогащение словаря новогодними добрыми словами и пожеланиями, воспитание вежливости и доброжелательности.

Оборудование: мяч.

Ход игры: Дети встают в круг. Воспитатель бросает мяч ребёнку и начинает фразу о новогоднем пожелании. Ребёнок ловит мяч, заканчивает фразу своим добрым пожеланием и бросает мяч следующему. Пожелания не должны повторяться. В финале все вместе произносят пожелание, чтобы добрые слова сбылись в Новом году.

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

№ 162. Дидактическая игра «Семейные новогодние традиции»

Вид: дидактическая

Цель: знакомство с семейными новогодними традициями, воспитание уважения к семейным ценностям и обычаям.

Оборудование: карточки с новогодними традициями (украшение ёлки, лепка снеговика, письмо Деду Морозу, семейный ужин, катание на санках), фотографии семейных новогодних моментов (по желанию родителей), большой плакат «Наша новогодняя семья».

Ход игры: Воспитатель показывает карточки и коротко рассказывает о каждой новогодней традиции. Дети по очереди рассказывают, как встречают Новый год в их семьях: кто наряжает ёлку, кто лепит снеговика, как готовятся к празднику. Рассказы дополняют фотографиями, если родители их передали. В финале из карточек, рисунков и фотографий составляют общий коллаж «Наша новогодняя семья» и делают вывод: в каждой семье свои добрые традиции.

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

№ 163. Музыкальная игра «Угадай настроение новогодней песни»

Вид: музыкальная

Цель: развитие эмоциональной отзывчивости, умения различать оттенки настроения в музыке и связывать их с семейными ситуациями.

Оборудование: аудиозаписи 3–4 новогодних песен с разным настроением (радостная, спокойная, немного грустная, торжественная).

Ход игры: Звучит фрагмент новогодней песни (10–15 секунд), и дети словами определяют её настроение: радостное, спокойное, немного грустное, торжественное. Воспитатель спрашивает, когда в семье бывает такое настроение и как можно поддержать близкого. Для каждой песни дети предлагают «семейное решение»: при радостном настроении — вместе спеть и потанцевать, при грустном — обнять и сказать доброе слово и т. д. Воспитатель подводит итог: в дружной семье замечают настроение близких и умеют поддержать.

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

№ 164. Музыкальная игра «Календарь семейных событий»

Вид: музыкальная

Цель: воспитание ценностного отношения к совместным семейным событиям, развитие памяти, координации и чувства ритма.

Оборудование: большой календарь (12 листов или 12 кармашков), карточки-символы семейных событий (дни рождения, прогулки, совместные ужины, чтение сказок, помощь маме, игры с папой), аудиозапись музыки с меняющимся темпом.

Ход игры: Дети стоят в кругу, воспитатель показывает календарь и говорит, что самое дорогое в семье — не вещи, а события, пережитые вместе. Под музыку дети по очереди вытягивают карточку-событие, называют месяц и семейное дело и показывают его пантомимой, а остальные повторяют движение (катаются с горки, пекут блины, дарят цветы, сажают деревья, украшают ёлку). Темп движений меняется вместе с музыкой. В конце все аплодируют, и воспитатель подводит итог: счастье семьи складывается из таких общих моментов.

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

№ 165. Словесная игра «Снежные слова»

Вид: словесная

Цель: развитие навыков словообразования и речевой активности.

Оборудование: карточки-подсказки со словами с корнем «снег» (показываются только при затруднениях).

Ход игры: Воспитатель предлагает детям придумать как можно больше «снежных» слов, в которых слышится слово «снег». Дети по очереди называют родственные слова. Воспитатель отмечает каждое новое слово и следит, чтобы слова не повторялись. При затруднениях он показывает карточки-подсказки (снегопад, снегирь, подснежник и др.).

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

№ 166. Словесная игра «Снежные рассказы»

Вид: словесная

Цель: развитие связной речи, речевой инициативы и фантазии.

Оборудование: не требуется.

Ход игры: Воспитатель начинает фразу на зимнюю тему и предлагает детям по очереди добавлять к ней по одному слову, чтобы получилось длинное-длинное предложение. Каждый следующий ребёнок повторяет начало и добавляет своё слово так, чтобы предложение оставалось связным. При долгих паузах воспитатель задаёт наводящий вопрос (куда пошёл? с чем? что делал?), помогающий продолжить мысль.

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

ЯНВАРЬ

ТЕМА: ПОМОГАЕМ ПТИЦАМ

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

№ 167. Игра «Кто где зимует»

Вид: дидактическая

Цель: обобщение знаний о птицах по признаку среды обитания, доказательство своего вывода.

Оборудование: физическая карта России (настенная или на листе А3), табличка «Тёплые края», картинки зимующих и перелётных птиц, в том числе прилетающих к нам на зиму с севера (10–12 шт.), магниты или скотч, детская энциклопедия о птицах.

Ход игры: Дети подгруппой 6–8 человек собираются у карты, закреплённой на мольберте. Педагог отмечает магнитом наш край, а за южным краем карты помещает табличку «Тёплые края». Каждый ребёнок берёт картинку птицы и решает, куда её поместить: в наш край на всю зиму, в наш край «в гости» с севера или в тёплые края, — и доказывает выбор: чем птица питается зимой и сможет ли найти этот корм под снегом. Остальные соглашаются или возражают со своим доводом, а спорный случай не решается голосованием — его проверяют по энциклопедии. Игра завершается общим выводом, который дети формулируют сами: улетают те, чей корм зимой исчезает, — насекомоядные и водоплавающие птицы.

Вариант: Добавить картинки корма (насекомые, семена, ягоды рябины), чтобы дети выкладывали их рядом с птицей как доказательство.

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

№ 168. Игра «Орнитолог»

Вид: дидактическая

Цель: знакомство с профессией орнитолога, определение птицы по признакам с опорой на самодельный определитель.

Оборудование: самодельный определитель — 6–8 карточек, на каждой птица, её след и значки-признаки (размер, окраска, корм), картинки следов птиц на снегу, аудиозаписи голосов 4–5 знакомых птиц (если есть), лупа, «полевой блокнот» и карандаш.

Ход игры: Педагог рассказывает, что орнитологи изучают птиц и узнают их по внешнему виду, следам и голосу, и открывает в группе «орнитологическую станцию». Ребёнок-орнитолог описывает птицу, не называя её (размер, окраска, форма клюва, корм), остальные ищут карточку в определителе и называют птицу, объясняя, по какому признаку узнали. Во втором задании дети сравнивают картинку следа с определителем и рассуждают: парные отпечатки оставляет птица, которая прыгает, как воробей, а цепочку — та, что шагает, как ворона. Если есть записи голосов, педагог включает одну, и дети выбирают подходящую карточку. Роль орнитолога переходит к тому, кто назвал птицу и сумел объяснить ответ.

Вариант: На прогулке дети ищут птичьи следы на снегу и определяют их по своему определителю, зарисовывая находку в блокнот.

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

№ 169. Игра «Цепочка связей»

Вид: дидактическая

Цель: формирование понимания роли птиц в природе, построение цепочки связей из 4–5 звеньев.

Оборудование: картинки: цветущая яблоня, яблоня с плодами, гусеница, тля, синица, скворец, садовод, корзина яблок, рябина, дрозд (12–15 шт.), стрелки из картона, магнитная доска или фланелеграф.

Ход игры: Педагог помещает на доску картинку цветущего сада и задаёт вопрос: «Что будет с садом, если весной в нём не окажется птиц?» Подгруппа подбирает картинки и выстраивает цепочку слева направо, соединяя звенья стрелками: яблоня — гусеница ест листья — синица ловит гусениц для птенцов — яблоня приносит урожай — садовод собирает яблоки. Каждое звено ребёнок объясняет предложением со словами «потому что» или «поэтому». Затем педагог убирает картинку птицы, и дети рассуждают, как изменится вся цепочка. Если подгрупп две, они строят разные цепочки и рассказывают их друг другу, а слушатели проверяют, не пропущено ли звено.

Вариант: Дети сами начинают цепочку с другого звена (рябина — дрозд — семена — новое деревце) и предлагают товарищам продолжить её.

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

№ 170. Проект «Птичья столовая»

Вид: трудовое поручение

Цель: планирование и распределение обязанностей, воспитание ответственности за длительное дело.

Оборудование: 1–2 кормушки на участке, контейнер с кормом (несолёные семечки подсолнечника, просо, овёс), мерный стаканчик, график дежурств на неделю со значками или фотографиями детей, лист учёта корма с клетками по дням.

Ход игры: В начале недели дети вместе с педагогом решают, что нужно для работы «птичьей столовой»: сколько раз в день насыпать корм, кто будет дежурить, как узнать, хватит ли запаса до пятницы. Пары дежурных распределяют сами и закрепляют это в графике значками. Каждый день дежурные на прогулке отмеряют стаканчиком корм, насыпают его в кормушку, при необходимости сметаю снег и ставят отметку в листе учёта. В середине недели группа смотрит на лист учёта и решает, хватит ли оставшегося корма. В пятницу вместо отчёта дети коротко рассказывают, что получилось, что было трудно и как организовать дежурство на следующей неделе.

Вариант: Дежурные замечают, какой корм птицы съедают быстрее, и предлагают, какой запастись в следующий раз.

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

№ 171. Игра «Спор в лесу»

Вид: словесная

Цель: развитие умения вести аргументированный спор, выслушать и принять довод другого.

Оборудование: ободки или картинки героев (Синица, Ворона, Белка, Лесник, Мальчик), картинки разного корма (белый хлеб, несолёные семечки, несолёное сало, чипсы, крупа), две таблички «Можно» и «Нельзя».

Ход игры: Педагог описывает проблемную ситуацию: в зимнем лесу встретились герои, Мальчик принёс птицам белый хлеб и чипсы, а Лесник сомневается, полезно ли это. Дети выбирают роли и спорят от лица героев: Синица рассказывает, чем питается зимой, Ворона защищает хлеб, Белка вспоминает, как сама делает запасы. Правило спора: говорят по очереди, а прежде чем возразить, повторяют довод предыдущего («Ты говоришь, что..., но...»). Когда доводы исчерпаны, герои вместе решают, чем угощать птиц, и раскладывают картинки корма под таблички «Можно» и «Нельзя». Игру повторяют, поменявшись ролями.

Вариант: Ввести героя-судью, который в конце пересказывает доводы обеих сторон и говорит, какой из них его убедил.

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

№ 172. Игра «Скворечник к весне»

Вид: конструктивная

Цель: планирование будущего дела, умение работать со схемой.

Оборудование: готовый скворечник или его фотография, схема-развёртка скворечника (передняя и задняя стенки, боковые стенки, крыша, дно), бумага в клетку, линейки, карандаши, сантиметровая лента.

Ход игры: Педагог показывает скворечник и предлагает рассмотреть, из каких частей он состоит и зачем нужны крыша и леток. Подгруппа из 4–6 детей обсуждает, каким должен быть домик для скворца: какой величины леток, чтобы птица пролезла, а кошачья лапа — нет, почему крыша сделана с наклоном. По схеме-развёртке дети размечают части на бумаге в клетку с помощью линейки, подписывают их значками и проверяют, совпадают ли размеры стенок, которые должны соединиться. Педагог объясняет, что из дерева скворечник изготовят взрослые, а детский чертёж станет для них заданием. Весной группа вместе со взрослыми вешает скворечник на участке.

Вариант: Сравнить развёртки скворечника и синичника и объяснить, почему у синичника леток меньше.

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

№ 173. Игра «Птичье лото»

Вид: настольно-печатная

Цель: систематизация знаний о птицах, развитие самоконтроля при проверке.

Оборудование: лото (готовое или самодельное): большие карты с 6 изображениями птиц (4–6 карт), маленькие карточки с названием птицы и одним признаком (красная грудка, хохолок, долбит кору, улетает на юг), фишки.

Ход игры: Играют 4–6 детей за столом; сначала ведущий — педагог, затем ребёнок. Ведущий берёт маленькую карточку и называет признак и птицу: «Красная грудка, зимой прилетает к нам с севера — снегирь», а в следующем кругу — только признак. Игрок, у которого есть эта птица, называет её и закрывает фишкой. Заполнив карту, игрок проверяет себя сам: снимает фишки по одной и называет признак каждой птицы, а если ошибся, возвращает фишку и продолжает игру. Выигрывает не самый быстрый, а каждый, чья карта прошла самопроверку.

Вариант: Ведущий называет два признака сразу, и игрок закрывает птицу, только если ей подходят оба.

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

№ 174. Наблюдение «Кто прилетел к кормушке»

Вид: наблюдение

Цель: количественное сравнение, формулирование вывода по результатам наблюдения.

Оборудование: кормушка на участке, лист наблюдений на неделю (строки — дни недели, столбцы — картинки птиц), карандаши, бинокли из картонных втулок.

Ход игры: Каждый день в одно и то же время 3–4 «наблюдателя» вместе с педагогом встают на расстоянии от кормушки, чтобы не спугнуть птиц, и 5 минут считают прилетевших птиц каждого вида. Результат отмечают палочками в строке этого дня, а в группе пересчитывают палочки и записывают цифрой. В пятницу всей группой рассматривают лист и сравнивают: в какой день птиц было больше, какие прилетали чаще, с чем это могло быть связано (мороз, снегопад, был ли корм). Дети формулируют вывод одним-двумя предложениями: «Больше всего птиц было в четверг, потому что...». Правило наблюдателя: стоять тихо, не махать руками, говорить шёпотом.

Вариант: Отмечать в листе погоду значками и проверить, связано ли количество птиц с морозом.

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

ТЕМА: ПУТЕШЕСТВИЕ НА ПОЕЗДЕ

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

№ 175. Игра «Диспетчер»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения работать со схемой и расписанием, планирование последовательности действий.

Оборудование: схема железнодорожных путей на листе ватмана (2–3 пути, станция, разъезд, депо), 3–4 игрушечных паровозика или фишки разного цвета, карточки-расписания со значками (какой поезд, по какому пути, в каком порядке), часы с подвижными стрелками, игрушечный микрофон.

Ход игры: Схему раскладывают на полу или на сдвинутых столах; у каждого из 3–4 «машинистов» свой поезд, один ребёнок — диспетчер. Диспетчер получает карточку-расписание и объявляет в микрофон, какой поезд и по какому пути отправляется, а машинисты ведут составы по схеме. Главное правило: на одном участке пути не может быть двух поездов сразу — если они идут навстречу, диспетчер решает, кто пропускает встречный на разъезде. При «столкновении» игру останавливают, и вся подгруппа разбирает, в каком месте ошибся диспетчер и как поменять порядок. Выполнив расписание, диспетчер передаёт роль другому ребёнку, и в расписание добавляется ещё один поезд.

Вариант: Дети сами составляют расписание значками для следующего диспетчера и проверяют, выполнимо ли оно без столкновений.

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

№ 176. Игра «Профессии железной дороги»

Вид: дидактическая

Цель: соотнесение профессии с зоной ответственности, обобщение знаний о труде железнодорожников.

Оборудование: картинки работников железной дороги: машинист, проводник, диспетчер, ремонтник путей, инженер (5 шт.), карточки с предметами и действиями: пульт управления локомотивом, чай в подстаканнике, проверка билетов, рация и схема путей, гаечный ключ у рельса, чертёж вагона (12–15 шт.).

Ход игры: Картинки профессий выкладывают в ряд на столе, карточки с предметами и действиями лежат стопкой изображением вниз. Ребёнок вытягивает карточку, решает, к какой профессии она относится, кладёт под нужную картинку и объясняет, за что отвечает этот работник: «Ремонтник следит, чтобы рельсы были целыми, иначе поезд может сойти с пути». Если карточка подходит двум профессиям, ребёнок говорит об этом и доказывает. Когда все карточки разложены, педагог спрашивает, что случится с поездом, если на работу не выйдет кто-то один. Итог подводят сами дети: поезд доезжает до места только благодаря труду многих людей.

Вариант: Ребёнок описывает обязанности железнодорожника, не называя профессию, а остальные отгадывают и находят картинку.

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

№ 177. Игра «Безопасность на путях»

Вид: дидактическая

Цель: осознание правил поведения на железной дороге, коллективная выработка памяти.

Оборудование: сюжетные картинки (переход по пешеходному настилу, игра на рельсах, ожидание поезда за ограничительной линией на платформе, переход перед близко идущим поездом, человек в наушниках у переезда — 6–8 шт.), карточки-сигналы зелёного и красного цвета на каждого ребёнка, лист ватмана, фломастеры.

Ход игры: Дети сидят полукругом, педагог показывает картинку и просит рассказать, что происходит и чем это может закончиться. Каждый поднимает зелёную или красную карточку, а несколько детей объясняют свой выбор: поезд не может остановиться сразу, машинист не всегда видит человека, в наушниках не слышно гудка. Из каждой ситуации группа выводит правило одним коротким предложением, педагог записывает его на ватмане, а дети рисуют рядом значок. Готовую памятку зачитывают вслух и вывешивают в раздевалке, чтобы её прочитали родители.

Вариант: Двое детей показывают ситуацию сценкой, а остальные находят в памятке правило, которое её касается.

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

№ 178. Игра «Железная дорога»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие умения вести длительную игру с развитием сюжета, самостоятельно распределять и менять роли.

Оборудование: стулья — вагоны, руль или пульт машиниста, касса из коробки с окошком, билеты, деньги-заместители, фуражки, флажок и фонарик проводника, игрушечная посуда для чая, табличка «Вокзал», игрушечные инструменты для депо.

Ход игры: Дети договариваются, какие места будут в игре — вокзал с кассой, состав, депо, — и распределяют роли: кассир, начальник вокзала, машинист и его помощник, проводники, пассажиры, ремонтники. Пассажиры покупают билеты, проводники проверяют их, рассаживают пассажиров и разносят чай, машинист ведёт поезд и объявляет станции. Сюжет развивается от дня к дню: поезд уходит в депо на ремонт, пассажиры выходят на станции на экскурсию, появляется новый маршрут. Смену ролей дети организуют сами — например, после каждого рейса персонал и пассажиры меняются. Взрослый наблюдает и при необходимости входит в игру пассажиром с необычной просьбой (потерял билет, едет с котом), не руководя действиями детей.

Вариант: Объединить игру с игрой «Диспетчер»: один ребёнок управляет движением нескольких составов по схеме путей.

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

№ 179. Игра «Природные зоны за окном»

Вид: дидактическая

Цель: систематизация знаний о природе России, сравнение природных зон.

Оборудование: длинная бумажная лента-«путь» с отмеченными станциями, картинки природных зон (арктическая пустыня, тундра, тайга, смешанный лес, степь, субтропики Черноморского побережья), картинки животных и растений этих зон (по 3–4 на зону), «окно вагона» — рамка из картона.

Ход игры: Дети «сажаются в поезд», который идёт с севера на юг, а педагог-проводник объявляет станции. На каждой остановке ребёнок смотрит в «окно вагона» — педагог подставляет к рамке картинку природной зоны — и рассказывает, что видит: какая погода, какие растения, кто здесь живёт. Остальные подбирают к зоне картинки животных и растений и раскладывают их вдоль ленты. Дети сравнивают соседние станции: чем тайга отличается от тундры, почему деревья становятся выше, а зима короче. В конце «пассажиры» оглядываются на весь путь и объясняют, как меняется природа по мере движения на юг.

Вариант: Педагог намеренно кладёт животное не в ту зону, а дети находят ошибку и доказывают, где ему место.

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

№ 180. Игра «Сколько ехать?»

Вид: дидактическая

Цель: счёт и простые вычисления в игровой ситуации.

Оборудование: схема маршрута на листе с 6–8 станциями-кружками и названиями-значками, фишки-поезда, карточки с цифрами 0–10, значок часов на каждом перегоне (условие: один перегон — 1 час пути), макет часов.

Ход игры: Дети работают в парах со схемой маршрута. Педагог даёт задачу: «Поезд идёт от станции „Лесная“ до станции „Морская“. Сколько остановок он сделает в пути? Сколько часов ехать, если каждый перегон — один час?» Пара ведёт фишку по схеме, пересчитывает перегоны и выкладывает ответ карточкой с цифрой. Затем задачи усложняются: «Поезд вышел в 2 часа, в котором часу он придёт?» (ответ показывают на макете часов), «Сколько осталось ехать, если позади три станции?» Пары проверяют решения друг друга и рассказывают, как получили ответ.

Вариант: Пары сами придумывают задачу по схеме и загадывают её другой паре.

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

№ 181. Игра «Спасибо за путь!»

Вид: словесная

Цель: воспитание умения выражать благодарность за труд, составление короткого благодарственного письма (подпись печатными буквами — по желанию).

Оборудование: открытки-заготовки или листы бумаги, цветные карандаши и фломастеры, карточки с образцами печатных букв, конверты, картинки профессий железной дороги.

Ход игры: Дети вспоминают, кто из железнодорожников трудится, чтобы поездка была безопасной и удобной: машинист, проводник, диспетчер, ремонтник путей. Каждый выбирает, кого хочет поблагодарить, и сначала проговаривает своё письмо соседу вслух: к кому обращается, за что благодарит, что желает. Затем дети рисуют открытку и подписывают её: кто умеет — сам печатными буквами одно-два слова (СПАСИБО, своё имя), кто пока не умеет — диктует текст педагогу. Готовые письма складывают в конверты и передают железнодорожникам через родителей, которые там работают, или относят на ближайшую станцию по согласованию с администрацией.

Вариант: Пары читают друг другу свои открытки и подсказывают, как сделать пожелание точнее и теплее.

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

ТЕМА: В КРУГУ СЕМЬИ

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

№ 182. Игра «Родословная»

Вид: дидактическая

Цель: систематизация представлений о родственных связях, умение работать со схемой.

Оборудование: лист с контуром дерева из трёх ярусов на каждого ребёнка, бумажные «листочки» (8–10 шт.), карандаши, клей-карандаш, образец дерева вымышленной семьи на листе А3.

Ход игры: Педагог показывает древо вымышленной семьи и объясняет схему: внизу ребёнок с братьями и сёстрами, выше — родители, на верхних ветках — бабушки и дедушки. Дети заполняют «листочки»: рисуют своих родных или с помощью взрослого подписывают имена печатными буквами — и приклеивают их на нужный ярус. По готовой схеме ребёнок отвечает на вопросы педагога и товарищей: «Кем твоя мама приходится бабушке?», «Кто ты для дедушки?» Правило: каждый сам решает, кого поместить на своё древо, пустые ветки допустимы, и древа друг друга дети не сравнивают. В конце педагог обращает внимание на общее: у каждого есть люди, которые о нём заботятся.

Вариант: Дети показывают на древе двоюродных братьев и сестёр и объясняют, через кого они приходятся родственниками.

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

№ 183. Игра «Семейный совет»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие умения договариваться и разрешать спор, аргументировать своё мнение.

Оборудование: мебель и посуда из игрового уголка «Дом», карточки с семейными задачами (куда поехать в выходной, как поздравить бабушку с днём рождения, заводить ли котёнка, как разделить уборку — 5–6 шт.), «говорящий предмет» — небольшая игрушка.

Ход игры: Дети сами распределяют роли членов семьи (мама, папа, бабушка, дедушка, старший брат, младшая сестра) и обустраивают свой «дом». Одна «семья» вытягивает карточку с задачей и собирается за столом на совет. Правило совета: говорит тот, у кого в руках «говорящий предмет», каждый объясняет своё предложение и выслушивает других, а решение должно учитывать интересы всех. Педагог наблюдает и вмешивается только вопросом, если спор зашёл в тупик: «Как сделать, чтобы довольны были и дедушка, и малыш?» Приняв решение, семья обыгрывает его — собирается в поход или готовит праздник, — а другие «семьи» берут следующую карточку.

Вариант: Ввести члена семьи, который сначала не согласен ни с одним предложением, — остальным нужно найти довод, способный его убедить.

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

№ 184. Игра «Реликвия нашей семьи»

Вид: словесная

Цель: развитие монологической речи, воспитание уважения к семейной памяти.

Оборудование: предметы или их фотографии, принесённые из дома по договорённости с родителями (старая фотография, игрушка, открытка, вышивка), столик-«витрина» с салфеткой, план рассказа в значках (что это — чьё — что с ним связано — почему берегут).

Ход игры: За несколько дней педагог через родителей предлагает (по желанию семьи) выбрать дома вещь, с которой связана семейная история, и рассказать ребёнку эту историю; ценные и хрупкие вещи заменяют фотографией. Дети садятся полукругом, «хранитель» реликвии ставит предмет на столик и рассказывает по плану-значкам: что это, кому принадлежало, какой случай с ним связан, почему его берегут. Слушатели задают по одному вопросу, а сам предмет рассматривают только из рук владельца. За день выступают 3–4 рассказчика, остальные — в следующие дни, чтобы каждого выслушали внимательно. Вещи в тот же день возвращаются домой.

Вариант: Ребёнок ведёт рассказ от лица самой вещи: когда её сделали, у кого она жила, что «видела».

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

№ 185. Игра «План семейных выходных»

Вид: словесная

Цель: развитие умения планировать с учётом интересов всех членов семьи и защищать свой вариант плана.

Оборудование: карточки «членов семьи» с подсказкой об интересах или ограничениях (бабушке трудно долго ходить, младший брат спит днём, папа любит рыбалку, мама — книги) — по 4–5 на подгруппу, картинки-занятия (прогулка в парке, музей, поездка за город, пирог, уборка, настольная игра, каток — 12–15 шт.), лист бумаги, разделённый на три столбца «утро — день — вечер», фломастеры.

Ход игры: Дети объединяются в 3–4 «семьи» по 4–5 человек, каждая получает свой набор карточек членов семьи. Задача — за 10 минут составить план субботы, выкладывая картинки-занятия или рисуя значки в столбцах «утро», «день», «вечер». Внутри «семьи» дети договариваются сами, педагог лишь напоминает, что в плане должно найтись дело для каждого. Затем представитель «семьи» защищает план: объясняет, как учтены интересы бабушки, малыша, взрослых, а остальные задают вопросы («А чем займётся малыш, пока папа на рыбалке?»). Правило: критикуя чужой план, нужно предложить, как его улучшить. В завершение группа отмечает по одной удачной находке в каждом плане.

Вариант: В готовый план вводится неожиданное условие (пошёл дождь, приехали гости), и «семья» за две минуты его перестраивает.

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

№ 186. Игра «Кто кому кем приходится»

Вид: словесная

Цель: обобщение представлений о родственных связях (тётя, дядя, племянник, двоюродный брат и сестра), развитие точности словоупотребления.

Оборудование: схема «большой семьи» на листе ватмана: бабушка и дедушка, их сын и дочь со своими семьями, внуки — 10–12 фигурок с именами, соединённых линиями; мяч.

Ход игры: Педагог прикрепляет на доску схему и знакомит детей со «сказочной» семьёй: игра идёт по придуманной семье, а не по семьям детей, чтобы никого не ставить в неловкое положение. Он задаёт вопросы: «Кем Маша приходится Пете?», «Кто для Пети тётя Оля?» Ребёнок отвечает, показывая путь по линиям схемы, и объясняет: «Маша — двоюродная сестра Пети, потому что их мамы — родные сёстры». Во второй части дети встают в круг, педагог бросает мяч и описывает родственника («сын моей сестры»), а ребёнок возвращает мяч с ответом («племянник»). Правило: ответ без объяснения не принимается, если дети засомневались. Ведущим с мячом становится тот, кто правильно и с объяснением ответил на трудный вопрос.

Вариант: Ребёнок сам составляет по схеме задачу о родстве и загадывает её товарищу.

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

№ 187. Игра «Обязанности по возрасту»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения соотносить домашнее дело с возможностями члена семьи, принятие посильного обязательства.

Оборудование: картинки домашних дел (15–18 шт.: полить цветы, накрыть на стол, вынести мусор, приготовить обед, погладить бельё, починить кран, сложить игрушки, покормить кошку, протереть пыль, сходить в магазин), карточки членов семьи разного возраста (малыш 3 лет, дошкольник, школьник, взрослые, бабушка).

Ход игры: Карточки членов семьи выкладываются на ковре по возрастанию. Дети по очереди берут картинку дела, решают, кому оно по силам, и объясняют: «Утюг горячий — гладить будут взрослые», «Сложить игрушки сможет даже малыш». Если дело подходит нескольким, дети обсуждают, кто может помочь и чем. Педагог обращает внимание, что домашние дела не делятся на «мужские» и «женские», а зависят от умений и сил. Затем каждый выбирает под карточкой «дошкольник» одно дело, которое готов выполнять дома всю неделю, и сообщает о нём группе. В пятницу дети рассказывают, удалось ли сдержать слово, — без упреков тем, у кого не получилось.

Вариант: Дети придумывают, как разделить одно большое дело (генеральную уборку, переезд на дачу) между всеми членами семьи.

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

№ 188. Игра «Семейные пословицы»

Вид: словесная

Цель: развитие понимания переносного смысла пословиц о семье, словесно-логического мышления.

Оборудование: карточки с народными пословицами о семье (5–6 шт., например «Не нужен клад, когда в семье лад», «В гостях хорошо, а дома лучше»), каждая разрезана на две части; сюжетные картинки к смыслу пословиц (5–6 шт.).

Ход игры: Педагог читает пословицу и спрашивает, о чём она «на самом деле»: ведь в пословице про клад речь идёт вовсе не о сокровищах. Дети высказывают предположения, педагог наводящими вопросами подводит их к переносному смыслу. Затем каждый получает половину пословицы и ищет товарища со второй половиной. Пара объясняет смысл своей пословицы и подбирает к ней подходящую картинку. Правило: объяснять своими словами, не повторяя текст пословицы. В конце пары рассказывают короткий случай из жизни, к которому подходит их пословица.

Вариант: Педагог рассказывает житейскую ситуацию, а дети подбирают к ней пословицу из разобранных.

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

ФЕВРАЛЬ

ТЕМА: ЗИМНИЕ ВИДЫ СПОРТА

Игры комплекта проекта «Добрые игры» для подготовительной группы — [файл «Играем вместе»](#). Игры подбора педагога помечены в карточке.

№ 189. Сюжетно-ролевая игра «Чемпионат по фигурному катанию»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: расширение представлений о зимних видах спорта и спортивных профессиях, развитие умения распределять роли и действовать в соответствии с ними.

Оборудование: листы бумаги, фломастеры, степлер (для табличек с оценками, билетов, афиш), макет витрины для продажи билетов.

Ход игры: Идея сюжета: спортсмен готовится к чемпионату по фигурному катанию и выступает на нём. Роли: спортсмен, тренер, судьи, болельщики, кассир, комментатор. Тренер проводит тренировку, кассир продаёт билеты зрителям, судьи готовят таблички для оценок. Во время выступления комментатор рассказывает, что происходит, судьи выставляют оценки, болельщики аплодируют. В завершение можно наградить участников и поменяться ролями.

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

№ 190. Подвижная игра «Гонки снежных комков»

Вид: подвижная

Цель: развитие ловкости, координации и умения действовать в команде.

Оборудование: заранее подготовленные снежные комья (по одному на команду), конусы-ориентиры.

Ход игры: Игра проводится на прогулке. Участники делятся на две команды и строятся в колонны. По сигналу первый игрок катит снежный ком вокруг ориентира-конуса, возвращается и передаёт ком следующему, а сам встаёт в конец колонны. Так ком проходит через всю команду. Когда он возвращается к игроку, который стоял первым, игра заканчивается; побеждает команда, справившаяся первой.

Вариант: Встречные гонки: половины каждой команды стоят на противоположных сторонах площадки, игрок перекатывает ком к своей второй половине и передаёт его; игра идёт, пока части команд не поменяются местами или не вернутся в исходное построение.

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

№ 191. Подвижная игра «Мышеловка»

Вид: подвижная

Цель: развитие умения выполнять движения по сигналу и по слову, быстро строиться в круг.

Оборудование: не требуется.

Ход игры: Играющие делятся на две неравные группы: меньшая (примерно треть) берётся за руки и образует круг-«мышеловку», остальные — «мыши» — находятся снаружи. «Мышеловка» ходит по кругу то влево, то вправо, произнося стихотворный текст из материалов проекта. По окончании текста дети останавливаются и поднимают сцепленные руки, «мыши» вбегают в круг и выбегают с другой стороны. По сигналу воспитателя «Хлоп!» дети опускают руки и приседают — мышеловка захлопнута. Не успевшие выбежать «мыши» становятся частью круга; когда поймано большинство, роли меняются. Игру повторяют 3–4 раза.

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

№ 192. Дидактическая игра «Зимние виды спорта»

Вид: дидактическая

Цель: расширение знаний о зимних видах спорта и интереса к ним, обогащение словаря.

Оборудование: карточки с изображением зимних видов спорта, карточки с изображением спортивного инвентаря, мешочек.

Ход игры: Каждому ребёнку дают карточку с изображением зимнего вида спорта. Ребёнок подбирает к ней карточки с инвентарём, который нужен для этого вида спорта, и называет его. Затем объясняет выбор: что делает спортсмен и зачем ему эти предметы. Остальные дети проверяют и дополняют.

Вариант: Карточки перемешивают и кладут в мешочек; ребёнок достаёт карточку и описывает своими словами, что на ней изображено, не называя этого, а остальные угадывают.

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

№ 193. Настольная игра «Найди пару»

Вид: настольная

Цель: формирование интереса к спорту и физической культуре, развитие зрительной памяти и внимания.

Оборудование: 12 пар карточек с изображением зимних видов спорта.

Ход игры: Карточки раскладывают картинкой вниз рядами 4 × 6, играют от 1 до 6 человек. Игроки по очереди открывают по две карточки, стараясь запомнить, где какой вид спорта. Если картинки одинаковые, игрок забирает пару и ходит ещё раз; если разные — переворачивает их обратно, и ход переходит к следующему. Игра заканчивается, когда найдены все пары; выигрывает тот, у кого больше карточек. Открывая пару, ребёнок называет вид спорта.

Вариант: Игра для двух игроков.

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

№ 194. Словесная игра «Снежный ком»

Вид: словесная

Цель: развитие внимания и памяти, закрепление названий зимних видов спорта.

Оборудование: мягкий мяч.

Ход игры: Дети садятся в круг или в линию и передают друг другу мягкий мяч. Получивший мяч называет зимний вид спорта, не повторяя уже прозвучавшие. Кто не может назвать новый вид спорта, выбывает из игры. Побеждает последний оставшийся игрок.

Вариант: Вместо видов спорта называть спортивный инвентарь или слова, связанные с разными видами спорта.

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

№ 195. Музыкальная игра «Ледяные ворота»

Вид: музыкальная

Цель: развитие слуха, чувства ритма и певческих навыков.

Оборудование: музыкальное сопровождение (запись «Ледяные ворота»).

Ход игры: Двое детей встают друг напротив друга и поднимают сцепленные руки — это «ледяные ворота». Остальные, взявшись за руки, цепочкой проходят под воротами, ритмично произнося речёвку из материалов проекта. На последних словах «ворота» опускают руки и ловят тех, кто оказался под ними. Пойманные тоже становятся «воротами», и игра продолжается, пока не останется несколько игроков.

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

№ 196. Игра «Олимпийские кольца»

Вид: дидактическая

Цель: знакомство с символикой Олимпийских игр, развитие умения обобщать.

Оборудование: изображение олимпийского флага, пять обручей или колец из картона синего, жёлтого, чёрного, зелёного и красного цвета, глобус или карта мира, изображение олимпийского огня.

Ход игры: Педагог показывает олимпийский флаг и спрашивает, что дети видят. Он объясняет, что пять сплетённых колец — это пять частей света, откуда спортсмены съезжаются на Игры, а сплетение означает дружбу; цвета колец за определёнными частями света не закреплены. Дети находят на глобусе части света и вместе выкладывают на полу эмблему из обручей, сверяясь с образцом: три кольца сверху, два снизу. Затем педагог рассказывает про олимпийский огонь, и дети обобщают: что объединяет всех участников Игр — общие правила, честная борьба, уважение к сопернику. Правило: эмблему выкладывают, договорившись, без подсказок взрослого.

Вариант: Дети придумывают эмблему для спортивного праздника группы и объясняют, что означает каждая её часть.

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

№ 197. Игра «Правила безопасности — правила жизни»

Вид: дидактическая

Цель: осознанное принятие правил безопасности в зимних играх и спорте, коллективная выработка памятки.

Оборудование: сюжетные картинки зимних ситуаций (8–10 шт.: горка, выезжающая на дорогу; катание по очереди и наперегонки; лёд на реке; снежок, брошенный в лицо; металлические перила на морозе; сосульки над входом; катание на коньках в шлеме и без него), лист ватмана, фломастеры, клей.

Ход игры: Каждая пара получает картинку и обсуждает: что здесь может случиться, почему и как поступить правильно. Пара рассказывает группе, остальные соглашаются или дополняют. Затем группа выбирает 5–6 самых важных правил, и каждая пара рисует знак-картинку для своего правила и приклеивает его на ватман — получается памятка «Зимой безопасно». Правило: в памятку попадает только то правило, о котором договорилась вся группа. Памятку вешают в раздевалке, чтобы рассказать о ней родителям.

Вариант: На прогулке дети находят на участке места, к которым относится каждое правило памятки (горка, крыша с сосульками), и обсуждают их издали.

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

ТЕМА: ЮНЫЕ ИССЛЕДОВАТЕЛИ

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

№ 198. Опыт «Круговорот воды»

Вид: экспериментирование

Цель: исследование испарения и конденсации в совместной работе, обсуждение хода опыта и формулирование общего вывода.

Оборудование: прозрачная пластиковая ёмкость (5–10 л) или прозрачный контейнер, вода комнатной температуры, пищевая плёнка, несколько кубиков льда в пакете с застёжкой, солнечный подоконник или место рядом с батареей, лист с нарисованным кругом «море — пар — облако — дождь», фломастеры.

Ход игры: Опыт ставит вся группа: на дно ёмкости наливают 2–3 см воды, плотно затягивают верх плёнкой, кладут на неё пакет со льдом и ставят ёмкость на солнечный подоконник или рядом с батареей, но не на неё. Перед началом каждый высказывает предположение, что произойдёт с водой. Через 1–2 часа дети рассматривают плёнку: под льдом изнутри собрались капли, они стекают вниз — внутри «идёт дождь». Педагог помогает связать увиденное с природой: солнце нагревает воду, она поднимается невидимым паром, наверху остывает и снова превращается в капли. Вывод дети изображают стрелками на листе-круге и сравнивают с тем, что предполагали вначале. Правило: ёмкость не трясут и не открывают до конца наблюдения.

Вариант: Повторить опыт без льда и сравнить, где капли появятся быстрее и почему.

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

№ 199. Игра «Гипотеза и проверка»

Вид: экспериментирование

Цель: развитие умения выдвигать предположение до опыта и доказывать или опровергать его по результату.

Оборудование: лист «Думаем — проверяем» с колонками «Предполагаю» и «Получилось», фишки «да» и «нет» на каждого ребёнка, прозрачный стакан, бумажная салфетка, таз с водой, фонарик, образцы материалов (прозрачная пластиковая папка, калька, картон, ткань, фольга).

Ход игры: Подгруппа 6–8 детей садится за стол, педагог показывает материалы и ставит вопрос: «Если опустить стакан с салфеткой на дне вверх дном в воду, намокнет ли салфетка?» Каждый кладёт фишку в колонку «Предполагаю» и объясняет свою догадку. Один ребёнок проводит опыт, все наблюдают и сравнивают результат с предположениями: салфетка сухая, потому что в стакане остался воздух. Тот, чья догадка не подтвердилась, говорит, как думает теперь и почему; педагог подчёркивает, что ошибиться в гипотезе нормально — так работают и настоящие учёные. Таким же образом проверяют второе предположение: какие материалы пропускают свет фонарика, а какие нет.

Вариант: Дети сами формулируют предположение для товарищей и подбирают материал для его проверки в уголке экспериментирования.

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

№ 200. Игра «Моё изобретение»

Вид: словесная

Цель: развитие инициативы, умения аргументировать свой замысел перед группой.

Оборудование: листы бумаги А4, цветные карандаши и фломастеры, карточки-«проблемы» (зонт выворачивает ветром, тяжело нести сумку с продуктами, игрушки закатываются под диван, птицам зимой нечего есть — 6–8 шт.), стул «изобретателя».

Ход игры: Каждый ребёнок вытягивает карточку-проблему или придумывает свою и решает, какое изобретение поможет с ней справиться. Дети рисуют изобретение и готовят ответы на три вопроса: что оно делает, из чего сделано, кому пригодится. На «защите» изобретатель садится на особый стул, показывает рисунок и рассказывает о замысле, а «учёный совет» из 3–4 детей задаёт вопросы: «А если пойдёт дождь?», «Сможет ли им пользоваться малыш?» Автор отвечает или дорабатывает изобретение прямо на месте. Правило совета: спрашивать, чтобы помочь улучшить, а не чтобы посмеяться.

Вариант: Двое изобретателей объединяют свои изобретения в одно и вместе защищают общий замысел.

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

№ 201. Опыт «Растворы и смеси»

Вид: экспериментирование

Цель: развитие умения фиксировать результат опыта в таблице и сравнивать вещества по растворимости.

Оборудование: прозрачные стаканчики с водой комнатной температуры (по 4 на пару), соль, сахар, речной песок, манная крупа, чайные ложки, палочки для размешивания, таблица на листе (строки — картинки веществ, столбцы — «растворилось», «не растворилось»), простой и цветной карандаши, клеёнка, салфетки.

Ход игры: Дети работают парами за столами, покрытыми клеёнкой. До опыта пара отмечает в таблице простым карандашом своё предположение по каждому веществу. Затем дети по очереди насыпают по ложке вещества в отдельный стаканчик, размешивают и через минуту смотрят на просвет: стала ли вода прозрачной, есть ли осадок. Результат отмечают цветным карандашом и сравнивают с предположением. Педагог вводит слова: «раствор» — вещества не видно, вода прозрачная; «смесь» — частицы видны и оседают на дно. Правило безопасности: растворы не пробуют на вкус, после опыта моют руки.

Вариант: Проверить, растворится ли сахар быстрее в тёплой (не горячей) воде, и добавить в таблицу ещё один столбец.

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

№ 202. Игра «Великие русские учёные»

Вид: словесная

Цель: узнавание М. В. Ломоносова, Д. И. Менделеева, К. Э. Циолковского по портрету и описанию, развитие монологической речи, воспитание гордости за свою страну.

Оборудование: портреты М. В. Ломоносова, Д. И. Менделеева, К. Э. Циолковского, картинки-подсказки к их делам (обоз и северная деревня, таблица химических элементов, ракета, звёздное небо — 6–8 шт.) в конверте, мольберт.

Ход игры: Портреты стоят на мольберте. Педагог описывает одного из учёных, не называя имени: «Он жил в Калуге, плохо слышал с детства, но мечтал о полётах к звёздам», — дети узнают его и показывают портрет. Затем ребёнок вытягивает из конверта картинку-подсказку и рассказывает об учёном по плану: кто это, чем он известен, что меня в нём удивило. Остальные дополняют рассказ тем, что запомнили. Правило: рассказ — не меньше трёх предложений, своими словами. В конце дети отвечают на вопрос, почему этими людьми гордится вся страна.

Вариант: Дети сами составляют описание-загадку об учёном и загадывают его товарищам.

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

№ 203. Игра «Лаборатория безопасности»

Вид: дидактическая

Цель: осознанное соблюдение правил работы с материалами, развитие самоконтроля.

Оборудование: стол-«лаборатория»: стаканчики с водой, баночка с крышкой, соль, лупа, ножницы с закруглёнными концами, фартук; колокольчик; карточки-значки правил из памятки уголка экспериментирования.

Ход игры: Педагог «работает в лаборатории» и намеренно допускает ошибки: нюхает содержимое баночки, поднеся её к самому носу, держит ножницы остриём к соседу, забывает надеть фартук, ставит стакан с водой на край стола. Дети-«инспекторы» звонят в колокольчик, как только заметят нарушение, объясняют, чем оно опасно, и показывают, как правильно (нюхать, помахивая ладонью к себе). Затем «лаборантом-нарушителем» становится ребёнок, который заранее задумывает 2–3 ошибки, а остальные их ищут. Правило: замечание делают вежливо и сразу предлагают, как исправить. В конце каждый выбирает одно правило, за которым будет следить сам у себя во время опытов этой недели.

Вариант: Во время настоящего опыта пары наблюдают друг за другом и после него обмениваются замечаниями о соблюдении правил.

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

№ 204. Игра «Учёный совет»

Вид: словесная

Цель: развитие умения выслушать товарища, сопоставить результаты разных пар и прийти к общему выводу.

Оборудование: таблицы результатов, заполненные парами в опыте этой недели, магнитная доска или ватман, магниты, колокольчик председателя.

Ход игры: Игра проводится после опыта, который несколько пар выполняли одновременно. Дети садятся полукругом — это «учёный совет» — и выбирают председателя, который даёт слово и следит, чтобы никто не говорил дольше других. Каждая пара кратко сообщает свой результат и прикрепляет таблицу на доску. Председатель с помощью педагога находит совпадения и расхождения: «У трёх пар песок не растворился, а у одной вода помутнела — почему?» Дети выдвигают объяснения, спорную пробу при необходимости повторяют при всех. Правило: перебивать нельзя, возражение начинают словами «Я не согласен, потому что...». Совет формулирует общий вывод, и педагог записывает его значками на ватмане.

Вариант: Совет решает, какой опыт провести следующим, чтобы проверить оставшийся спорный вопрос.

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

ТЕМА: В ГОСТЯХ У СКАЗОК А. С. ПУШКИНА

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

№ 205. Игра «Из какой сказки строка?»

Вид: словесная

Цель: развитие слуховой памяти, умения доказывать ответ ссылкой на сюжет.

Оборудование: книги сказок А. С. Пушкина, уже прочитанных в группе, карточки с иллюстрациями к каждой из этих сказок (по одной на сказку).

Ход игры: Перед детьми выложены карточки-иллюстрации прочитанных сказок А. С. Пушкина. Педагог выразительно читает отрывок из 2–4 строк, не называя сказку. Ребёнок, который узнал её, кладёт руку на нужную карточку и доказывает: о каком герое строки, что происходит в этот момент, что было до и что случится после. Если мнения разошлись, дети сравнивают доводы, а педагог перечитывает отрывок медленнее. Постепенно отрывки становятся труднее — без имён героев и узнаваемых повторов.

Вариант: Ведущий-ребёнок показывает иллюстрацию в книге, а остальные вспоминают своими словами, о чём говорится на этой странице.

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

№ 206. Игра «Сказка народная или авторская?»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения различать авторский и народный текст, аргументировать свой выбор.

Оборудование: книги сказок (10–12 шт.): русские народные сказки и авторские — А. С. Пушкина, П. П. Ершова, К. И. Чуковского и других писателей, два обруча с табличками «Народная» и «Авторская».

Ход игры: Дети сидят на ковре, педагог напоминает: у народной сказки нет одного автора, её сочинял и передавал из уст в уста народ, а у авторской на обложке стоит имя писателя. Каждый выбирает книгу, рассматривает обложку, вспоминает сюжет и кладёт книгу в обруч, объясняя: «Это авторская — её написал Пушкин», «Это народная: начинается с „Жили-были“, и автора нет». Педагог предлагает трудный случай — народную сказку, на обложке которой указано имя того, кто её пересказал, — и дети обсуждают, чем пересказчик отличается от автора. В конце из обруча «Авторская» выбирают сказки Пушкина и вспоминают, какие из них уже прочитаны.

Вариант: Добавить сказки народов России в пересказе писателей и обсудить, в какой обруч их положить и почему.

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

№ 207. Игра «Лукоморье»

Вид: театрализованная

Цель: развитие сюжета по мотивам пролога к поэме А. С. Пушкина «Руслан и Людмила» в самостоятельной режиссёрской игре.

Оборудование: макет дуба: картонный рулон, обклеенный коричневой бумагой, с кроной из зелёной бумаги и «золотой цепью» из бумажных колец, фигурки или мелкие игрушки персонажей (кот, русалка, богатырь, Баба-яга, царевна, серый волк — 6–8 шт.), голубая ткань — «море», кубики и природный материал для избушки и леса.

Ход игры: Педагог читает пролог «У лукоморья дуб зелёный...» и вместе с детьми вспоминает, какие чудеса там встречаются. Подгруппа из 3–4 детей сама расставляет макет и фигурки на столе или ковре, договаривается, о ком будет история и кто каких героев ведёт. Дети говорят за персонажей и передвигают фигурки, продолжая сюжет дальше пролога: учёный кот начинает новую сказку, к дубу приходит богатырь, Баба-яга что-то затевает. Взрослый не предлагает готового сюжета, а при затруднении подсказывает вопросом: «Что увидел кот, когда пошёл налево?» Игра заканчивается, когда история пришла к развязке, и «режиссёры» коротко пересказывают её другим детям.

Вариант: Каждый участник вводит в сюжет одного героя из другой сказки А. С. Пушкина, и история продолжается с его участием.

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

№ 208. Игра «Скажи по-пушкински»

Вид: словесная

Цель: развитие понимания устаревших слов из сказок А. С. Пушкина, подбор к ним современных синонимов.

Оборудование: мяч, картинки к словам «невод», «терем», «светлица», «корыто», «кичка», «душегрейка» (6–8 шт.), книга сказок А. С. Пушкина с иллюстрациями.

Ход игры: Дети стоят в кругу. Педагог бросает мяч и называет старинное слово из сказок Пушкина, ребёнок возвращает мяч с современным словом: «очи — глаза», «чело — лоб», «молвить — сказать». Для предметов, которых сегодня нет в обиходе (невод, кичка, душегрейка), ребёнок находит картинку, описывает предмет и вспоминает, в какой сказке он встречается. Во второй части направление меняется: педагог говорит фразу современным языком («Старик пришёл к морю и сказал»), а дети «переводят» её на пушкинский лад. Правило: кто не знает слова, говорит «передаю» и бросает мяч соседу, а после игры это слово разбирают вместе.

Вариант: Педагог читает отрывок из сказки, а дети хлопают в ладоши, услышав старинное слово, и объясняют его.

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

№ 209. Игра «Желания старухи»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения восстанавливать последовательность событий сказки, формулирование вывода о жадности как причине развязки.

Оборудование: сюжетные картинки к «Сказке о рыбаке и рыбке» А. С. Пушкина (7 шт.: старик со старухой у разбитого корыта, новое корыто, новая изба, старуха — столбовая дворянка, старуха — царица, бурное море, снова разбитое корыто), длинная полоса бумаги — «лента времени».

Ход игры: Сказка прочитана заранее. Картинки лежат вперемешку, и подгруппа из 5–6 детей выкладывает их на «ленте времени» по порядку, договариваясь между собой. Затем один ребёнок «проходит» по ленте и пересказывает, как менялись просьбы старухи и каким становилось море. Педагог задаёт вопросы-рассуждения: «Почему последняя просьба вернула всё к началу?», «Могла ли сказка закончиться иначе?» Дети приходят к выводу, что причина развязки — жадность и неблагодарность старухи. Правило: картинку переставляют только с объяснением, опираясь на текст сказки.

Вариант: Педагог незаметно убирает одну картинку, дети определяют, какого события не хватает, и пересказывают его.

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

№ 210. Игра «Рифма к слову»

Вид: словесная

Цель: развитие чувства ритма и рифмы, умения подбирать слово по звучанию.

Оборудование: книга сказок А. С. Пушкина, мяч.

Ход игры: Педагог читает по книге двестише из знакомой сказки, останавливаясь перед последним словом, и дети подсказывают рифму; затем сверяют с текстом — совпало ли их слово с авторским. Во второй части дети стоят в кругу: педагог бросает мяч и называет слово из сказок (море, рыбка, царь, белка, остров), ребёнок подбирает рифму и возвращает мяч. Если рифма звучит неточно, дети обсуждают, почему одни пары слов звучат лучше других. Правило: рифма должна быть настоящим словом, а не выдуманным. В конце пары сочиняют свою двухстрочную рифмовку о сказочном герое и читают её группе.

Вариант: Ребёнок называет слово, а остальные по цепочке подбирают к нему как можно больше рифм.

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

ТЕМА: СПАСИБО ВАМ, ГЕРОИ

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

Также подходят карточки других тем: № 110, 154.

№ 211. Игра «Богатырская застава»

Вид: подвижная

Цель: развитие выносливости, воспитание взаимовыручки и готовности помочь отстающему товарищу.

Оборудование: гимнастическая скамейка, дуга или натянутая верёвка для подлезания, 4–5 обручей, мешочки с песком (по числу детей), конусы, «ворота заставы» из двух стоек или стульев.

Ход игры: Игру проводят в физкультурном зале. Дети делятся на 2–3 «дружины» по 5–6 человек, каждая выбирает старшего. Педагог объясняет, что богатыри несут службу на заставе и вся дружина должна пройти «дозорную тропу»: пройти по скамейке, подлезть под дугу, перепрыгнуть из обруча в обруч и донести «запас» — мешочек — до ворот. Главное правило: дружина дошла, только когда у ворот стоят все её воины; если кто-то отстаёт, товарищи возвращаются, подбадривают его и подают руку на скамейке. Перед вторым проходом старший вместе с дружиной решает, кому идти первым и как помогать друг другу. Время не засекается — важно дойти всем вместе.

Вариант: Добавить этап «Перенеси щит вдвоём»: пара проносит большой мяч, зажав его между плечами, и не роняет его до конца этапа.

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

№ 212. Игра «Письмо солдату»

Вид: словесная

Цель: развитие умения строить связное высказывание для письма, которое записывает взрослый.

Оборудование: большой лист бумаги или ватман, маркер для педагога, конверт, цветные карандаши для рисунков-вложений.

Ход игры: Адресата и способ отправки педагог заранее согласует с администрацией и родителями, а с детьми обсуждает, из каких частей состоит письмо: обращение, рассказ о себе и о группе, благодарность, пожелания, подпись. Дети по очереди предлагают предложения к каждой части, педагог записывает их на листе, а группа решает, оставить фразу или сказать точнее и теплее. Перед тем как перейти к следующей части, письмо перечитывают целиком, чтобы проверить, понятно ли оно и нет ли повторов. Каждый ребёнок добавляет к письму свой рисунок и, если хочет, подписывает его печатными буквами. Письмо отправляют вместе с родителями или передают адресату лично.

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

№ 213. Игра «Добрый поступок каждый день»

Вид: словесная

Цель: перенос понятия «героизм» на повседневные поступки, требующие смелости: заступиться, признать ошибку, помочь, когда трудно.

Оборудование: прозрачная банка или коробка — «копилка группы», жетоны — крупные пуговицы или кружки из цветного картона (30–40 шт.).

Ход игры: В утреннем круге педагог напоминает о героях, о которых говорили на неделе, и спрашивает: что общего у героя и у человека, который заступился за малыша или честно признался в ошибке? Дети приходят к мысли, что смелость нужна не только на войне. Каждый день перед уходом домой группа собирается в круг, и дети рассказывают о добром поступке, который заметили у товарища, а не у себя. Тот, о ком рассказали, кладёт жетон в общую копилку. Правило: жетоны не считают по именам — копилка одна на всех. В пятницу дети вспоминают самый смелый поступок недели и решают, как продолжить традицию.

Вариант: Дети договариваются, на какое общее доброе дело для малышей или для детского сада «потратить» полную копилку.

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

№ 214. Игра «Что нужно защитнику»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения классифицировать предметы и доказывать, почему исключён лишний.

Оборудование: конверты с наборами из 4 картинок (8 наборов): три предмета снаряжения защитника одного рода войск и один лишний (например, шлем лётчика, планшет с картой, парашют, якорь; бескозырка, бинокль, спасательный круг, лыжи).

Ход игры: Дети сидят за столами парами, каждая пара получает конверт. Пара находит лишнюю картинку и договаривается, как доказать выбор: «Лишний якорь — он нужен моряку, а остальное — снаряжение лётчика». Пара объясняет ответ группе, и только после этого конверты передаются соседям. Педагог обращает внимание, что в некоторых наборах возможны два решения (бинокль нужен и моряку, и пограничнику): принимается любой ответ, если доказательство логичное. Правило: каждый ответ звучит по образцу «Лишний..., потому что...». В конце пары собирают «снаряжение» одного защитника и рассказывают, зачем ему каждая вещь.

Вариант: Пары сами составляют набор с лишним предметом для другой пары.

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

№ 215. Игра «Три богатыря»

Вид: театрализованная

Цель: рассматривание репродукции картины В. М. Васнецова, развитие умения передавать образ позы и жестом.

Оборудование: репродукция картины В. М. Васнецова «Богатыри» (известна как «Три богатыря»), мольберт.

Ход игры: Дети рассматривают репродукцию: кто где стоит, на каких конях богатыри, что держит каждый, куда смотрит. Педагог спрашивает: «Как художник показал, что Илья Муромец — старший и самый спокойный?», «По чему видно, что Добрыня готов к бою?» Затем тройки детей договариваются, кто кого изображает, и выстраивают «живую картину», а зрители объясняют, по каким деталям позы узнали каждого богатыря. По хлопку картина «оживает»: Илья смотрит вдаль из-под ладони, Добрыня вынимает меч, Алёша натягивает лук, — а по второму хлопку снова замирает. Правило: всё передаётся только позой, жестом и взглядом, без слов. Тройки сменяют друг друга, чтобы каждый побывал и богатырём, и зрителем.

Вариант: Один ребёнок становится «экскурсоводом» и рассказывает о картине, пока тройка держит позы.

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

МАРТ

ТЕМА: ПОДАРОК ДЛЯ МАМЫ И ПАПЫ

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

Также подходят карточки других тем: № 71–80.

ТЕМА: ЛЮБИМЫЕ МУЛЬТФИЛЬМЫ

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

№ 216. Игра «Крылатая фраза»

Вид: словесная

Цель: понимание смысла крылатых фраз из мультфильмов и умение употреблять их в подходящей ситуации.

Оборудование: картинки-кадры из 6–8 знакомых детям отечественных мультфильмов, подходящих по возрасту, список реплик для педагога, подобранный заранее по уже просмотренным мультфильмам.

Ход игры: Дети сидят полукругом, перед ними выложены картинки-кадры. Педагог произносит известную реплику героя, ребёнок находит кадр и называет мультфильм и персонажа. Затем группа обсуждает, в какой ситуации герой это сказал и что фраза означает, а педагог спрашивает: «Когда так говорят в жизни?» Дети придумывают свою ситуацию, где эта фраза была бы к месту, и выясняют, говорят ли её всерьёз или в шутку. Ведущим становится ребёнок, который сам вспомнил новую реплику.

Вариант: Ведущий показывает ситуацию пантомимой, а группа подбирает к ней подходящую крылатую фразу.

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

№ 217. Игра «Профессии мультстудии»

Вид: дидактическая

Цель: формирование представлений о коллективном труде при создании мультфильма, соотнесение дела и специалиста.

Оборудование: картинки-значки профессий: сценарист, художник, аниматор, звукорежиссёр, актёр озвучивания (5 шт.), карточки с этапами работы: придумать и записать историю, нарисовать героев и фон, нарисовать много картинок с движением, записать голоса, подобрать музыку и шумы (8–10 шт.), бумажная лента-«конвейер».

Ход игры: Педагог рассказывает, что мультфильм создаёт целая команда, и предлагает выстроить «конвейер» мультстудии. Каждый участник тянет карточку с этапом работы, называет специалиста, который её выполняет, и кладёт карточку на ленту по порядку: сначала история, потом рисунки, движение, голоса и музыка. Он же объясняет, почему этот этап не может стоять раньше или позже соседнего. Затем педагог «отправляет в отпуск» одного специалиста и спрашивает, каким получится мультфильм без него. Разговор завершается выводом: у каждого в студии своё дело, но мультфильм выходит только у всех вместе.

Вариант: Дети распределяют профессии между собой и «создают» короткий мультфильм из 4 рисунков, где каждый выполняет свою часть работы.

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

№ 218. Игра «Своя история»

Вид: театрализованная

Цель: построение сюжета с завязкой и развязкой в самостоятельной режиссёрской игре.

Оборудование: набор фигурок или мелких игрушек (люди, животные, транспорт — 8–10 шт.), фоны из картона (лес, город, море — 2–3 шт.), три карточки-подсказки со значками «Начало», «Что случилось», «Чем закончилось».

Ход игры: Подгруппа из 2–4 детей выбирает фон и героев и договаривается, о чём будет история. Перед игрой дети по карточкам-подсказкам коротко проговаривают план: кто герои и где они, что неожиданного произошло, как всё разрешилось. Затем «режиссёры» разыгрывают историю, передвигая фигурки и говоря за них разными голосами; по ходу можно остановиться и договориться об изменении сюжета. Взрослый наблюдает и вступает только вопросом, если история застопорилась: «Кто мог бы прийти на помощь?» Готовую историю показывают зрителям, а те называют, где была завязка и чем дело разрешилось.

Вариант: Сделать «вторую серию»: на следующий день продолжить историю с теми же героями и новым приключением.

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

№ 219. Игра «Озвучка»

Вид: театрализованная

Цель: развитие интонационной выразительности речи, умения менять темп и силу голоса.

Оборудование: картинки героев знакомых мультфильмов (6–8 шт.: Винни-Пух, Карлсон, Чебурашка, кот Леопольд, Волк из «Ну, погоди!»), игрушечный микрофон.

Ход игры: Педагог рассказывает, что героев мультфильмов озвучивают актёры и каждый голос узнаваем. Ребёнок вытягивает картинку, не показывая её другим, и произносит общую для всех фразу, придуманную педагогом («Ну и денёк сегодня!»), так, как сказал бы этот герой: медленно и важно, быстро и пискляво, ворчливо или ласково. Остальные угадывают героя и объясняют, по чему узнали: по темпу, высоте, громкости голоса. Затем одну и ту же фразу произносят подряд несколько «героев», и дети сравнивают, как меняется её смысл. Правило: голос можно делать тише и громче, но не кричать.

Вариант: Пара озвучивает короткий диалог двух героев, а зрители придумывают, что случилось перед этим разговором.

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

№ 220. Игра «Чему научил мультфильм?»

Вид: словесная

Цель: развитие нравственного суждения, умения приводить доводы в защиту своей оценки поступка героя.

Оборудование: картинки-кадры из знакомых детям мультфильмов, где герой делает выбор (5–6 шт., например «Цветик-семицветик», «Крошка Енот»).

Ход игры: Дети сидят в кругу, педагог показывает кадр и коротко напоминает ситуацию. Он спрашивает: «Правильно ли поступил герой? Как бы ты поступил на его месте?» Согласные с героем переходят на одну сторону от педагога, несогласные — на другую, сомневающиеся остаются посередине, и каждая сторона приводит доводы. Выслушав всех, можно перейти на другую сторону, объяснив, что убедило. Правило: спорят с мнением, а не с человеком; довод начинается словами «Я думаю..., потому что...». В конце дети формулируют одной фразой, чему учит мультфильм.

Вариант: Дети придумывают, как изменился бы сюжет, если бы герой поступил иначе.

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

№ 221. Игра «Раскадровка»

Вид: дидактическая

Цель: развитие понимания временной последовательности событий, пересказ по опорным кадрам.

Оборудование: наборы из 4 сюжетных картинок к знакомым мультфильмам и сказкам (5–6 наборов в конвертах), полоски картона, разделённые на 4 «кадра».

Ход игры: Педагог рассказывает, что прежде чем снимать мультфильм, художник рисует раскадровку — весь сюжет по кадрам. Пары получают конверт с перемешанными кадрами, раскладывают их на полоске и договариваются о порядке событий. Затем пара пересказывает историю: один ведёт рассказ по первым двум кадрам, другой продолжает. Слушатели проверяют порядок и могут предложить другой, если он тоже логичен и пара его обоснует. После обсуждения пары меняются конвертами.

Вариант: Пара получает только три кадра и дорисовывает недостающий — начало или конец истории.

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

№ 222. Игра «Смотрим вместе или выключаем?»

Вид: словесная

Цель: развитие умения осознанно выбирать мультфильм и объяснять своё решение.

Оборудование: карточки-ситуации с картинками (6–8 шт.: герои мультфильма дерутся и обзывают друг друга; добрый мультфильм про дружбу; фильм для взрослых по телевизору; новая серия перед самым сном; мультфильм для малышей), две таблички со значками «смотрим вместе» и «выключаем».

Ход игры: Педагог рассказывает ситуацию: «Вечером Вася включил мультфильм, где герои всё время смеются над слабым». Дети решают, смотреть ли его, кладут карточку к одной из табличек и объясняют выбор. По ходу обсуждения группа выясняет признаки мультфильма, который подходит: добрый, понятный, по возрасту, не слишком длинный. Отдельно обсуждают время: можно ли смотреть мультфильм перед самым сном и почему. Правило: окончательное решение о просмотре ребёнок принимает вместе со взрослым, а его задача — уметь объяснить своё мнение. В конце дети составляют из значков 3–4 правила выбора мультфильма.

Вариант: Дети оформляют правила в памятку для родителей «Как мы выбираем мультфильм».

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

ТЕМА: ПРИКЛЮЧЕНИЯ В КРЫМУ

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

Также подходят карточки других тем: № 129.

№ 223. Игра «Найди Крым на карте»

Вид: дидактическая

Цель: развитие ориентировки по карте, называние сторон света.

Оборудование: настенная карта России, указка, роза ветров на листе со значками С, Ю, З, В, фишки-метки на магнитах, картинки Крымского моста, Чёрного и Азовского морей, Крымских гор.

Ход игры: Педагог показывает на карте Москву и наш город и напоминает, что на карте север вверху, юг внизу, запад слева, восток справа; рядом с картой крепят розу ветров. Дети подходят к карте по одному и выполняют задание: найти Чёрное море, найти Крымский полуостров и поставить фишку, показать, где Крымский мост соединяет Крым с материком через пролив. Каждый объясняет словами, в какой стороне света от нашего города находится Крым и какие моря его омывают; остальные проверяют по розе ветров и поправляют. В конце дети прокладывают указкой путь от нашего города до Крыма и называют, в каком направлении он идёт.

Вариант: Ведущий загадывает объект, называя только его сторону света относительно Крыма и одну подсказку, а остальные находят его на карте.

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

№ 224. Игра «Маршрут путешествия»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения планировать последовательность действий, работать с условными знаками.

Оборудование: схема-карта полуострова на листе А3 с 7–8 точками-значками (горы, пляж, пещера, крепость, парк, порт, водопад), набор условных знаков (поезд, автобус, катер, палатка, кафе), фломастеры, фишка-«путешественник» на каждую команду.

Ход игры: Дети объединяются в пары или тройки и получают схему-карту. Педагог даёт условие: за путешествие нужно посетить 5 точек так, чтобы не возвращаться назад, и хотя бы раз побывать у моря. Команда договаривается о порядке, соединяет точки линией, нумерует их и рядом с каждым переездом ставит условный знак транспорта. Затем каждая команда ведёт фишку по своему маршруту и рассказывает план: «Сначала мы приедем на поезде..., потом...». Другие дети проверяют, выполнено ли условие, и предлагают, где маршрут можно сократить.

Вариант: Ввести ограничение (в горах в первый день туман, туда нельзя) и попросить команды перестроить маршрут.

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

№ 225. Игра «Мост через пролив»

Вид: конструктивная

Цель: развитие умения конструировать по заданному условию, проверка результата.

Оборудование: деревянный строительный набор, пластмассовый конструктор с креплениями, полоски картона, голубая ткань или лист бумаги — «пролив» шириной 30–40 см, игрушечные машинки и кубики для испытания, мерка-полоска.

Ход игры: Педагог расстилает «пролив» и ставит условие: мост соединяет два берега, середина не касается «воды», а под ним должен пройти «корабль» — кубик определённой высоты. Дети в командах по 3–4 человека сначала зарисовывают или обсуждают замысел, распределяют, кто строит опоры, а кто пролёт, и приступают к постройке. Испытание проводят вместе: по мосту проводят машинку, потом по одному ставят кубики-грузы и считают, сколько мост выдержал. Если мост прогнулся или упал, команда называет причину (мало опор, тонкий пролёт) и перестраивает его. В конце команды сравнивают постройки и ищут, какие решения сделали мост прочнее.

Вариант: Изменить условие: мост только из бумаги и картона без кубиков — придумать, как сделать его жёстким (сгибы, «гармошка», трубочки).

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

№ 226. Игра «Обитатели Чёрного моря»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения классифицировать обитателей Чёрного моря и рассказывать о них по признакам.

Оборудование: картинки обитателей Чёрного моря (8 шт.: дельфин, краб, медуза, морской конёк, мидия, рапана, ставрида, катран), схема рассказа из трёх значков (где держится, как передвигается, чем покрыто тело).

Ход игры: Педагог раскладывает картинки и предлагает разделить обитателей на группы; основание дети предлагают сами: кто свободно плавает, а кто ползает по дну или прикрепляется к камням; у кого есть раковина или панцирь. Педагог уточняет, что дельфин — не рыба: он дышит воздухом и поднимается к поверхности, а морской конёк — рыба, хотя на рыбу не похож. Затем ребёнок задумывает обитателя и описывает его по схеме, не называя, а остальные угадывают. Правило: в описании должно быть не меньше трёх признаков. Тот, кто угадал и назвал признак, по которому узнал, загадывает следующим.

Вариант: В набор добавляется животное, которое в Чёрном море не живёт (морж), и дети находят его и объясняют почему.

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

№ 227. Игра «Город-герой»

Вид: дидактическая

Цель: формирование представления о почётном звании «город-герой», воспитание уважения к истории.

Оборудование: фотографии Севастополя (5–6 шт.: Памятник затопленным кораблям, Графская пристань, Малахов курган с Вечным огнём, бухта с кораблями), изображение медали «Золотая Звезда», карта России с отмеченным Севастополем.

Ход игры: Педагог в роли «экскурсовода» описывает одно из мест, а дети находят его на фотографиях и объясняют, по каким деталям узнали. Затем он рассказывает, что в годы Великой Отечественной войны защитники Севастополя много месяцев не сдавали город врагу и за мужество его жителей и воинов городу присвоено звание «город-герой». Дети рассматривают изображение «Золотой Звезды» и объясняют своими словами, чем город-герой отличается от любого другого города. Каждый выбирает фотографию, которую показал бы гостю Севастополя, и говорит, что о ней расскажет. Правило: о войне и памяти говорят спокойно и уважительно, без игровых «выстрелов».

Вариант: Найти на карте Крыма второй город-герой — Керчь — и сравнить его положение с Севастополем.

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

№ 228. Игра «Ароматы юга»

Вид: дидактическая

Цель: развитие обонятельного восприятия, умения точно называть и описывать запах.

Оборудование: 4–5 непрозрачных мешочков из ткани или баночек с марлей вместо крышки: сухая лаванда, мята, хвоя сосны, корочка лимона; картинки этих растений.

Ход игры: До игры педагог уточняет у родителей и медицинского работника, нет ли у детей аллергии на эти растения. Дети сидят за столом подгруппой. Ребёнок закрывает глаза, нюхает мешочек, не поднося его вплотную к носу, и описывает запах словами (свежий, холодящий, сладкий, смолистый, горьковатый), а потом называет растение и находит его картинку. Педагог рассказывает, где эти растения встречаются в Крыму: лавандовые поля, сосны на горных склонах. Правило: мешочки не открывают, содержимое не пробуют. В конце дети обсуждают, какой запах бодрит, а какой успокаивает.

Вариант: Узнать растение сначала по запаху, а затем на ощупь по сухим листьям в мешочке.

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

ТЕМА: ЗА КУЛИСАМИ ТЕАТРА

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

Также подходят карточки других тем: № 110.

№ 229. Игра «Одна роль — разные характеры»

Вид: театрализованная

Цель: развитие умения осознанно передавать характер героя интонацией, мимикой и пластикой.

Оборудование: элемент костюма одного героя (ободок с ушками, шапочка или шарф), карточки-пиктограммы характеров: добрый, хвастливый, трусливый, ворчливый (4–6 шт.).

Ход игры: Дети сидят полукругом, педагог выбирает знакомого сказочного героя, например Зайца, и одну короткую фразу, которую тот говорит. Первый исполнитель надевает элемент костюма, тайком вытягивает карточку характера и проходит по «сцене», произнося фразу: добрый герой говорит мягко и улыбается, хвастливый — громко и выпятив грудь. Зрители угадывают характер и объясняют, по каким признакам догадались: голос, походка, жесты. Ту же фразу повторяет другой ребёнок с другой карточкой, и группа сравнивает исполнения. Завершают обсуждением: что помогает актёру показать, каков герой, если слова одни и те же.

Вариант: Двое детей разыгрывают встречу одного и того же героя в двух характерах — доброго и хвастливого.

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

№ 230. Игра «Озвучиваем спектакль»

Вид: театрализованная

Цель: развитие умения подбирать звук к действию и действовать в общем ритме.

Оборудование: шумовые инструменты (бубен, колокольчик, деревянные ложки, треугольник, барабан), бумага разной плотности (газета, калька, фольга), 2–3 баночки с крупой с плотно закрытыми крышками, короткая история, сочинённая педагогом, или текст знакомой сказки.

Ход игры: Сначала дети вместе с педагогом исследуют, какой звук что может изобразить: шуршание газеты — шаги по листьям, баночка с крупой — дождь, бубен — гром, колокольчик — капель. «Звукорежиссёры» распределяют, кто отвечает за какой звук, и садятся в «оркестровую яму». Педагог или ребёнок-чтец медленно читает историю, а звукорежиссёры вступают по знаку дирижёра — поднятой руке — и замолкают по его жесту. После первого прохода дети обсуждают, где звук не совпал с действием, и озвучивают историю ещё раз. Правило: инструменты звучат только по знаку, баночки с крупой не открывают.

Вариант: Добавить актёров, которые разыгрывают историю без слов, — звукорежиссёры подстраиваются под их движения, а не под текст.

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

№ 231. Игра «Театр теней»

Вид: театрализованная

Цель: развитие умения управлять силуэтом и согласовывать движение с текстом.

Оборудование: экран из белой простыни или ватмана, натянутый между двумя стульями или на раме, светодиодный фонарик или настольная лампа со светодиодной лампой, силуэты героев знакомой сказки из чёрного картона на палочках (6–8 шт.), скотч.

Ход игры: Педагог показывает, как появляется тень: ближе к фонарю она больше и размытее, ближе к экрану — меньше и чётче. Дети пробуют управлять силуэтом: «шагать», поворачивать его, «прятаться» за край экрана. Затем подгруппа из 3–4 детей сама распределяет роли в знакомой сказке (например, «Теремок»), рассказчик ведёт текст, а «актёры» двигают силуэты точно по словам. Зрители отмечают, где движение совпало со словами, а где отстало. Правило безопасности: фонарь стоит устойчиво, в луч не смотрят, силуэт держат снизу за палочку. После показа «актёры» и зрители меняются местами.

Вариант: Дети вырезают силуэт нового героя и вводят его в сказку.

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

№ 232. Игра «Афиша»

Вид: изобразительная

Цель: развитие умения выделять главное в замысле и лаконично изображать его.

Оборудование: 2–3 настоящие театральные афиши или их фотографии, листы бумаги А3, фломастеры, цветные карандаши, восковые мелки.

Ход игры: Дети рассматривают настоящие афиши и выясняют, что на них есть всегда: название спектакля, главный герой или главное событие, когда и где пройдёт показ. Педагог спрашивает: «Почему на афише одна большая картинка, а не вся сказка?» Пары выбирают сказку, договариваются, какую одну сцену или героя нарисовать, и делают афишу: крупное название (печатными буквами, при необходимости с помощью взрослого), одна главная картинка, дата и время значками. Затем зрители по афише угадывают, о каком спектакле речь, и говорят, что сразу привлекло внимание. Правило: на афише только одна главная картинка. Готовые работы вывешивают у театрального уголка.

Вариант: Сделать афишу к спектаклю, который группа покажет малышам, и вручить её им как приглашение.

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

№ 233. Игра «Правила зрителя»

Вид: словесная

Цель: осознанное принятие правил поведения в зрительном зале, объяснение их смысла.

Оборудование: стулья, расставленные рядами, «билеты» с номером ряда и места, сюжетные картинки ситуаций (6–8 шт.: зритель опоздал, громко разговаривает, шуршит фантиком, ставит ноги на спинку кресла, ест во время спектакля, аплодирует в конце, сдаёт одежду в гардероб).

Ход игры: Дети получают «билеты» и находят свои места по номеру ряда и места. Педагог-«билетёр» показывает картинку-ситуацию, и дети объясняют, что в этот момент чувствуют актёры и другие зрители и как поступить правильно. Затем ситуацию разыгрывают: один ребёнок — «зритель-нарушитель», а сосед придумывает, как вежливо сделать ему замечание. Правило: каждое правило объясняется через «почему» — «Нельзя шуршать, потому что...». В конце группа выбирает 4–5 главных правил и рисует их значками для театрального уголка.

Вариант: Разобрать правила для артиста: как вести себя за кулисами и на сцене во время чужого выступления.

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

№ 234. Игра «Свой театр»

Вид: режиссёрская

Цель: развитие умения самостоятельно развивать сюжет и распределять роли без участия взрослого.

Оборудование: настольная ширма (или поставленный на бок стол), настольные куклы и фигурки героев разных сказок (10–12 шт.), кубики и детали конструктора для декораций, лоскуты ткани.

Ход игры: Педагог предлагает подгруппе из 3–4 детей: «Сегодня театр ваш — придумайте спектакль и позовите зрителей, когда будете готовы». Дети сами договариваются о сюжете (можно свести вместе героев разных сказок), распределяют, кто ведёт каких кукол, кто рассказчик, строят декорации. Педагог наблюдает со стороны и вмешивается, только если игра распадается или возник спор, — и тогда вопросом: «Как вы решите, кто будет...?» Когда спектакль готов, его показывают желающим зрителям. Правило: решение принимается договорённостью, а не навязывается. После показа авторы рассказывают, что придумали, и отвечают на вопросы зрителей.

Вариант: Спектакль готовится несколько дней, и каждый день в нём появляется новая сцена.

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

ТЕМА: МИР КИНО

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

№ 235. Игра «Съёмочная площадка»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие умения распределять роли и согласовывать действия команды по сигналу «Мотор!».

Оборудование: игрушечная или картонная видеокамера, хлопушка из двух картонных планок, рупор из свёрнутого картона, стул режиссёра с табличкой, элементы костюмов, шумовые инструменты для звукорежиссёра, карточки-сценарии с короткими сюжетами в картинках.

Ход игры: Дети сами выбирают сценарий и распределяют роли: режиссёр, оператор, актёры, звукорежиссёр, ассистент с хлопушкой; если желающих на роль несколько, решают считалкой или по очереди. Режиссёр объясняет актёрам, что они делают в сцене, оператор выбирает, откуда снимать, звукорежиссёр готовит шумы. Съёмка идёт по общему порядку: режиссёр командует «Мотор!», звукорежиссёр отвечает «Есть мотор!», ассистент хлопает хлопушкой, звучит «Начали!»; по команде «Стоп!» все замирают. Если сцена не получилась, режиссёр говорит, что исправить, и снимают второй «дубль». Взрослый может войти в игру продюсером, который приносит новый сценарий или неожиданное обстоятельство, а при следующей съёмке роли меняются.

Вариант: Снять «фильм» из трёх сцен по заранее нарисованной раскадровке, следя, чтобы актёры появлялись в нужном порядке.

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

№ 236. Игра «Немое кино»

Вид: театрализованная

Цель: развитие выразительности пластики и мимики, понимание роли жеста в общении.

Оборудование: карточки с короткими сюжетами в картинках (бабушка ищет очки, кот ловит бабочку, мальчик получил подарок, двое делят последнюю конфету — 6–8 шт.), табличка «Немое кино», спокойная инструментальная музыка.

Ход игры: Педагог рассказывает, что первые фильмы были без звука и актёры передавали всё лицом и движениями. Дети объединяются в пары или тройки, вытягивают карточку-сюжет и за 2–3 минуты договариваются, кто кого играет и как показать события без единого слова. Каждая группа показывает сценку под музыку, а зрители пересказывают, что увидели, и называют жесты и выражения лица, по которым поняли смысл. Если зрители поняли не всё, актёры вместе с ними ищут, какой жест сделать понятнее, и показывают ещё раз. Правило: на сцене говорить нельзя даже шёпотом.

Вариант: Зрители озвучивают показанную сценку — придумывают героям реплики, — а актёры говорят, совпало ли это с их замыслом.

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

№ 237. Игра «Глазами оператора»

Вид: дидактическая

Цель: осознанный выбор плана съёмки, объяснение своего решения.

Оборудование: рамки-«видоискатели» из картона с окном 10×15 см (по одной на пару), три картинки-образца общего, среднего и крупного плана, композиция из игрушек на столе (кукла за столом с посудой, кот у окна).

Ход игры: Педагог показывает картинки-образцы и объясняет: общий план показывает всё место действия, средний — героя до пояса, крупный — только лицо или важную деталь. Дети в парах берут рамку и, приближаясь к композиции и отдаляясь от неё, «снимают» её разными планами, а напарник называет, какой план получился. Затем педагог даёт задание: «Покажите зрителю, что кукла грустит», «Покажите, где всё происходит», — и пары выбирают план и объясняют, почему он подходит лучше других. На прогулке игру можно продолжить: «снимать» участок и называть планы.

Вариант: Пары зарисовывают одну сцену тремя кадрами разных планов и складывают из них короткую раскадровку.

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

№ 238. Игра «Звук за кадром»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения соотносить звук и событие, работать в паре.

Оборудование: картинки-«кадры» с действиями (8 шт.: идёт дождь, скачет лошадь, скрипит дверь, гремит гром, шагают по снегу, течёт ручей, хлопают крылья, едет поезд), шумовые предметы: лист бумаги, полиэтиленовый пакет, коробочка с крупой, пластиковые стаканчики, металлическая крышка, мешочек с крахмалом, ширма.

Ход игры: Педагог рассказывает, что звуки для фильма часто записывают отдельно и придумывают, чем их изобразить: например, шаги по снегу получаются, если сжимать мешочек с крахмалом. Каждая пара получает картинку-«кадр» и за 3 минуты подбирает предметы, чтобы озвучить действие: один пробует звуки, второй слушает и решает, похоже ли. Затем пара озвучивает «кадр» за ширмой, а зрители находят подходящую картинку среди выложенных на столе. Обсуждают, что сделало звук похожим. Правило: в паре роли «звукорежиссёра» и «слушателя» меняются на каждом кадре.

Вариант: Пара озвучивает «кадр» из двух действий подряд (сначала ветер, потом дождь).

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

№ 239. Игра «Титры»

Вид: словесная

Цель: закрепление названий профессий кино, воспитание уважения к коллективному труду.

Оборудование: картинки людей кинопрофессий (9 шт.: сценарист, режиссёр, оператор, художник, костюмер, гримёр, актёр, композитор, звукорежиссёр), длинная полоса бумаги — «лента титров», мяч.

Ход игры: Педагог рассказывает, что в конце фильма идут титры — список всех, кто над ним работал. Дети вспоминают профессии и раскладывают картинки на «ленте» в том порядке, в каком идёт работа: сценарий, художник и костюмер, съёмка, музыка и звук. Затем игра с мячом в кругу: педагог называет профессию, а ребёнок говорит, что делает этот человек и что случилось бы с фильмом без него. Правило: повторять уже сказанное нельзя. В конце дети составляют «титры» к недавнему делу группы — кто что делал.

Вариант: Ребёнок описывает работу, не называя профессию, а остальные находят нужную картинку.

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

№ 240. Игра «Придумай финал»

Вид: словесная

Цель: развитие умения прогнозировать развитие сюжета, строить связное высказывание.

Оборудование: короткий мультфильм или иллюстрированная книга с незнакомой детям историей, экран или ноутбук (при показе мультфильма).

Ход игры: Педагог показывает мультфильм или читает книгу и останавливается на поворотном моменте. Пары за 2–3 минуты договариваются, чем закончится история, и рассказывают свой финал в 3–5 предложениях. Слушатели задают вопросы: «Почему герой так поступил?», «Откуда взялся волшебник?» Правило: финал должен вытекать из того, что уже было, — из характера героев и событий. Затем все досматривают или дочитывают историю и сравнивают авторский финал со своими: чей ближе и чем отличается. Продолжительность просмотра сверяется с действующими гигиеническими нормативами для электронных средств обучения.

Вариант: Придумать для одной истории два финала — грустный и радостный — и обсудить, какой больше подходит героям.

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

№ 241. Игра «Киновикторина»

Вид: дидактическая

Цель: развитие зрительной памяти, умения доказывать ответ деталью кадра.

Оборудование: распечатанные кадры из знакомых мультфильмов (10–12 шт.), часть из них — увеличенный фрагмент, лист бумаги для закрывания части кадра, колокольчик.

Ход игры: Дети делятся на две команды. Педагог показывает кадр или его фрагмент; команда, которая узнала мультфильм, звонит в колокольчик, называет его и доказывает по детали кадра: по костюму героя, по его дому, по предмету в руках. Ответ без доказательства не принимается, и слово переходит другой команде. Во второй части команды сами готовят задание: закрывают листом часть кадра и предлагают соперникам угадать. Правило: подсказки шёпотом своей команде можно, выкрики нельзя. Очки не считают — в конце проверяют, все ли кадры узнаны.

Вариант: Кадр показывают на 2–3 секунды и убирают, а затем задают вопрос о детали («Какого цвета был шарф?»).

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

АПРЕЛЬ

ТЕМА: РЕЖИМ ДНЯ, ВИТАМИНЫ И ЗДОРОВЬЕ

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

№ 242. Игра «Мой режим дня»

Вид: дидактическая

Цель: закрепление представлений о временной последовательности, объяснение смысла каждого режимного момента.

Оборудование: наборы карточек с режимными моментами (подъём, зарядка, умывание, завтрак, занятия, прогулка, обед, дневной сон, игры, ужин, вечерняя прогулка, чтение перед сном, ночной сон — 12–14 шт.) на каждую пару, полоска-«лента суток» с частями утро, день, вечер, ночь, макет часов.

Ход игры: Дети в парах получают перемешанные карточки и раскладывают их на ленте суток по порядку. Готовые ленты пары сравнивают; если порядок отличается, обсуждают, где ошибка, а где допустимы оба варианта (зарядка до умывания или после). Педагог берёт несколько карточек и спрашивает: «Зачем нужен дневной сон?», «Почему прогулку проводят до обеда?» — ребёнок объясняет, а остальные дополняют. В конце дети показывают на макете часов, когда у них дома ужин и отход ко сну, и сравнивают с соседом.

Вариант: Педагог незаметно убирает одну карточку, а дети определяют, какой момент пропал, и рассуждают, что будет, если он выпадет из дня.

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

№ 243. Игра «Полезно — вредно»

Вид: словесная

Цель: развитие речи-рассуждения, умения отстаивать своё мнение и менять его под влиянием доводов.

Оборудование: картинки с продуктами и ситуациями (конфеты, фрукты, газированная вода, прогулка, планшет, зарядка, чтение лёжа, мультфильм — 10–12 шт.), таблички «Полезно» и «Вредно», лента для обозначения середины.

Ход игры: Таблички кладут у двух противоположных краёв ковра, середину отмечают лентой. Педагог показывает картинку, и каждый ребёнок встаёт у той таблички, которую считает верной. Представители сторон по очереди приводят доводы: «Мультфильм полезен, потому что...», «Он вредит, если...». Кого убедили, тот может перейти на другую сторону и сказать, какой довод его убедил; можно встать на середину, если ответ «смотря сколько и когда». Правило спора: не перебивать и спорить с мнением, а не с человеком.

Вариант: Ведущий-ребёнок сам предлагает ситуацию для спора и следит за соблюдением правил.

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

№ 244. Игра «Тренер»

Вид: подвижная

Цель: развитие умения показывать и объяснять упражнение, выполнять роль ведущего.

Оборудование: карточки-схемы упражнений утренней зарядки, в том числе для осанки и для глаз (10–12 шт.), бубен для отсчёта ритма, коврик или обруч — место «тренера».

Ход игры: Накануне «тренер» вместе с педагогом выбирает по карточкам-схемам 4–5 упражнений, среди которых обязательно одно для осанки и одно для глаз, и проговаривает, как объяснит каждое и сколько раз его повторять. Утром группа становится врассыпную, тренер выходит на своё место, показывает упражнение, говорит, зачем оно нужно («Это для спины, чтобы не сутулиться»), и ведёт счёт. Педагог стоит рядом, подсказывает только при необходимости и следит за расстоянием между детьми. После зарядки тренер спрашивает группу, какое упражнение было самым трудным, и предлагает, как его облегчить. На следующий день тренером становится другой ребёнок.

Вариант: Тренер намеренно допускает ошибку в показе, а группа находит её и объясняет, как выполнять правильно.

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

№ 245. Игра «Витаминная тарелка»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения классифицировать продукты и аргументированно выбирать полезный обед.

Оборудование: бумажные одноразовые тарелки (по одной на пару), картинки продуктов (25–30 шт.: овощи, фрукты, крупы, хлеб, мясо, рыба, яйца, молочные продукты, пирожное, чипсы, газировка), образец тарелки, разделённой линиями на части.

Ход игры: Педагог показывает образец: на тарелке есть место для овощей и фруктов, для каши, хлеба или картофеля, для мяса, рыбы, яиц или творога. Пары собирают на тарелке «обед» из картинок, договариваясь, что положить. Затем пара защищает выбор, а остальные задают вопросы: «Почему здесь нет сладкого?», «Где витамины?» Педагог подчёркивает, что сладкое не «запрещено», но не заменяет обед. Правило: на тарелке должны быть продукты из разных групп, и каждая картинка объясняется. В конце дети сравнивают тарелки и находят, что общего во всех удачных вариантах.

Вариант: Собрать тарелку для спортсмена перед соревнованиями или для друга, который выздоравливает после болезни.

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

№ 246. Игра «Поликлиника: диспансеризация»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие умения строить развёрнутый сюжет с несколькими кабинетами и маршрутным листом.

Оборудование: игровые наборы «Доктор» (2–3 шт.), халаты или фартуки, таблички кабинетов (регистратура, педиатр, окулист, ЛОР, стоматолог, процедурный), таблица для проверки зрения с картинками, сантиметровая лента или ростомер, игрушечные весы, маршрутные листы со значками кабинетов (по числу «пациентов»), карандаши.

Ход игры: Педагог объясняет, что на диспансеризацию приходят здоровые люди, чтобы врачи вовремя заметили, если что-то не так. Дети сами решают, какие кабинеты откроются, распределяют роли (регистратор, врачи, медсестра, пациенты, родители с куклами-малышами) и оборудуют места. Пациент получает в регистратуре маршрутный лист, обходит кабинеты, и каждый врач проводит «осмотр» и ставит отметку. Педагог включается в игру в роли пациента или главного врача только для нового поворота сюжета: «В регистратуре очередь — как быть?» Правило: в очереди ждут спокойно, врач вежливо объясняет, что делает. Игра заканчивается возвращением пациента к педиатру за «заключением», после чего роли меняются.

Вариант: Добавить в сюжет аптеку или кабинет врача по лечебной физкультуре.

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

№ 247. Опыт «Микробы и мыло»

Вид: экспериментирование

Цель: наглядное объяснение смысла мытья рук с мылом, формулирование вывода по опыту.

Оборудование: широкая тарелка с водой, щепотка молотого чёрного перца, жидкое мыло, ватные палочки (по одной на ребёнка), салфетки.

Ход игры: Опыт проводят с подгруппой 5–6 детей за столом. Педагог сам насыпает перец на поверхность воды и говорит, что это модель грязи и микробов на коже. Ребёнок касается воды чистой ватной палочкой — перец остаётся на месте; затем окунает кончик палочки в мыло и касается центра тарелки — перец разбегается к краям. Обсуждают, что произошло, и педагог честно поясняет: перец — только модель, настоящих микробов глазом не увидеть, но мыло помогает отделить грязь от кожи, а вода её смывает. Правило безопасности: перец насыпает только взрослый, руками глаза не трогать, воду не пробовать. После опыта все моют руки по правилам, проговаривая каждый шаг.

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

№ 248. Игра «Что я выбираю»

Вид: словесная

Цель: развитие умения делать осознанный выбор и прогнозировать последствия решения.

Оборудование: карточки-ситуации с картинками (6–8 шт.: мультфильм не закончился, а пора спать; в выходной утром хочется сразу взять планшет; друг зовёт гулять, а ты смотришь видео; не спится, и рука тянется к телефону).

Ход игры: Дети сидят в кругу. Ребёнок вытягивает карточку, педагог зачитывает ситуацию, и группа называет два возможных решения. Для каждого решения дети «прокручивают плёнку вперёд»: что будет через час, утром, на следующий день, — и по очереди добавляют последствия. После этого ребёнок, вытянувший карточку, делает выбор и объясняет его. Правило: ценится не «правильный» ответ, а продуманный — каждое решение разбирают до последствий. В конце каждый формулирует одно правило для себя про сон или экран.

Вариант: Дети сами придумывают ситуацию с трудным выбором и предлагают её товарищам.

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

ТЕМА: КОСМОС — ЗАГАДОЧНЫЙ МИР

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

№ 249. Игра «Парад планет»

Вид: дидактическая

Цель: закрепление порядкового счёта, запоминание последовательности планет Солнечной системы.

Оборудование: картинки восьми планет или круги из картона разного размера и цвета с изображением планет, картинка Солнца, лента или шнур длиной 3–4 м, карточки с цифрами 1–8.

Ход игры: Педагог кладёт картинку Солнца в начале ленты и напоминает, что планеты расположены вокруг него в определённом порядке. Восемь детей разбирают планеты и выстраиваются «парадом» от Солнца, договариваясь между собой и опираясь на подсказки педагога: Меркурий ближе всех к Солнцу, Земля — третья, Юпитер — самый большой. Каждый называет свою планету и её порядковый номер: «Я Марс, четвёртая планета от Солнца» — и берёт карточку с цифрой. По сигналу двое «планет» тихо меняются местами, а зрители находят ошибку и восстанавливают порядок. Затем роли передают зрителям, и парад выстраивается заново.

Вариант: Разложить планеты по размеру, от самой маленькой до самой большой, и сравнить с порядком от Солнца.

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

№ 250. Игра «Подготовка космонавта»

Вид: подвижная

Цель: развитие координации и выдержки, понимание требований, которые предъявляет профессия космонавта.

Оборудование: гимнастическая скамейка, мешочек с песком, тоннель или дуга, 4–5 обручей, канат или шнур на полу.

Ход игры: Педагог рассказывает, что перед полётом космонавт долго тренируется: ему нужны сила, ловкость, выдержка и хорошее равновесие. Дети по одному проходят «центр подготовки»: идут по скамейке с мешочком на голове, не уронив его, проползают через «шлюз»-тоннель, прыжками преодолевают обручи и в конце замирают в позе «ласточка» на счёт до пяти. Следующий начинает, когда предыдущий сошёл со скамейки; ожидающие стоят за линией и подбадривают. Педагог страхует у скамейки. После полосы каждый «космонавт» говорит, какое испытание далось труднее и какое качество оно тренирует.

Вариант: Испытание «Невесомость»: пройти по канату на полу с закрытыми глазами, держась за руку напарника.

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

№ 251. Опыт «Реактивное движение»

Вид: экспериментирование

Цель: наблюдение реактивного движения, вывод о том, что толкает ракету.

Оборудование: воздушные шарик (2–3 шт.), прочная нитка или леска длиной 3–4 м, трубочка для коктейля, скотч, два стула, лента для отметки дальности.

Ход игры: Педагог заранее продевает нитку в трубочку и натягивает её между спинками двух стульев. Дети садятся полукругом в стороне от «трассы» и высказывают предположения, куда поедет шарик. Взрослый надувает шарик, не завязывая, зажимает горлышко пальцами и приклеивает шарик скотчем к трубочке горлышком назад, затем отпускает: шарик мчится вдоль нитки вперёд. Дети обсуждают увиденное: воздух вырывается назад, а шарик движется вперёд — так же струя газов толкает ракету. Опыт повторяют, надувая шарик сильнее и слабее, и отмечают лентой, докуда он долетел. Правило безопасности: шарик надувает только взрослый, дети не стоят на линии нитки, обрывки лопнувшего шарика сразу убирают.

Вариант: Ребёнок под присмотром взрослого сам отпускает горлышко, а группа сравнивает дальность полёта в нескольких запусках.

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

№ 252. Игра «Центр управления полётами»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: освоение ролей командира экипажа, бортинженера и оператора связи, ведение диалога по правилам радиосвязи.

Оборудование: «пульт» ЦУП из коробки с нарисованными кнопками и экранами, игрушечные рации или наушники, «корабль» из стульев и мягких модулей, бортовой журнал (тетрадь), изображение Земли или карта звёздного неба, песочные часы.

Ход игры: Дети делятся на экипаж и ЦУП и сами распределяют роли: командир, бортинженер, космонавт-исследователь — на корабле; руководитель полёта, оператор связи, врач — на Земле. Вместе придумывают задачу полёта и позывные, договариваются о правилах связи: назвать позывной, говорить по очереди, закончить словом «Приём», подтверждать «Вас понял». После обратного отсчёта и старта оператор связи передаёт задания, бортинженер докладывает о показаниях приборов и «неисправностях», а ЦУП предлагает решение. Педагог не руководит игрой и вводит осложнение (метеоритный дождь, потеря связи) только если сюжет иссякает. Полёт заканчивается посадкой и докладом командира, затем экипаж и ЦУП меняются местами.

Вариант: Командир ведёт бортовой журнал значками и после посадки рассказывает по нему, как прошёл полёт.

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

№ 253. Игра «Что взять в полёт?»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения аргументированно отбирать предметы с учётом условий невесомости.

Оборудование: картинки предметов (15–18 шт.: тюбик с едой, тарелка супа, хлеб, бутылка с трубочкой, стакан с водой, фонарик, фотоаппарат, книга, мяч, мягкая игрушка, ремни для крепления, ножницы, семейная фотография, карандаш), конверт или коробка — «рюкзак космонавта».

Ход игры: Педагог напоминает, что в невесомости всё плавает в воздухе: суп разлетится каплями, крошки могут попасть в глаза и в приборы. Дети работают тройками: в «рюкзак» помещается только 6 предметов. Тройка договаривается, что взять, и объясняет каждый выбор и каждый отказ: «Стакан не возьмём — вода выплывет, лучше бутылка с трубочкой». Другие тройки могут возразить, если видят ошибку. Правило: заменить предмет можно только с новым доводом. В конце педагог рассказывает, что космонавты берут с собой и что-то памятное из дома, и дети решают, что взяли бы они.

Вариант: Меняется условие: полёт долгий — что нужно взять для отдыха и связи с семьёй?

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

№ 254. Игра «Созвездие»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения работать по схеме и ориентироваться на плоскости листа.

Оборудование: листы тёмно-синего картона (по одному на ребёнка), «звёзды» — крупные пуговицы или кружки из жёлтой бумаги (по 7–10 шт.), карточки-схемы созвездий (Большая Медведица, Малая Медведица, Кассиопея), отрезки шерстяной нитки.

Ход игры: Педагог показывает на схеме «ковш» Большой Медведицы и рассказывает, что в давние времена люди соединяли звёзды в фигуры, чтобы легче находить их на небе. Ребёнок берёт схему и выкладывает «звёзды» на тёмном листе так же, как на схеме, проговаривая положение: «вверху справа», «чуть ниже», «между». Затем соединяет звёзды нитками и сверяет с образцом. Правило: схему на лист не накладывают — переносят «на глаз». Во второй части ведущий диктует расположение звёзд («первая — в левом верхнем углу, вторая — правее и ниже»), а остальные выкладывают созвездие без схемы и потом проверяют.

Вариант: Ребёнок придумывает своё созвездие, даёт ему название и диктует его товарищу.

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

№ 255. Игра «Радиосвязь»

Вид: словесная

Цель: развитие точности слухового восприятия и передачи сообщения.

Оборудование: карточки-«радиограммы» с короткими сообщениями из 5–8 слов (для педагога), игрушечная рация или кубик вместо неё.

Ход игры: Дети сидят в ряд — это «станции связи» между ЦУП и кораблём. Педагог шёпотом передаёт первому «радиограмму» («Корабль вышел на орбиту, экипаж чувствует себя хорошо»), тот передаёт её шёпотом соседу, говоря в «рацию» медленно и отчётливо. Последний произносит сообщение вслух, и его сравнивают с исходным. Если сообщение исказилось, дети выясняют, на какой «станции» это произошло, без упрёков, и обсуждают, что помогает передавать точно. Правило: переспросить можно один раз словами «Повторите, приём». «Станции» меняются местами, и первым становится другой ребёнок.

Вариант: Сообщение содержит числа и названия («Через 2 часа корабль пролетит над Москвой, на борту 3 космонавта»), а цепочка передаёт его без ошибок.

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

ТЕМА: ПРИРОДА — НАШ ДОМ

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

№ 256. Игра «Сортируем мусор»

Вид: дидактическая

Цель: формирование умения классифицировать отходы, объяснение, почему батарейки собирают отдельно.

Оборудование: 4 коробки с табличками-значками «Бумага», «Пластик», «Стекло», «Батарейки», картинки отходов (15–20 шт.), чистые безопасные предметы: газета, картонная коробочка, вымытая пластиковая бутылка, крышки, вымытый стаканчик из-под йогурта.

Ход игры: Педагог рассказывает, что многие отходы можно переработать, если правильно их разделить. Ребёнок берёт со стола картинку или предмет, определяет материал и опускает его в нужную коробку, называя признак: «Бумага мнётся и рвётся», «Стекло прозрачное и бьётся». Когда очередь доходит до батареек, педагог спрашивает, зачем для них отдельная коробка, и дети рассуждают: внутри вещества, опасные для земли и воды, поэтому батарейки сдают в специальные пункты. В конце коробки «проверяют» соседи: ищут ошибки и объясняют, куда переложить предмет.

Вариант: Добавить предметы из смешанных материалов (бутылка с бумажной этикеткой) и обсудить, как подготовить их к сдаче.

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

№ 257. Игра «Экологический патруль»

Вид: наблюдение

Цель: развитие наблюдательности, умения спланировать и выполнить маленькое посильное дело.

Оборудование: значки или повязки «Патруль», планшет с листом и карандаш, перчатки и пакет для мусора у взрослого, лейка, корм для птиц, табличка из картона.

Ход игры: Патруль из 4–6 детей вместе с педагогом обходит участок и отмечает в планшете значками, что требует помощи: сломанная ветка, вытоптаный газон, мусор у забора, пустая кормушка, пересохшая клумба. У каждой находки дети обсуждают, чем это плохо для растений, птиц или людей и можно ли исправить это своими силами. Из списка патруль выбирает одно-два дела на сегодня — полить клумбу, насыпать корм, поставить табличку «Не топчи» — и выполняет их. Правило безопасности: найденный мусор дети руками не трогают, его собирает взрослый в перчатках; о стекле и острых предметах сразу сообщают педагогу. На следующей прогулке патруль проверяет, что изменилось.

Вариант: Патруль рисует свой экологический знак и устанавливает его там, где порядок нарушают чаще всего.

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

№ 258. Опыт «Фильтруем воду»

Вид: экспериментирование

Цель: наблюдение очистки воды, вывод о ценности чистой воды.

Оборудование: пластиковая бутылка с отрезанным дном, перевёрнутая горлышком вниз и закреплённая над прозрачным стаканом (край среза взрослый заранее обклеивает скотчем), вата, марля, чистый речной песок, мелкие промытые камешки, стакан «грязной» воды (вода с землёй и травинками), стакан чистой воды для сравнения, клеёнка.

Ход игры: Опыт проводят за столом, покрытым клеёнкой, с подгруппой 5–6 детей. Дети рассматривают мутную воду и предполагают, можно ли сделать её чистой. Вместе с педагогом в «воронку» слоями укладывают вату, марлю, песок и камешки — каждый ребёнок отвечает за свой слой. Затем медленно наливают грязную воду и наблюдают, как в стакан стекает более светлая вода, и сравнивают её с исходной и с водой из-под крана. Педагог обращает внимание: вода посветлела, но пить её нельзя, потому что фильтр не задерживает невидимых микробов. Вывод формулируют вместе: очистить воду трудно, поэтому важно её не загрязнять. Правило: профильтрованную воду не пробуют.

Вариант: Сравнить два фильтра — только из ваты и многослойный — и выяснить, какой очищает лучше и почему.

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

№ 259. Игра «Цепочка питания»

Вид: дидактическая

Цель: развитие понимания связей в природе, умения делать вывод о последствиях разрыва цепочки.

Оборудование: картинки растений и животных леса, луга и водоёма (20–25 шт.: трава, кузнечик, лягушка, цапля, семена, мышь, сова, листья, гусеница, синица, ястреб), стрелки из картона, верёвка.

Ход игры: Педагог выкладывает простую цепочку из трёх звеньев и объясняет правило: стрелка идёт от того, кого едят, к тому, кто ест. Пары выстраивают из картинок цепочки из 4–5 звеньев и объясняют: «Кузнечик ест траву, лягушка — кузнечика, а цапля — лягушку». Затем одна цепочка становится «живой»: дети с картинками в руках держатся за общую верёвку. Педагог говорит, что одно звено исчезло (например, луг распахали и кузнечиков не стало), — этот ребёнок отпускает верёвку, а остальные объясняют, что произойдёт с каждым следующим звеном. Группа формулирует вывод: в природе всё связано, и вред одному звену отражается на всех.

Вариант: Построить цепочку для водоёма и найти, какое звено чаще всего страдает от людей.

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

№ 260. Игра «Красная книга»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения работать со справочником, составление краткого сообщения о редком виде.

Оборудование: Красная книга своего региона (печатное издание или распечатанные страницы с иллюстрациями 6–8 видов животных), картинки этих животных, красная папка — «Красная книга группы», лупа.

Ход игры: Педагог показывает Красную книгу и объясняет, зачем её составляют и почему у неё красная обложка — это знак «Внимание!» Пары получают картинку редкого животного своего края и находят его в справочнике по иллюстрации; текст статьи педагог читает вслух или помогает прочитать. Пара готовит сообщение по плану: как называется, где живёт, почему стало редким, чем люди могут помочь. Правило: сообщение — 3–4 предложения своими словами, без пересказа всей статьи. После выступления пара вкладывает свою страницу в «Красную книгу группы».

Вариант: Добавить редкое растение края и придумать для него охранный знак.

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

№ 261. Игра «Жалоба природы»

Вид: театрализованная

Цель: развитие умения строить монолог от лица природного объекта, развитие эмпатии.

Оборудование: медальоны с картинками (река, берёза, птица, муравейник, луговой цветок, лесная поляна — 6 шт.), тетрадь — «книга жалоб природы», игрушечный микрофон.

Ход игры: Педагог объясняет: природа не умеет говорить, но мы попробуем услышать, о чём бы она попросила. Ребёнок выбирает медальон, минуту думает и выступает от первого лица: «Я — река. Мне плохо, потому что...», — и заканчивает просьбой к людям. Остальные — «защитники природы» — отвечают, что могут сделать сами уже сейчас: не мусорить на прогулке, не ломать ветки, не трогать муравейник. Педагог записывает обещания значками в «книгу жалоб». Правило: говорить от лица объекта, называть причину и просьбу, не пугая слушателей. В конце выбирают одну «жалобу», на которую группа ответит делом на этой неделе.

Вариант: Двое ведут диалог: дерево и человек, который хочет повесить на него качели, — и ищут решение, устраивающее обоих.

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

№ 262. Игра «Правило для всех»

Вид: изобразительная

Цель: развитие умения обобщать правило поведения в природе в условном знаке.

Оборудование: 3–4 дорожных знака (картинки) для образца, заготовки из бумаги — круги с красной каймой и треугольники, фломастеры, цветные карандаши.

Ход игры: Дети рассматривают дорожные знаки и выясняют, как они «говорят» без слов: форма, цвет, простой рисунок, красная черта означает «нельзя». Группа вспоминает правила поведения в природе, о которых говорили на неделе. Пары выбирают одно правило и рисуют для него знак. Затем знаки выставляют, и остальные угадывают правило без подсказок; если не угадали, авторы упрощают рисунок. Правило: на знаке нет ни слов, ни букв, только одна понятная картинка. Готовые знаки дети размещают на участке или в уголке природы.

Вариант: Придумать «разрешающий» знак — что в лесу можно и нужно делать (слушать птиц, убирать за собой мусор).

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

ТЕМА: КЕМ Я СТАНУ, КОГДА ВЫРАСТУ?

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

№ 263. Игра «Конструкторское бюро»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие умения выстраивать длинную цепочку ролевых действий, доведение замысла до результата.

Оборудование: листы бумаги, карандаши и линейки для чертежей, деревянный и пластмассовый конструктор, картон, скотч, игрушки для испытаний, таблички «Чертёжный отдел», «Цех», «Испытательный стенд», бейдж главного конструктора.

Ход игры: Дети сами распределяют роли: главный конструктор, чертёжники, сборщики, испытатели — и выбирают заказ (мост для машин, вездеход, кресло для куклы). Чертёжники рисуют чертёж и согласуют его с главным конструктором, сборщики строят изделие по чертежу, испытатели проверяют, выполнено ли условие заказа. Если изделие не прошло испытание, оно возвращается в бюро: испытатели объясняют, что не так, а чертёжники вносят исправления. Взрослый выступает заказчиком: даёт заказ с условием и в конце принимает работу, расспрашивая о ней. Игра может длиться несколько дней, а с новым заказом роли меняются.

Вариант: Бюро получает два заказа одновременно и само решает, как распределить сотрудников между ними.

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

№ 264. Игра «Интервью с родителем»**Вид:** словесная**Цель:** развитие умения заранее готовить вопросы и вести диалог.**Оборудование:** игрушечный микрофон, лист-«вопросник» со значками-подсказками (где работаешь, что делаешь, какие инструменты нужны, что нравится в работе, чему пришлось учиться), карандаши.**Ход игры:** В группе дети вместе с педагогом составляют вопросы для интервью и обсуждают, какие помогут больше узнать о работе, а какие лишние. Каждый отмечает на своём вопроснике 4–5 вопросов и тренируется в паре: один — журналист, другой отвечает за «взрослого». Само интервью ребёнок берёт дома у близкого взрослого (по желанию семьи), а потом рассказывает группе, что узнал. Если кто-то из родителей может прийти, интервью проходит в группе: журналисты по очереди задают вопросы гостю. Правило журналиста: дослушать ответ до конца и задать уточняющий вопрос.**Вариант:** Журналист задаёт один вопрос, которого не было в вопроснике, — придумывает его по ходу ответа собеседника.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.**№ 265. Игра «Азбука школы»****Вид:** дидактическая**Цель:** формирование представлений о школьной жизни, снятие тревоги перед поступлением в школу.**Оборудование:** портфель со школьными принадлежностями (тетрадь, пенал, карандаши, линейка, букварь, альбом), лишние предметы (кукла, машинка, планшет), колокольчик-«звонок», картинки школьных ситуаций (урок, перемена, столовая, гардероб, библиотека — 6–8 шт.).**Ход игры:** Педагог приносит портфель и предлагает собрать его в школу: дети по очереди достают предмет, называют его и объясняют, зачем он ученику, а лишние вещи откладывают с объяснением. По звонку начинается «урок»: дети садятся за столы и отвечают, подняв руку, а по следующему звонку объявляется «перемена» — можно встать, попить воды, поиграть в спокойную игру. Затем педагог показывает картинки школьных ситуаций, и дети рассказывают, что там происходит и чего они ждут от школы. В конце каждый по желанию говорит, что в школе кажется интересным, а что пока тревожит, и группа вместе придумывает, как с этим справиться.**Вариант:** Дети сами проводят «урок»: один — учитель, остальные — ученики, тема — любая знакомая игра.**Источник:** подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 266. Игра «Инструменты и мастера»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения соотносить орудия труда с профессией, доказательство выбора.

Оборудование: картинки профессий (8 шт.: повар, врач, парикмахер, столяр, швея, садовник, строитель, художник) и орудий труда к ним (24 шт., по 3 к каждой профессии), мяч.

Ход игры: Картинки профессий выложены в ряд на ковре. Дети получают по 3–4 картинки инструментов, кладут их под нужную профессию и объясняют: «Рубанок нужен столяру — им строгают доски». Некоторые инструменты подходят нескольким мастерам (ножницы — парикмахеру, швее, садовнику), и дети договариваются, как с ними быть, доказывая каждый вариант. Правило: картинку кладут только с объяснением, для чего мастеру этот инструмент. Во второй части дети встают в круг: педагог бросает мяч и называет инструмент, а ребёнок называет профессию и действие («Кисть — художник рисует»).

Вариант: Ребёнок называет профессию, а другой — инструмент, без которого этот мастер не обойдётся, и объясняет почему.

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

№ 267. Игра «Что будет, если...»

Вид: словесная

Цель: развитие понимания взаимозависимости профессий, речи-рассуждения.

Оборудование: картинки профессий (8–10 шт.: пекарь, учитель, врач, водитель, строитель, повар, почтальон, дворник), мяч.

Ход игры: Дети стоят в кругу. Педагог показывает картинку и предлагает представить: «В городе на неделю не стало пекарей». Ребёнок с мячом называет первое последствие и передаёт мяч соседу, который продолжает словами «...и тогда...»: в магазинах нет хлеба, повар в детском саду не может приготовить бутерброды, люди голодны и хуже работают. Когда цепочка исчерпана, дети обсуждают, кто мог бы помочь и почему это непросто. Правило: каждое следующее звено должно вытекать из предыдущего. В конце группа отвечает на вопрос, есть ли «ненужные» профессии.

Вариант: Дети выбирают профессию, которой нет в наборе, и выясняют, без кого из уже названных мастеров она не обойдётся.

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

№ 268. Трудовое поручение «Дежурство с отчётом»

Вид: трудовое поручение

Цель: воспитание ответственности за порученное дело, развитие умения кратко отчитаться о выполненном.

Оборудование: стенд дежурных с карточками-значками участков (столовая, уголок природы, подготовка к занятиям, порядок в игровом уголке), фартуки и колпаки для дежурных по столовой, лейка, тряпочки для протирания листьев.

Ход игры: Утром дети сами распределяют дежурства по стенду, соблюдая очерёдность, и каждая пара договаривается, что и когда сделает. В течение дня дежурные выполняют поручение; горячие блюда и ножи дежурные по столовой не берут. В вечернем кругу каждая пара отчитывается по плану: что сделали, что получилось, что было трудно, что передают следующим дежурным. Остальные задают вопросы и благодарят дежурных. Правило: если дело не закончено, об этом говорят честно, и группа вместе решает, как его завершить.

Вариант: Дежурные сами составляют из значков памятку для следующей смены.

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

№ 269. Игра «Радость мастера»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения оценивать качество работы, понимание ценности мастерства.

Оборудование: 5–6 изделий ручной работы, принесённых из дома с согласия родителей (вязанные варежки, вышитая салфетка, деревянная ложка, глиняная игрушка, плетёная корзинка), одно фабричное изделие для сравнения, лупа.

Ход игры: Изделия выставлены на столе как в маленьком музее. Дети рассматривают их, осторожно берут в руки, через лупу разглядывают петли, стежки, следы резца. Педагог спрашивает: «Как это сделано? Сколько времени могло понадобиться? По чему видно, что мастер старался?» Затем дети сравнивают ручную вещь с фабричной и объясняют, чем они различаются. Ребёнок выбирает изделие и рассказывает о нём от лица мастера: как он его делал и чему радовался, когда закончил. Правило: изделия берут двумя руками и возвращают на место.

Вариант: Пригласить в группу родителя-мастера, чтобы он показал, как делает свои изделия.

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

МАЙ

ТЕМА: ПОБЕДА В НАШИХ СЕРДЦАХ

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

№ 270. Игра «Города-герои»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения работать с картой, составление краткого сообщения о городе.

Оборудование: настенная карта России, фотографии 6–8 городов-героев с узнаваемыми памятниками, таблички с названиями, звёздочки на магнитах.

Ход игры: Педагог рассказывает, что почётное звание «город-герой» присвоено городам, защитники и жители которых проявили особое мужество в годы Великой Отечественной войны. Ребёнок выбирает фотографию, педагог читает название, а он с помощью товарищей находит город на карте и прикрепляет звёздочку. Затем каждый составляет короткое сообщение из 2–3 предложений по фотографии и подсказке педагога: как называется город, где он находится, какой памятник на снимке. В конце дети рассматривают карту со звёздочками и называют, какие города стоят у моря, а какие — на большой реке.

Вариант: Ребёнок описывает памятник на фотографии, не называя город, а остальные отгадывают и находят город на карте.

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

№ 271. Игра «Полевая почта»

Вид: конструктивная

Цель: развитие умения складывать бумагу по схеме, формирование представлений о фронтовом письме.

Оборудование: листы бумаги А4 (по 2 на ребёнка), пошаговая схема складывания письма-треугольника, готовый образец, карандаши, сумка почтальона.

Ход игры: Педагог рассказывает, что в годы войны конвертов не хватало, и солдаты складывали письмо треугольником, а адрес писали прямо на нём. Показав образец, педагог раскладывает схему, и дети складывают треугольник по шагам, сверяясь с ней; кто справился раньше, помогает соседу. Внутри треугольника каждый рисует рисунок или пишет печатными буквами пожелание мира, а снаружи — кому адресовано письмо. «Почтальон» собирает письма в сумку и раздаёт их другим детям, а те рассматривают и рассказывают, что им «написали». Треугольники можно подарить ветеранам или родным.

Вариант: Сложить треугольник без схемы, по памяти, и объяснить товарищу порядок действий.

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

№ 272. Игра «Бессмертный полк нашей группы»

Вид: словесная

Цель: развитие монологической речи в рассказе о родственнике военных лет, воспитание бережного отношения к памяти семьи.

Оборудование: фотографии родственников — участников войны и тружеников тыла (или их копии), принесённые по желанию семьи, стенд или стол для фотографий, план рассказа в значках (кто это — кем приходится — где воевал или трудился — что о нём помнят).

Ход игры: Заранее педагог предлагает родителям рассказать ребёнку о родственнике — участнике войны или труженике тыла — и при желании передать копию фотографии. Дети садятся полукругом, ребёнок выходит с фотографией и рассказывает по плану-значкам: кто изображён, кем он приходится, что о нём известно в семье. Слушатели задают вопросы, а фотографию ставят на общий стенд в группе; за пределами группы (сайт, соцсети) снимки размещают только с согласия родителей. Если такой истории в семье нет, ребёнок может рассказать о герое войны, о котором узнал в детском саду или из книги. В конце дети вместе рассматривают стенд и минутой молчания чтят память.

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

№ 273. Игра «Фронт и тыл»

Вид: дидактическая

Цель: понимание вклада тружеников тыла в Победу, аргументация выбора.

Оборудование: картинки (12–14 шт.: танкисты, лётчики, санинструктор на поле боя, связист, рабочие у станков, женщины и подростки на заводе, сбор урожая, врачи в госпитале, вязание варежек для фронта, полевая кухня, письмо-треугольник, поезд с ранеными), два обруча с табличками «фронт» и «тыл».

Ход игры: Педагог объясняет слова: фронт — там, где идут бои, тыл — где работают, чтобы фронт получал всё необходимое. Дети по очереди берут картинку, кладут в обруч и объясняют выбор. Спорные картинки (госпиталь, поезд с ранеными, письмо) кладут на границу обручей и обсуждают: они связывают фронт и тыл. Затем педагог спрашивает: «Могли бы солдаты победить без тех, кто был в тылу?» Дети отвечают с доводами: снаряды, хлеб, тёплая одежда, лечение. Правило: картинку кладут только со словами «...потому что...».

Вариант: Найти пары картинок «тыл — фронт» (завод делает танк — танкист в бою) и объяснить связь.

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

№ 274. Игра «Песни Победы»

Вид: музыкальная

Цель: развитие слуховой памяти, умения говорить о настроении песни.

Оборудование: аудиозаписи 4–5 песен военных лет и песен о Победе, знакомых детям по музыкальным занятиям («Катюша», «Смуглянка», «Синий платочек», «День Победы»), колонка или проигрыватель, картинки к песням, карточки настроения (торжественное, грустное, задорное, нежное).

Ход игры: Игру проводят после того, как дети послушали эти песни на музыкальном занятии; подбор песен согласуют с музыкальным руководителем. Педагог включает короткий фрагмент мелодии без слов, а дети узнают песню и выбирают к ней картинку. Затем они подбирают карточку настроения и объясняют выбор: «Песня торжественная — она медленная и громкая, как праздничный марш». Педагог коротко рассказывает, где и когда звучала песня: её пели солдаты на привале, её ждали в письмах, под неё встречали Победу. Правило: ответ не выкрикивают — ребёнок подходит к картинке и показывает. В конце дети называют песню, которую хотели бы спеть или послушать ещё раз.

Вариант: Педагог прохлопывает ритм песни, а дети узнают её по ритму.

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

№ 275. Игра «Санитары»

Вид: подвижная

Цель: развитие согласованности действий в паре, аккуратности.

Оборудование: «носилки» (2 комплекта): две гимнастические палки с прочно привязанным полотенцем или куском плотной ткани; крупная мягкая игрушка — «раненый» (2 шт.), бинты (2–3 шт.), конусы-ориентиры.

Ход игры: Педагог рассказывает, что на войне санинструкторы, среди которых было много девушек, выносили раненых с поля боя. Дети делятся на две команды и встают парами. По сигналу первая пара несёт «раненого» на носилках до конуса-«госпиталя», вдвоём перевязывает игрушке лапу бинтом и возвращается, передавая носилки следующей паре. Перед стартом пара договаривается, кто командует «Поднимаем!» и «Пошли!» Правило: «раненый» — только игрушка, детей не переносят; если игрушка упала, пара останавливается, бережно укладывает её и продолжает. В конце команды рассказывают, что помогало двигаться согласованно.

Вариант: На пути ставится препятствие (дуга, гимнастическая скамейка), которое пара обходит или перешагивает, не наклоняя носилок.

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

№ 276. Игра «Вечный огонь»

Вид: дидактическая

Цель: понимание смысла символа «Вечный огонь», освоение правил уважительного поведения у памятника.

Оборудование: фотографии мемориалов с Вечным огнём (Могила Неизвестного Солдата в Москве, памятник своему городу или района — 4–5 шт.), фотографии возложения цветов, картинки «правильно — неправильно» (6 шт.: ребёнок стоит молча, кладёт цветы, бежит у памятника, забирается на постамент, громко смеётся, бросает мусор), бумажные цветы.

Ход игры: Дети рассматривают фотографии, и педагог рассказывает, что огонь у памятника горит постоянно в память о погибших и никогда не гаснет. Он спрашивает: «Почему выбран именно огонь?», «Почему солдат называют неизвестным?» Затем дети раскладывают картинки поведения на «правильно» и «неправильно» и объясняют почему. В завершение группа подходит к фотографии памятника, установленной в уголке, кладёт бумажные цветы и стоит минуту молча. Правило безопасности: к огню близко не подходят, ничего в него не бросают.

Вариант: При возможности — прогулка вместе с родителями к ближайшему памятнику с возложением цветов.

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

ТЕМА: РОССИЯ — РОДИНА МОЯ

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

№ 277. Игра «Символы России»

Вид: дидактическая

Цель: закрепление знаний о государственных символах России, знакомство с распространёнными толкованиями цветов флага.

Оборудование: изображения флага и герба России, полосы белого, синего и красного цвета на каждого ребёнка, разрезная картинка герба (4–6 частей), изображения 2–3 флагов других стран для сравнения, аудиозапись Государственного гимна России.

Ход игры: Дети работают подгруппой за столом. Сначала каждый собирает флаг из полосок в правильном порядке сверху вниз — белая, синяя, красная — и рассказывает, что могут означать эти цвета, а затем находит российский флаг среди других. Потом дети собирают разрезной герб и описывают, что на нём изображено: двуглавый орёл, а на груди у него всадник, поражающий копьём дракона. Педагог включает гимн, дети встают и обсуждают, почему при его звучании принято вставать. В конце каждый называет три символа и говорит, где их можно увидеть: на зданиях, монетах, форме спортсменов.

Вариант: Дети ищут изображения государственных символов на монетах, открытках и в книгах группы и объясняют, зачем они там.

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

№ 278. Игра «Народы России»

Вид: дидактическая

Цель: формирование представлений о многонациональности России, воспитание уважения к различиям.

Оборудование: картинки народных костюмов (русский, татарский, якутский, чукотский, бурятский, башкирский — 6–8 шт.), картинки природы и традиционных жилищ соответствующих краёв (изба, юрта, яранга), карта России, таблички с названиями народов.

Ход игры: Дети получают по картинке костюма и ищут к ней пару — картинку природы или жилища края, где живёт этот народ, сравнивая детали: мех и тёплая обувь говорят о суровой зиме, лёгкая ткань — о тёплом крае. Вместе с педагогом находят край на карте и прикрепляют туда табличку народа. Каждый рассказывает о своём костюме: из чего он сшит, какие на нём узоры, почему он именно такой. Педагог задаёт вопрос: «Что общего у всех этих народов?» — и дети приходят к выводу, что у каждого народа свои традиции, а живут все в одной стране. Если в группе есть дети разных национальностей, по согласованию с семьёй ребёнку можно предложить рассказать о традициях своей семьи.

Вариант: Добавить картинки народных игрушек и праздничных блюд и соотнести их с народами.

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

№ 279. Игра «Пословицы о Родине»

Вид: словесная

Цель: понимание переносного смысла пословиц, толкование их своими словами.

Оборудование: карточки с народными пословицами о Родине, разрезанные на две части (6–8 пословиц), картинки-подсказки к каждой пословице, бумага и карандаши.

Ход игры: Дети работают в парах. Педагог читает начало пословицы, пара находит к нему картинку-подсказку, а остальные предлагают, каким может быть окончание. Затем педагог читает настоящее окончание, и пара соединяет две половинки карточки. Главная часть игры — толкование: дети своими словами объясняют, что значит пословица, например «Своя земля и в горсти мила», и придумывают жизненную ситуацию, когда её уместно сказать. Если толкования расходятся, группа обсуждает, какое ближе к смыслу. В конце каждая пара выбирает пословицу и рисует к ней картинку для уголка «Моя Родина».

Вариант: Ведущий объясняет смысл пословицы своими словами, не называя её, а остальные угадывают, о какой пословице речь.

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

№ 280. Игра «Путешествие по карте»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения ориентироваться по карте и называть стороны горизонта.

Оборудование: настенная физическая карта России, фишка-«путешественник», указка, карточка со стрелками сторон горизонта (С, Ю, З, В), флажки-наклейки.

Ход игры: Педагог напоминает, как читать карту: зелёный цвет — равнины, коричневый — горы, синий — моря и реки; сверху карты — север, внизу — юг, справа — восток, слева — запад. Дети с помощью педагога находят Москву, свой город, Чёрное море, Уральские и Кавказские горы и отмечают их флажками. Затем начинается «путешествие»: ребёнок ставит фишку на свой город и объявляет, куда едет: «Отправляюсь на юг, к Чёрному морю». Остальные проверяют направление, и только после этого он передвигает фишку. Правило: сначала называется направление, потом делается ход. Следующий «путешественник» продолжает маршрут с того места, где остановился предыдущий.

Вариант: Ребёнок задумывает место на карте и описывает путь к нему от своего города, а остальные находят его.

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

№ 281. Игра «Народные промыслы»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения узнавать дымковскую, хохломскую и гжельскую роспись и соотносить изделие с промыслом.

Оборудование: изделия или картинки (по 3–4 каждого промысла: дымковские игрушки, хохломская посуда, гжельская посуда), три «витрины» — подносы с образцом и названием промысла, карточки с фрагментами росписи (6–9 шт.).

Ход игры: Дети вспоминают приметы каждой росписи: у дымковской — белый фон, яркие круги, полосы, клетки; у хохломской — золото, красный и чёрный цвета, травка и ягоды; у гжельской — синий узор на белом, крупные цветы. Затем каждый раскладывает картинки по «витринам» и называет не меньше двух примет, по которым узнал промысел. Во второй части педагог показывает только фрагмент росписи, и дети определяют промысел по детали. Затем «покупатель» описывает нужную ему вещь, не называя промысла, а «мастер» находит её на «витрине». Правило: ответ подкрепляется приметами росписи.

Вариант: Добавить четвёртую «витрину» — городецкую роспись или филимоновскую игрушку.

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

№ 282. Игра «Экскурсия по родному городу»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие умения рассказывать о родном месте, понимание связи малой родины и страны.

Оборудование: фотографии достопримечательностей своего города или посёлка (8–10 шт.), схема маршрута, нарисованная педагогом, флажок экскурсовода, «автобус» из стульев, карта России с отмеченным городом.

Ход игры: Дети сами выбирают 4–5 мест для экскурсии, раскладывают фотографии по схеме маршрута и распределяют, кто будет экскурсоводом на каждой остановке. Остальные — «туристы» в «автобусе». На каждой остановке экскурсовод показывает фотографию и рассказывает о месте 2–3 предложения, туристы задают вопросы. На последней остановке группа находит свой город на карте России, и педагог спрашивает: «Что наш город даёт всей стране?» Дети вспоминают местные предприятия, урожай, известных земляков. Правило: экскурсовод сменяется на каждой остановке, чтобы рассказать мог каждый желающий.

Вариант: Дети приглашают на «экскурсию» родителей и проводят её сами.

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

№ 283. Игра «Горелки»

Вид: народная

Цель: знакомство с народной игровой культурой, развитие умения соблюдать правила.

Оборудование: не требуется (просторная площадка).

Ход игры: Игра проводится на прогулке. Дети встают парами в колонну, держась за руки, а водящий — «горящий» — стоит впереди спиной к ним на расстоянии 2–3 шагов. Все вместе произносят короткую народную приговорку, и по её окончании последняя пара расцепляет руки: дети бегут вдоль колонны с разных сторон и стараются снова взяться за руки впереди водящего. Водящий пытается поймать одного из них, пока они не соединились. Если поймал — встаёт в пару с пойманным впереди колонны, а оставшийся без пары становится водящим; если не успел — снова водит. Правило: водящий не оглядывается, а бегущие стартуют только после окончания приговорки.

Вариант: Если водящему трудно поймать, расстояние между ним и колонной сокращают; если слишком легко — увеличивают.

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

ТЕМА: МОРСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

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

№ 284. Игра «Научное судно»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие умения строить развёрнутый сюжет с вахтами и ведением судового журнала.

Оборудование: крупный строительный материал или стулья для корабля, штурвал, бинокли из картонных втулок, карта морей, судовый журнал (тетрадь для записей значками), колокольчик для смены вахт, баночки и сачок для «проб», лупа, игрушечная посуда для камбуза, бейджи с ролями.

Ход игры: Дети сами распределяют роли — капитан, штурман, океанолог, кок, матросы — и строят судно. Капитан объявляет цель экспедиции (изучить обитателей холодного моря, найти место, где кормятся киты), штурман прокладывает курс по карте, океанолог берёт «пробы воды» и рассматривает их в лупу, кок готовит обед для команды. Каждая вахта длится до сигнала колокольчика, после чего дежурные меняются, а капитан отмечает в судовом журнале значками, что случилось за вахту. Взрослый может войти в игру радиостом, который передаёт штормовое предупреждение или сигнал о помощи, и сюжет поворачивает в новую сторону. Игра продолжается несколько дней, а журнал хранит историю экспедиции.

Вариант: Команда сама придумывает неожиданное событие для следующего дня экспедиции и заранее записывает его в журнал.

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

№ 285. Опыт «Почему корабль не тонет»

Вид: экспериментирование

Цель: наблюдение и вывод о связи формы предмета с его плавучестью.

Оборудование: таз с водой, два одинаковых квадрата фольги 15×15 см, мелкие камешки или пуговицы в качестве груза (10–15 шт.), клеёнка, полотенце.

Ход игры: Дети рассаживаются у стола, покрытого клеёнкой, и рассматривают два одинаковых квадрата фольги. Один ребёнок плотно сминает свою фольгу в шарик, другой делает из своей лодочку с высокими бортами; группа предполагает, что произойдёт с каждой. Оба предмета одновременно опускают в воду: шарик тонет, лодочка держится на поверхности. Педагог спрашивает, почему так, ведь фольги поровну, и подводит к выводу: лодочка с бортами раздвигает много воды, внутри неё воздух, и вода выталкивает её вверх — поэтому и тяжёлый стальной корабль не тонет. Затем дети по одному кладут в лодочку камешки и считают, сколько груза она выдержит.

Вариант: Сделать лодочки разной формы — узкую и широкую — и сравнить, какая выдержит больше груза.

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

№ 286. Игра «Море просит о помощи»

Вид: словесная

Цель: развитие умения высказывать экологическое суждение и предлагать посильное решение.

Оборудование: «письмо от моря», составленное педагогом, картинка загрязнённого берега, картинки морских животных и птиц, таз с водой, чистые пластиковые предметы (крышки, кусок пакета), лист ватмана и фломастеры.

Ход игры: Педагог читает «письмо от моря», в котором оно жалуется, что в воде становится всё больше пластика. В тазу с водой дети видят, что пластик не тонет и не растворяется, и обсуждают, чем он опасен для черепах, рыб и птиц, которые могут принять его за еду. Группа делится на 2–3 команды, каждая придумывает, что могут сделать дети и их семьи: брать в магазин свою сумку, не оставлять мусор на берегу, сдавать бутылки на переработку. Команды представляют свои предложения, остальные решают, выполнимы ли они уже сейчас, и выполнимые идеи рисуют на ватмане — это «ответ морю».

Вариант: Дети выбирают «три дела этой недели» и в пятницу вспоминают, что из них удалось выполнить.

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

№ 287. Игра «Кто живёт в глубине»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения классифицировать морских обитателей по среде обитания, доказательство их размещения.

Оборудование: лист ватмана с рисунком моря, разделённого на ярусы (у поверхности — светло, в толще воды — сумрак, в глубине — темно, дно), картинки обитателей (12–15 шт.: дельфин, медуза, летучая рыба, кальмар, кашалот, рыба-удильщик, краб, камбала, осьминог, водоросли), магниты или скотч.

Ход игры: Педагог объясняет, что чем глубже, тем темнее и холоднее, а водоросли растут только там, куда проникает свет. Пары получают по 2–3 картинки, размещают обитателей на рисунке и доказывают выбор по признакам: «Удильщик внизу: у него „фонарик“, потому что там темно», «Камбала плоская — она лежит на дне». Остальные соглашаются или возражают с доводами. Отдельно обсуждают дельфина: он может нырять, но дышит воздухом и всплывает к поверхности. Правило: картинку можно переместить, только объяснив, почему ей там лучше.

Вариант: Найти обитателя, который живёт у поверхности, а за едой ныряет в глубину (кашалот), и показать его путь стрелкой.

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

№ 288. Опыт «Солёная и пресная вода»

Вид: экспериментирование

Цель: развитие умения сравнивать результаты опыта и формулировать вывод.

Оборудование: два одинаковых прозрачных стакана объёмом 0,5 л с водой комнатной температуры, соль (4–5 столовых ложек), столовая ложка, сырое куриное яйцо (2 шт., одно запасное), фишки (по одной на ребёнка), подписи «пресная» и «солёная», поднос, салфетки.

Ход игры: Педагог напоминает, что вода в море солёная, а в реке пресная, и спрашивает, где яйцо утонет, а где будет плавать. Дети высказывают предположения, и каждый отмечает своё фишкой у одной из подписей. Ребёнок растворяет соль в одном стакане, размешивая ложкой; затем педагог аккуратно опускает яйцо ложкой сначала в пресную воду — оно тонет, потом в солёную — оно всплывает. Дети сравнивают результат с предположениями и формулируют вывод по образцу «Мы думали..., оказалось..., значит...», а педагог помогает связать его с тем, почему в море легче держаться на воде. Правило безопасности: сырое яйцо берёт только взрослый, солёную воду не пробуют, после опыта все моют руки.

Вариант: Медленно доливать пресную воду в стакан с солёной и наблюдать, как яйцо «зависает» посередине.

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

№ 289. Игра «Морские узлы»

Вид: дидактическая

Цель: развитие мелкой моторики, умения работать по пошаговой схеме.

Оборудование: отрезки мягкой верёвки или толстого шнура длиной 50–60 см двух цветов (по 2 на ребёнка), пошаговые схемы-картинки простого узла, прямого узла и «восьмёрки», гимнастическая палка или спинка стула.

Ход игры: Педагог рассказывает, что моряки умеют вязать узлы, которые крепко держат и легко развязываются. Он медленно завязывает простой узел, а дети повторяют шаг за шагом, сверяясь со схемой. Затем вяжут прямой узел из двух верёвок разного цвета: так легче проследить, куда идёт каждый конец. Дети работают в парах: один вяжет по схеме, второй проверяет по картинке и тянет за концы — держит ли узел; потом меняются. Правило безопасности: верёвку не обматывают вокруг шеи, рук и пальцев и не размахивают ею. В конце пары привязывают верёвку к палке и проверяют, выдержит ли узел.

Вариант: Завязать «восьмёрку» только по схеме, без показа взрослого.

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

№ 290. Игра «Морской бой»

Вид: настольно-печатная

Цель: развитие ориентировки по координатам, умения соблюдать очерёдность ходов.

Оборудование: листы в клетку с двумя полями 5×5 (по горизонтали буквы А–Д, по вертикали цифры 1–5) на каждого игрока, простые карандаши, папка-ширма между игроками.

Ход игры: Сначала педагог объясняет правила на доске для всей группы, затем дети играют парами. Каждый тайно рисует на своём поле один корабль из двух клеток и два корабля по одной клетке так, чтобы они не касались друг друга. Игроки по очереди называют клетку («Б-3»), соперник отвечает «мимо», «ранил» или «потопил», и стреляющий отмечает результат на втором поле: точка — мимо, крестик — попал. Ход переходит после каждого выстрела. Правило: отвечать честно и не заглядывать за ширму. Когда все корабли одного игрока потоплены, партия заканчивается и игроки меняются ролями того, кто ходит первым.

Вариант: Поле 6×6 и добавить корабль из трёх клеток.

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

ТЕМА: БЫСТРЕЕ, ВЫШЕ, СИЛЬНЕЕ

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

№ 291. Игра «Тренер группы»

Вид: подвижная

Цель: развитие умения показывать и объяснять упражнение, выполнять роль ведущего.

Оборудование: карточки-схемы разминочных упражнений для шеи, плеч, рук, корпуса и ног, прыжков (10–12 шт.), конусы для обозначения круга.

Ход игры: Перед спортивной игрой или эстафетой «тренер группы» проводит разминку из 5–6 упражнений, выбирая их по карточкам-схемам и выстраивая порядок «сверху вниз» — от шеи до ног. Дети стоят по кругу, тренер в центре показывает упражнение, называет, какую часть тела оно готовит к игре, и ведёт счёт. Если кто-то выполняет неверно, тренер не делает замечаний при всех, а показывает ещё раз медленнее. За неделю тренерами побывают несколько детей, и каждый следующий добавляет к разминке одно своё упражнение. Разминка заканчивается командой тренера «К игре готовы!»

Вариант: Тренер проводит разминку молча, только показом, а группа повторяет без слов.

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

№ 292. Игра «Правила честной игры»

Вид: словесная

Цель: формирование понимания честного соперничества, умения достойно принимать поражение.

Оборудование: картинки или короткие истории о спорных ситуациях (водящий в прятках подглядывает, команда не берёт новичка, проигравший бросил мяч и ушёл, победитель дразнит соперников, судья ошибся — 5–6 шт.), лист ватмана для «Кодекса честной игры», фломастеры.

Ход игры: Дети сидят в кругу, педагог рассказывает или показывает ситуацию и спрашивает: «Честно ли это? Что чувствовал каждый участник?» Дети высказываются, спорят и предлагают, как стоило поступить, а педагог помогает перейти от осуждения к правилу. Каждое правило формулируют коротко и записывают на ватмане («Играем по правилам, даже когда никто не видит», «Проиграл — пожми руку победителю»), а дети рисуют рядом значок. Двое-трое детей разыгрывают одну из ситуаций «по-честному». Кодекс вешают в спортивном уголке и вспоминают перед эстафетами.

Вариант: Перед следующей подвижной игрой выбрать «хранителя правил», который в спорный момент напоминает кодекс.

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

№ 293. Игра «Рекорд группы»

Вид: подвижная

Цель: измерение расстояния условной меркой, сравнение результатов.

Оборудование: мел или лента для линии старта, мерка — палка или шнур длиной около 50 см, фишки для отметки места приземления, лист с именами детей и клетками для попыток, кубики (около 50 шт.), корзина, ровная нескользкая площадка или мат.

Ход игры: Дети по очереди прыгают в длину с места двумя ногами от линии старта, место приземления по пяткам отмечают фишкой. Напарник измеряет расстояние меркой и называет результат («две мерки и ещё половинка»), а прыгун отмечает его палочками в своей строке. Каждый делает 2–3 попытки и сравнивает их между собой: стал ли прыжок длиннее и что помогло — взмах руками или мягкое приземление. Рекорд считается общим: каждый кладёт в корзину столько кубиков, сколько целых мерок прыгнул в лучшей попытке, а группа пересчитывает кубики десятками и записывает число, чтобы через неделю попробовать его превзойти. Результаты детей между собой не сравнивают и мест не распределяют.

Вариант: Измерить один прыжок двумя разными мерками — палкой и стопой — и объяснить, почему получились разные числа.

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

№ 294. Эстафета «Весёлые старты»

Вид: подвижная

Цель: развитие командного взаимодействия, умения соблюдать правила передачи эстафеты.

Оборудование: эстафетные палочки (2 шт.), конусы-ориентиры (8–10 шт.), обручи (2 шт.), мячи (2 шт.).

Ход игры: Дети делятся на две команды по 6–8 человек, каждая выбирает капитана и сама решает, в каком порядке выступают участники. Каждый участник проходит три этапа: бег змейкой между конусами, пролезание в обруч, ведение мяча рукой до финишной фишки и обратно. Вернувшись, он передаёт палочку следующему из рук в руки за линией старта. Правило: следующий стартует только с палочкой в руке; если палочка упала, её поднимают и продолжают без штрафа. Двое детей, которые не участвуют в этом забеге, следят за правильностью передачи. После эстафеты команды обсуждают, какая передача была самой ловкой и что помогло.

Вариант: Один из этапов проходят в паре, держась за руки, а палочку передают от пары к паре.

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

№ 295. Игра «Летние и зимние виды спорта»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения классифицировать виды спорта и доказывать отнесение к группе.

Оборудование: карточки видов спорта (16–20 шт.: лыжные гонки, биатлон, фигурное катание, хоккей, керлинг, бобслей, сноуборд, плавание, гимнастика, футбол, лёгкая атлетика, велоспорт, волейбол, гребля, теннис), два обруча с табличками «зима» и «лето».

Ход игры: Пары получают по 3–4 карточки и раскладывают их в обручи, доказывая выбор: «Биатлон — зимний: лыжи нужны на снегу». Педагог обращает внимание на спорные случаи: в хоккей и футбол играют и в закрытых залах круглый год, — и вводит понятие «зимние и летние Олимпийские игры», по которым виды спорта и делятся. Затем игра «Угадай по описанию»: ребёнок описывает вид спорта (где проходит, что нужно спортсмену, что он делает), а остальные называют его. Правило: каждое решение звучит с объяснением.

Вариант: Добавить третью группу — «можно круглый год» — и объяснить, почему туда попал каждый вид спорта.

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

№ 296. Игра «Спортивная пантомима»

Вид: подвижная

Цель: развитие выразительной пластики, умения узнавать вид спорта по характерному движению.

Оборудование: карточки с картинками видов спорта (12–15 шт.) в мешочке.

Ход игры: Дети стоят в кругу. Ребёнок вытягивает карточку и показывает вид спорта только движениями — без слов и без предметов. Остальные угадывают и объясняют, какое движение подсказало ответ: «Это гребля — он двумя руками тянул весло на себя». Тот, кто угадал и объяснил, показывает следующим. Во второй части пары показывают парные виды спорта (теннис, фигурное катание в паре, борьба), заранее договорившись о движениях. Правило: не говорить и не указывать на предметы вокруг.

Вариант: Показывать движение «в замедленной съёмке», очень медленно и точно.

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

№ 297. Игра «Дневник тренировок»

Вид: дидактическая

Цель: развитие самоконтроля, способности к длительному произвольному усилию.

Оборудование: листы-«дневники» на каждого ребёнка: таблица «дни недели × 3 упражнения» со значками (прыжки на месте, приседания, стойка на одной ноге), карандаши или наклейки, папка для дневников.

Ход игры: В понедельник каждый ребёнок выбирает три упражнения и ставит себе посильную цель (например, 10 приседаний, стоять на одной ноге, пока педагог считает до 10). Каждый день на прогулке или после дневного сна дети выполняют упражнения и сами отмечают их в дневнике. Педагог не проверяет каждую отметку, а доверяет детям и лишь напоминает о времени тренировки. Правило: отмечают только то, что действительно сделали; пропущенный день просто остаётся пустым, без порицания. В пятницу каждый сравнивает первый и последний день и рассказывает, что стало получаться легче; результаты детей между собой не сравнивают.

Вариант: Дети работают в паре «тренер — спортсмен»: тренер считает повторения и ставит отметку, потом роли меняются.

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