

## «Электронный калейдоскоп детских игр для родителей»



**Тематический модуль**  
**«Свободные практики детской деятельности»**  
**(свободные игры)**



**Свободная игра «Гоночная трасса»**  
**Возрастная адресованность:** 3-7 лет  
**Предполагаемое количество участников:** 1-5 детей

**Материал, оборудование:** электронная игра «Автотрек», автомобили.

**Правила игры:** Не причинять вреда и ущерба партнерам по игре, мирно разрешать конфликты.

**Ход игры:** готовиться свободное пространство на полу, где расставляются разные препятствия в виде кубиков, лего-элементов, коробочек и подобных предметов. На стартовой прямой выставляем наши гоночные болиды. После обратного отчета начинается скоростная гонка на самое быстрое прохождение трассы с объездом всех препятствий на пути. Побеждает игрок, чья гоночная машина первой добралась до финиша.

**Источник:** Maam.ru



**Свободная игра «Юные строители»**

**Возрастная адресованность:** 3-7 лет

**Предполагаемое количество участников:** 1-5 детей

**Материал, оборудование:** различный строительный материал, машины, подъемный кран, предметы заместители, игрушки для обыгрывания постройки.

**Ход игры:** Выбор строительного материала, способы его доставки на строительную площадку. Выбор объекта строительства.

**Источник:** Maam.ru

**Свободная игра «Разбойники»**

**Возрастная адресованность:** от 4 лет.

**Предполагаемое количество участников:** от 2 человек.

**Материал, оборудование:** любые предметы, которые можно будет спрятать.

**Ход игры:** Прячем в комнате несколько предметов. Вернувшиеся в комнату игроки должны отыскать пропажу.

**Источник:** А. Ю. Мудрова «Золотая коллекция игр для детей. Развивающие, дидактические, сюжетно – ролевые, подвижные.





### **Свободная игра «Отгадай, чей голосок»**

**Возрастная адресованность:** от 3 лет.

**Предполагаемое количество участников:** от 5 человек.

**Материал, оборудование:** повязка для глаз.

**Ход игры:** игроки строятся в круг, в центре круга – водящий с закрытыми глазами. Дети идут по кругу, взявшись за руки, и говорят:

Мы немножко поиграли,  
А теперь в кружок мы встали,  
Ты загадку отгадай,  
Голосок чей угадай.



Педагог или родитель выбирает одного из игроков, который произносит любое слово, стараясь сделать так, чтобы его голос не узнал водящий. Водящий открывает глаза и угадывает имя того, кто подал голос. Если водящий не узнал голос, то подавший его выбирается водящим. Можно произносить не только слова, но и имитировать звуки животных.

**Источник:** А. Ю. Мудрова «Золотая коллекция игр для детей. Развивающие, дидактические, сюжетно – ролевые, подвижные.

### **Свободная игра «Интервью»**

**Возрастная адресованность:** 4-5 лет.

**Предполагаемое количество участвующих:** 3 и более человек.

**Материал, оборудование:** стул.

**Ход игры:** дети выбирают ведущего, а затем, представляя, что они — взрослые люди, по очереди становятся на стульчик и отвечают на вопросы, которые им будет задавать ведущий. Ведущий просит ребенка представиться по имени-отчеству, рассказать о том, где и кем он работает, есть ли у него дети, какие имеет увлечения и т. д. Комментарий: на первых этапах игры дети часто затрудняются подборе вопросов. В этом случае взрослый роль ведущего берет на себя, предлагая детям образец диалога. Вопросы могут касаться чего угодно, но необходимо помнить, что разговор должен быть «взрослым».

**Источник:** <https://infourok.ru/kartoteka-igr-dlya-sovmestnoy-igrovoy-deyatelnosti-detey-doshkolnogo-vozrasta-2030420.html>

### **Свободная игра «Гонки»**

**Возрастная адресованность:** 3-7 лет

**Предполагаемое количество участников:** 1-5 детей

**Материал, оборудование:** электронная игра «Автотрек», автомобили.

**Правила:** Не причинять вреда и ущерба партнерам по игре, мирно разрешать конфликты.

**Ход игры:** готовится свободное пространство на полу, где расставляются разные препятствия в виде кубиков, лего-элементов, коробочек и подобных предметов. На стартовой прямой выставляем наши гоночные болиды. После обратного отчета начинается скоростная гонка на самое быстрое прохождение трассы с объездом всех препятствий на пути. Побеждает игрок, чья гоночная машина первой добралась до финиша.

**Источник:** Maam.ru

### **Свободная игра «Песик, песик, где твоя кость»**

**Возрастная адресованность:** 3-7 лет

**Предполагаемое количество участников:** от 5 до 10

**Материал, оборудование:** игрушечная кость

**Ход игры:** В этой игре ребенок, который изображает собачку, отворачивается, пока кто-то крадет его «кость». Когда «собачка» оборачивается, все дети стараются выглядеть виноватыми, а собачка пытается отгадать, кто же из них на самом деле украл кость. Маленькие дети пусть гадают, пока не угадают, детей постарше можно ограничить в количестве попыток



**Источник:** <https://www.maam.ru/detskijasad/podvizhnaja-igra-sobachka-i-vorobi.html>

### **Свободная игра «Мыльные пузыри»**

**Возрастная адресованность:** 3-7 лет

**Предлагаемое количество участников:** от 5 до 10

**Материал, оборудование:** любые трубочки (пластмассовые, картонные) трубочки, мыльную воду

**Ход игры.** Для игры надо приготовить пластмассовые трубочки или соломинки (спелой ржи или пшеницы) по количеству детей, развести мыльную воду в небольшом блюде, мисочке. Все дети получают соломинки и делают попытки надуть мыльный пузырь. Если это удастся, они с увлечением пускают мыльные пузыри, наблюдают за тем, как они летают, бегают за ними, следят, чей пузырь дольше летал и не лопнул.



**Указания к проведению.** Сначала надо показать детям, как сделать мыльный пузырь: один конец соломинки опустить в мыльную воду, затем, вынуть ее из воды, осторожно подуть с другого конца.

### **Интернет ресурсы:**

<https://kopilkaurokov.ru/doshkolnoeObrazovanie/prochee/kartotieka-ighr-zabav-dlia-sriedniei-starshiei-ghruppy-v-dou>

#### **Свободная игра «Обзывалки»**

**Возрастная адресованность:** 4-5 лет.

**Материал,оборудование:** мячик

**Ход игры:**детям предлагается, передавая друг другу мячик, обзывать друг друга небидными словами, например названиями овощей или фруктов, при этом обязательно называть имя того, кому передается мячик:

«А ты, Лешка — картошка»,

«А ты, Иришка — редиска».

Обязательно предупредить детей,

что на эти обзывалки нельзя обижаться, ведь это игра.

Завершать игру обязательно хорошими словами:

«А ты, Маринка — картинка»,

«А ты, Антошка — солнышко» и т. д.

Мячик передавать нужно быстро, нельзя долго задумываться.

**Руководство:** перед началом игры можно провести с детьми беседу об обидных словах, о том, после чего люди обычно обижаются и начинают обзываться.

#### **Свободная игра «Кенгуру»**

**Возрастная адресованность:** от 3 до 7 лет

**Предполагаемое количество участников:** От 10 и больше.

**Материал, оборудование:** небольшой коробочек.

**Ход игры:** Соревнуются две команды. Зажав ногами любой коробок, нужно допрыгать как кенгуру до противоположной стенки (или стула), остановиться и громко сказать: "Я – кенгуру!" (это заявление тоже оценивается ведущим). Затем нужно допрыгать обратно и передать коробок товарищу по команде. Победившей команде - призы.

**Правила:** Не забыть сказать «Я-кенгуру!»

**Игровые действия:** Прыгать зажав коробочку ногами.

**Руководство:** Детей разделить на две команды.

**Источник:** <https://familyparty.livejournal.com/1209.html>

#### **Свободная игра «Пушинка»**

**Возрастная адресованность:** от 3 до 7 лет

**Предполагаемое количество участников:** От 10 и больше.

**Материал,оборудование:** Ленточка, перышко.

**Ход игры:** Команды встают друг против друга, между ними – черта, которую нельзя переступить (например, ленточка). Ведущий подбрасывает перышко (можно использовать распушенный ватный клочок) над головами участников. Задача: передуть его на сторону противника. Внимание,

команде, заступившей ленточку или дотронувшейся до перышка руками, засчитывается поражение.

**Правила:** Нельзя переступать черту.

**Игровые действия:** Стараться передуть перышко на другую сторону.

**Руководство:** Детей разделить на две команды.

**Источник:** <https://familyparty.livejournal.com/1209.html>

**Тематический модуль**

**«Игровые практики познания мира» (игры-экспериментирования с различными предметами и материалами)**





## **Игра-экспериментирования «Фонтанчики»**

**Возрастная адресованность:** 4-7 лет

**Предполагаемое количество участников:** от двух и более

**Материалы, оборудование:** пластиковые бутылки, гвозди, спички, вода.

**Ход игры:** Дети выходят на прогулку. Петрушка приносит детям картинки с изображением разных фонтанов. *Что такое фонтан? Где вы видели фонтаны? Для чего люди устанавливают фонтаны в городах? Можно ли фонтанчик изготовить самим? Из чего его можно смастерить?* Воспитатель обращает внимание на детей, на принесенные Петрушкой бутылки, гвозди, спички. *Можно ли из этих материалов изготовить фонтан? Как это лучше сделать?* Дети протыкают гвоздем дырочки в бутылках, затыкают их спичками, наполняют бутылки водой, выдергивают спички, и получается фонтанчик. Как у нас получился фонтан? Почему вода не выливается, когда в отверстиях стоят спички?



**Источник:** «Экспериментальная деятельность детей среднего и старшего дошкольного возраста» Авторы: Тугушева Г.П., Чистякова А.Е.

## **Игра-экспериментирования «Нарисуем свой портрет»**

**Возрастная адресованность:** 4-7 лет

**Предполагаемое количество участников:** 2-5 детей

**Материал, оборудование:** Маркеры, губки, зеркала- большое и маленькие, салфетки, кисти, клей.

**Ход игры:** Педагог предлагает детям рассмотреть себя в зеркале, запомнить цвет глаз, волос. Затем дети по очереди рисуют маркером контуры своего тела на большом зеркале, а на маленьких зеркалах- контуры лица. Потом можно предложить детям обвести контуры тела друг друга на больших листах бумаги (обоях), разложенных на полу.

**Источник:** «Ознакомление дошкольников с окружающим миром» Е.В. Марудова

## **Игра-экспериментирования «Пузырьки-спасатели»**

**Возрастная адресованность:** 4 – 5 лет

**Количество участников:** 1- 5

**Материал, оборудование:** Стаканы с минеральной водой, мелкие кусочки пластилина.

**Ход игры:** Дети бросают в стаканчики с минеральной водой несколько кусочков пластилина величиной с рисовые зернышки. Дети наблюдают, обсуждают: почему падает на дно



пластилин (он тяжелее воды, поэтому тонет); что происходит на дне; почему пластилин всплывает и снова падает; что тяжелее и почему (в воде есть пузырьки воздуха, они поднимаются наверх и выталкивают кусочки пластилина; потом пузырьки воздуха выходят из воды, а тяжелый пластилин снова опускается на дно).

**Правила:** Бросать небольшое количество кусочков пластилина.

**Игровые действия:** Вместе с детьми взрослый определяет что легче, что тяжелее, и предлагает детям сделать опыт самим.

**Руководство:** Взрослый наливает в стакан минеральную воду

**Источник:** сборник Дыбиной О.В., Рахмановой Н.П., Щетининой В.В. «Неизведанное рядом: занимательные опыты и эксперименты для дошкольников»

### **Игра-экспериментирования «Волшебный материал»**

**Возрастная адресованность:** 5-6 лет

**Предполагаемое количество участников:** 1- 5

**Материал, оборудование:** Емкость с песком, глиной, дощечки, палочки, изделия из керамики.

**Ход игры:** Взрослый предлагает детям слепить шарики, колбаски, фигурки из песка и глины; дать им высохнуть, после чего проверить прочность построек. Дети делают вывод о вязкости влажной глины и сохранении формы после высыхания. Выясняют, что сухой песок форму не сохраняет. Рассуждают, можно ли сделать посуду из песка и глины. Дети проверяют свойства песка и глины, вылепив из них посуду и высушив ее. Угадывают, из чего сделана посуда, для чего наливают в нее воду и проверяют материал по результатам («песчаная посуда» воду не держит, ломается; глиняная какое-то время сохраняет форму).

**Правила:** Работать в фартуках и нарукавниках.

**Руководство:** Взрослый готовит материалы для эксперимента.

**Источник:** сборник Дыбиной О.В., Рахмановой Н.П., Щетининой В.В. «Неизведанное рядом: занимательные опыты и эксперименты для дошкольников»

### **Игра-экспериментирования «Каждому камешку свой домик»**

**Возрастная адресованность:** 3-8 лет

**Предполагаемое количество участников:** от 1 и более

**Задачи:** классификация камней по форме, размеру, цвету, особенностям поверхности (гладкие, шероховатые); показать детям возможность использования камней в игровых целях.

**Материалы, оборудование:** различные камни, четыре коробочки, подносики с песком, модель обследования предмета, картинки-схемы, дорожка из



камешков.

**Ход игры:** Зайчик дарит детям сундучок с разными камешками, которые он собирал в лесу, возле озера. Дети их рассматривают. *Чем похожи эти камни?* Действуют в соответствии с моделью: надавливают на камни, стучат. Все камни твердые. *Чем камни отличаются друг от друга?* Затем обращает внимание детей на цвет, форму камней, предлагает ощупать их. Отмечает, что есть камни гладкие, есть шероховатые. Зайчик просит помочь ему разложить камни по четырем коробочкам по следующим признакам: в первую — гладкие и округлые; во вторую — маленькие и шероховатые; в третью — большие и не круглые; в четвертую — красноватые. Дети работают парами. Затем все вместе рассматривают, как разложен камни, считают количество камешков.

Игра с камешками «Выложи картинку» — зайчик раздает детям картинку-схему и предлагает их выложить из камешков. Дети берут подносики с песком и в песке выкладывают картинку по схеме, затем выкладывают картинку по своему желанию.

**Источник:** Обучающие игры О.Н. Теплякова

### **Игра-экспериментирования «Может ли вода течь вверх»**

**Возрастная адресованность:** 3-8 лет.

**Предполагаемое количество участников:** от 1 и более.

**Цель:** Исследовать может ли вода течь вверх

**Материалы, оборудование:** Бумажные салфетки, стаканчики, вода, ножницы, фломастеры, краски, белая ткань.



**Ход игры:** Вырезаем из салфетки полоски и наносим точки штрихи. Наливаем в емкость воду и опускаем салфетки в воду, вода стала подниматься вверх. В шесть стаканчиков налили воду, три из них развели с краской. Окрасили в красный, желтый и синий цвет. Сверху на стаканчики положили полоску белой ткани так, чтобы она касалась воды в каждом стакане и стали ждать.

Красота! Радуга в стаканчиках. Вода поднялась вверх и окрасила не цветную воду. То есть вода поднялась вверх по узеньким канальцам салфетки и ткани.

**Источник:** <https://www.maam.ru/detskijasad/isledovatel'skaja-rabota-po-teme-mozhet-li-voda-tech-verh.htm>

### **Игра-экспериментирования «Музыка воды»**

**Возрастная адресованность:** 3-5 лет

**Предполагаемое количество участников:** неограниченное количество игроков.

**Материалы, оборудование:** 6 одинаковых стаканов, кувшин с водой, пищевой краситель (по желанию), металлическая ложка.

### **Ход игры:**

Поставить стаканы на стол, налить в первый воды на 2 см. В остальные стаканы на 2 см. больше, чем в предыдущем.

Предложите ребенку легонько постучать по первому стакану металлической ложечкой. Затем постучит по второму. Спросите его, изменился ли звук. Таким образом, пусть ребенок постучит по всем стаканам и поговорите с ним, почему меняется звук в разных стаканах.

### **Игра-экспериментирования «Чего не стало»**

#### **Возрастная адресованность:**

3-5 лет

**Предполагаемое количество участников:** соревнуются 2 игрока.

**Материал, оборудование:** 10 игрушек небольшого размера

(машинка, кубик, мячик, погремушка, матрешка, куколка, птичка и т. п.).



#### **Ход игры:**

На столе перед ними стоят 6-10 игрушек. Мама и ребенок по очереди рассматривают их. Затем водящий предлагает игроку повернуться спиной и закрыть глаза, а сам в это время убирает или добавляет 2-3 игрушки. По команде водящего «Раз, два, три – смотри!» игрок открывает глаза и поворачивается лицом к столу. Он должен правильно ответить на вопросы водящего: «Какие игрушки исчезли? Больше стало игрушек или меньше? На сколько?» и т. п. Побеждает игрок, который во время игры был более внимательным.

### **Игра-экспериментирования «Подводная лодка из винограда»**

#### **Возрастная адресованность:** 3-5 лет

**Предполагаемое количество участников:** неограниченное количество.

**Материал, оборудование:** стакан со свежей газированной водой или лимонадом, виноградинки.

#### **Ход эксперимента:**

Возьмите стакан со свежей газированной водой или лимонадом и бросьте в нее виноградинку. Она чуть тяжелее воды и опустится на дно. Но на нее, тут же, начнут садиться пузырьки газа, похожие на маленькие воздушные шарики. Вскоре их станет так много, что виноградинка всплывет.



Но на поверхности пузырьки лопнут, и газ улетит. Отяжелевшая виноградинка вновь опустится на дно. Здесь она снова покроется пузырьками газа и снова всплывет. Так будет продолжаться несколько раз, пока вода не «выдохнется». По этому принципу всплывает и поднимается настоящая лодка. А у рыбы есть плавательный пузырь. Когда ей надо



погрузиться, мускулы сжимаются, сдавливают пузырь. Его объем уменьшается, рыба идет вниз. А надо подняться — мускулы расслабляются, распускают пузырь. Он увеличивается, и рыба всплывает.

### **Игра-экспериментирования «Самонадувающийся шарик»**

**Возрастная адресованность:** 3-5

лет

**Предполагаемое количество участников:** неограниченное количество.

**Материал, оборудование:** бутылка с водой, 1 ст.л. пищевой соды, 3 ст.л. уксуса и сок лимона.

**Ход эксперимента:**

Необходимо растворить в бутылке с водой 1 столовую ложку пищевой соды. Затем в другой ёмкости нужно смешать 3 столовые ложки уксуса и лимонного сока (выжать 1 лимон). С помощью воронки вливаем получившуюся смесь в бутылку и надеваем воздушный шарик на горлышко. Сделать это нужно максимально быстро, пока бутылка наполнена углекислым газом. Именно он и надувает шарик.



### **Игра-экспериментирования «Рыбалка»**

**Цель:** закрепить знания о свойствах воды – льётся, можно процедить через сачок.

**Материал, оборудование:** Вам понадобятся таз с водой, сачок, ситечко, игрушечный дуршлаг, мелкие игрушки.

**Ход эксперимента:**

- Рыболов, какую рыбку

Ты поймал нам на обед?

Отвечает он с улыбкой:

- Это вовсе не секрет!

Я сумел поймать пока

Два дырявых башмака!

Налейте в тазик воды и дайте малышу сачок для ловли аквариумных рыбок, небольшое ситечко с ручкой или игрушечный дуршлаг. В воду бросьте несколько мелких игрушек. Они могут плавать на поверхности или же лежать на дне. Предложите малышу выловить сачком эти игрушки. Можно попросить его выловить какие-нибудь конкретные игрушки: «Поймай синий шарик, поймай красную рыбку» и т. д.

### **Игра-экспериментирования «Солнечный зайчик»**

**Цель:** познакомить с естественным источником света – солнцем.

**Материал, оборудование:** Вам понадобятся маленькие зеркала, солнечный свет



### **Ход эксперимента:**

Выбрав момент, когда солнце заглядывает в окно, поймайте с помощью зеркала лучик и постарайтесь обратить внимание малыша на то, как солнечный «зайчик» прыгает по стене, по потолку, со стены на диван и т. д. предложите поймать убегающего «зайчика». Если ребёнку понравилась игра, поменяйтесь ролями: дайте ему зеркало, покажите, как поймать луч, а затем встаньте у стены. Постарайтесь «ловить» пятнышко света как можно более эмоционально, не забывая при этом комментировать свои действия: «Поймаю-поймаю! Какой шустрый зайчик – быстро бегаёт! Ой, а теперь он на потолке, не достать. ... Ну-ка, заяц, спускайся к нам!» и т. д. Смех ребёнка станет вам самой лучшей наградой.

### **Игра-экспериментирования «Что-то в коробке»**

**Цель:** познакомить со значением света и его источниками (солнце, фонарик, свеча, показать, что свет не проходит через прозрачные предметы.

**Материал, оборудование:** Вам понадобятся коробка с крышкой, в которой сделана прорезь; фонарик, лампа.

### **Ход эксперимента:**

Папа подарил зайке маленький фонарик, зайке понравилось играть с фонариком. Он включал фонарик и заглядывал под диван, светил внутрь шкафа и во все углы.

- Зайка, а где твой мячик? - спросила мама.

- Пойду искать! – сказал Зайка и пошёл в тёмную комнату.

- А я не боюсь! – весело сказал Зайка и зажёл фонарик.

Зайка посветил фонариком и нашёл мячик.

Взрослый предлагает детям узнать, что находится в коробке (неизвестно) и как обнаружить, что в ней (заглянуть в прорезь). Дети смотрят в прорезь и отмечают, что в коробке темнее, чем в комнате. Взрослый спрашивает, что нужно сделать, чтобы в коробке стало светлее (полностью открыть прорезь или снять крышку, чтобы свет попал в коробку и осветил предметы внутри неё). Взрослый открывает прорезь, и после того, как дети убеждаются, что в коробке стало светло, рассказывает о других источниках света – фонарике и лампе, которые по очереди зажигает и ставит внутрь коробки, чтобы дети увидели свет через прорезь. Вместе с детьми сравнивает, в каком случае лучше видно, и делает вывод о значении света.

### **Игра-экспериментирования «Самодельный водопад»**

**Возрастная адресованность:** от 3 лет.

**Предполагаемое количество участников:**  
от 1 человека.

**Материал, оборудование:** любые игрушки, с помощью которых можно переливать воду:



лейка, маленькая мисочка, небольшой кувшинчик или простой пластиковый стакан.

**Ход игры:** Ребёнок набирает воду в емкость и, выливая ее, создает шумный водопад с брызгами. Обратите внимание, что чем выше водопад, тем громче он "шумит". А если воду подкрасить, то водопад получится разноцветным.

**Источник:** А. Ю. Мудрова «Золотая коллекция игр для детей. Развивающие, дидактические, сюжетно – ролевые, подвижные.

### **Игра-экспериментирования «Выращиваем чудо кристаллы»**

**Возрастная адресованность:** 5 - 6 лет.

**Предполагаемое количество участников:** от 1 человека.

**Материал, оборудование:** Каменная соль крупного помола – 1 кг; вода – 1 литр, тонкая капроновая нитка, литровая банка, карандаш, скрепка.

**Ход игры:** Готовим перенасыщенный солевой раствор. Для этого наполняем банку водой примерно на две трети. Размешиваем в ней соль, пока она не перестанет растворяться.

Осадку даем отстояться, раствор процеживаем. К капроновой нитке привязываем скрепку. Опускаем скрепку в банку с раствором. Другой конец нитки привязываем к карандашу. Кладем его поперек горлышка сосуда, чтобы нитка все время оставалась в одном положении. Банку ставим в такое место, чтобы за ростом кристалла можно было наблюдать. Дело это небыстрое, но результат впечатляет. Дней через 10 затравка обрстет солевыми кристаллами и примет причудливую форму. Когда минерал вырастет до определенных размеров, нужно извлечь его из банки, прополоскать в горячей воде и просушить. В таком виде кристалл может сохраняться сколько угодно времени. Вместо соли можно взять сахар. Технология та-же, что и с солью.



**Источник:** <https://nashi-de-ti.ru/shydo-kristalli>

### **Игра-экспериментирования «Подушка из пены»**

**Задача:** развить у детей представление о плавучести предметов в мыльной пене (плавучесть зависит не от размеров предмета, а от его тяжести).

**Материалы, оборудование:** на подносе миска с водой, венчики, баночка с жидким мылом, пипетки, губка, ведро, деревянные палочки, различные предметы для проверки на плавучесть.

**Ход игры.** Медвежонок Миша рассказывает, что он научился делать не только мыльные пузыри, но еще и мыльную пену. А сегодня он хочет узнать, *все ли предметы тонут в мыльной пене? Как приготовить мыльную пену?*

Дети пипеткой набирают жидкое мыло и выпускают его в миску с водой. Затем пробуют взбивать смесь палочками, венчиком. *Чем удобнее взбивать пену? Какая получилась пена?* Пробуют опускать в пену различные предметы. *Что плавает? Что тонет? Все ли предметы одинаково держатся на воде?*

Все ли предметы, которые плавают, одинаковые по размеру? От чего зависит плавучесть предметов? (Результаты опытов фиксируются на фланелеграфе.)

### **Игра-экспериментирования «Каждому камешку свой домик»**

**Задачи:** классификация камней по форме, размеру, цвету, особенностям поверхности (гладкие, шероховатые); показать детям возможность использования камней в игровых целях.

**Материалы, оборудование:** различные камни, четыре коробочки, подносики с песком, модель обследования предмета, картинки-схемы, дорожка из камешков.

**Ход игры:** Зайчик дарит детям сундучок с разными камешками, которые он собирал в лесу, возле озера. Дети их рассматривают. *Чем похожи эти камни?* Действуют в соответствии с моделью (рис. 2): надавливают на камни, стучат. Все камни твердые. *Чем камни отличаются друг от друга?* Затем обращая внимание детей на цвет, форму камней, предлагает ощупать их. Отмечает, что есть камни гладкие, есть шероховатые. Зайчик просит помочь ему разложить камни по четырем коробочкам по следующим признакам: в первую — гладкие и округлые; во вторую — маленькие и шероховатые; в третью — большие и не круглые; в четвертую — красноватые. Дети работают парами. Затем все вместе рассматривают, как разложен камни, считают количество камешков.

- Игра с камешками «Выложи картинку» — зайчик раздает детям картинки-схемы (рис. 3) и предлагает их выложить из камешков. Дети берут подносики с песком и в песке выкладывают картинку по схеме, затем выкладывают картинку по своему желанию.

- Дети ходят по дорожке из камешков. *Что чувствуете? Какие камешки?*

**Источник:** <https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2013/10/01/eksperimentirovanie-v-detskom-sadu>

**Тематический модуль**  
**«Практики игрового взаимодействия» (дворовые игры, народные игры)**





### **Дворовая игра «Вышибалы».**

**Возрастная адресованность:** 5-7 лет.

**Предполагаемое количество участников:** 5-10 человек.

**Материал, оборудование:** мяч

**Ход игры:** Вышибалы встают за линии друг против друга и пытаются мячом попасть в игроков, которые могут свободно перемещаться по всей площадке, стараясь увернуться от мяча. Пролетевший мимо мяч ловит второй водящий, и в свою очередь, кидает мяч в игроков. Игрок, в которого попали мячом, считается выбитым и выходит с площадки.

**Источник:** «Выходи играть во двор» Л.Н. Волошина

### **Народная игра «Селезень».**

**Возрастная адресованность:** 4-6 лет

**Предполагаемое количество участников:** не менее пяти человек

**Ход игры:** Выбираем селезня и уточку. Становимся в круг, идем держась за руки и поем:

Селезень утку догонял,  
Молодой утку загонял:  
«Ходи, утица домой,  
Ходи, серая, домой!»

Селезень ходит по часовой стрелке, уточка-против. Когда заканчивается песня, селезень ловит уточку, а поймав, приводит в круг и танцует с ней.

**Источник:** «Выходи играть во двор» Л.Н. Волошина

### **Дворовая игра «Мышеловка»**

**Возрастная адресованность:** 3-5 лет

**Предполагаемое количество участников:** 5-10 человек

**Материал, оборудование:** на голову маски мышат

**Правила игры:** внимательно соотносить движения со словами стихотворения

**Игровые действия:** Дети стоят в кругу. Выбор мышек. Имитация захлопывания мышеловки. Закрывание мышеловки по сигналу.

#### **Ход игры**

1.Сбор детей на игру:

Воспитатель:

«Раз, два, три, четыре, пять».

Кто идет со мной играть?

2. Создание интереса





Взрослый: -Ребята,отгадайте загадку:

Кто-то ловко юркнул в норку,

Прихватив от хлеба корку.

Ответы детей.

Взрослый: - Правильно, это мышка! Мышка у нас ловкая, быстрая, юркая. Ребята, а вы хотите поиграть в новую игру, которая называется «*Мышеловка*».

Дети: Да.

Взрослый: Ребята, а вы знаете, что такое мышеловка?

Дети: Нет.

Взрослый: Мышеловка - это клетка, куда попадают мышки. А сейчас я вам расскажу правила игры. Мы с вами выберем мышек, а остальные ребята будут «*Мышеловкой*». Дети, изображающие «*Мышеловку*», образуют круг и поднимают сцепленные руки вверх. Приговаривая:

Ах, как мыши надоели,

Все погрызли, все поели,

Берегитесь же плутовки,

Доберемся мы до вас.

Вот поставим мышеловки,

Переловим всех за раз!

- А мышки бегают через «*мышеловку*». По окончании стихотворения ребята, стоящие по кругу, приседают и опускают руки вниз - «*мышеловка*» захлопнулась. Мыши, не успевшие выбежать из круга, считаются пойманными. Они тоже становятся в круг. Когда большая часть мышей будет поймана, мы поменяемся ролями.

- Ребята вы запомнили, что нужно делать мышкам?

(*Ответы детей*)

- А что нужно сделать «*мышеловке*» после окончания стихотворения?

(*Ответы детей*)

Взрослый: Молодцы, ребята, вы запомнили правила игры.

- Ребята, встаньте все в круг. У нас есть волшебная стрелка (кегля, которая выберет мышек.

- На мышек наденем маски.

- «*Мышеловка*» в круг вставай, руки кверху поднимай!

Дети вместе с воспитателем проговаривают:

Ах, как мыши надоели,

Все погрызли, все поели,

Берегитесь же плутовки,

Доберемся мы до вас.

Вот поставим мышеловки,

Переловим всех за раз!

Окончание игры

Руководство: (*Дозировка 3-4 раза.*) Взрослый следит за тем, чтобы дети произносили слова выразительно.

**Источник:** <https://www.maam.ru/>

### **Народная игра «Догонялки»**

**Возрастная адресованность:** 3-8 лет

**Количество участников:** до 10 человек

**Материал, оборудование:** детская площадка

**Правила игры:** С помощью считалки из группы ребят выбирается ведущий. Смысл игры в том, чтобы догнать любого игрока, дотронуться до него или поймать. Пойманный участник становится ведущим. Нельзя убегать за пределы площадки или прятаться.



**Игровые действия:** Дети стоят хаотично. Выбор ведущего. Дети убегают от ведущего

#### **Ход игры**

Дети разбегаются по площадке, ведущий ловит их. В то время как ведущий, поймал одного из убегающих, к нему переходит роль ведущего – догонялкина.

**Руководство:** (Дозировка 2-3 раза.) Взрослый следит за тем, чтобы дети во время бега соблюдали правила безопасности, внимательно ориентировались в пространстве.

**Источник:** <http://mumskids.ru/>

### **Дворовая игра «Классики».**

**Предполагаемое количество игроков:** не ограничено.

#### **Правила игры:**

На асфальте мелом чертится прямоугольное поле с 10 квадратами и полукругом («котел», «вода», «огонь»). Вариантов прыжков и разметки площадки существует несколько. Но, как правило, игроки по очереди кидают битку (камушек, коробочка из-под леденцов и т. д.) в первый квадрат. Затем первый игрок перепрыгивает из квадрата в квадрат и толкает за собой битку.

- №1 – одна нога;
- №2 – одна нога;
- №3 и 4 – левая на 3, правая на 4;
- №5 – двумя ногами (можно передохнуть) ;
- №6 и 7 – левая на 6, правая на 7;
- №8 – одна нога;
- №9 и 10 – левая на 9, правая на 10.

Затем поворот на 180° и обратно тем же манером. Наступил на черту или биткана нее попала? Встал на обе ноги? Ход переходит к другому.

### **Народная игра «Съедобное-несъедобное»**

**Ход игры:** Игровое поле расчерчивается в линейку, где каждая линейка отделяется от другой на один шаг. Игроки встают за последнюю черту и водящий бросает им поочередно мяч, называя различные предметы. Если звучит «съедобное» слово игрок должен поймать мяч, «несъедобное» - пропустить или отбросить, в соответствии с действиями игрока названному слову игрок переходит к следующей черте. Выигрывает и становится водящим тот, кто первый пересечет последнюю черту.

### **Дворовая игра «Тише едешь...»**

**Ход игры:** Водящий становится на одной стороне игрового поля, игроки в другом её конце. Водящий отворачивается и произносит: «Тише едешь – дальше будешь, стоп!» и оборачивается. Игроки, которые в этот момент бегут к водящему, должны замереть. Тот, кто не успел вовремя остановиться возвращается к стартовой черте. Победитель, первый достигший водящего, сам становится водящим.

### **Народная игра «Колечко-колечко»**

**Цель:** развивать способность следить за манипуляциями окружающих, действовать быстро и решительно.

#### **Ход игры:**

Игроки садятся в ряд и складывают ладони лодочкой. Водящий держит в кулаке или сложенных ладонях мелкий предмет, например монетку, пуговицу, колечко. По очереди обходит каждого игрока, вкладывая в его «лодочку» свою и произнося считалку: «Я ношу-ношу колечко и кому-то подарю». Задача водящего — незаметно вложить «колечко» одному из игроков и произнести «Колечко колечко, выйди на крылечко!» После этого игрок, которому достался предмет, вскакивает и пытается убежать. Задача остальных участников — задержать убегающего

### **Народная игра «Ручеёк»**

**Правила:** Дети становятся парами (желательно мальчик с девочкой). Тот, кому пара не досталась, проходит под аркой рук и выбирает себе партнёра. Новая пара становится в конец ручейка. Оставшийся одиночка таким же образом ищет пару себе.

### **Русская народная игра «Чурилки»**

**Возрастная адресованность:** 5-7 лет.

**Предполагаемое количество участников:** 10

**Материал, оборудование:** Платок, бубен.

**Ход игры:** Играющие выбирают двоих детей. Одному завязывают платком глаза, другому дают бубен (или колокольчик); затем ведут вокруг них хоровод и поют:

*Колокольцы, бубенцы,*

*Раззвонились удалцы.  
Диги-диги-диги-дон,  
Отгадай, откуда звон?*

После этих слов игрок с бубном начинает звонить и ходить в круге, а жмурка старается его поймать.

**Правила игры:** Слова петь всем игрокам.

**Игровые действия:** Как только жмурка поймает его, их меняют другие игроки. Игра продолжается.

**Руководство:** Вибирать игроков по считалке.

**Источник:** <https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2016/11/10/kartoteka-russkih-narodnyh-igr-dlya-detey-5-7-let>

### **Русская народная игра «Капуста»**

**Возрастная адресованность:** 6-7 лет.

**Предполагаемое количество участников:** 10

**Материал, оборудование:** шапки, пояса, платки и прочее

**Ход игры:** Рисуются круг – «огород». На середину круга складываются шапки, пояса, платки и прочее. Это – «капуста». Все участники игры стоят за кругом, а один из них выбирается хозяином. Он садится рядом с «капустой». «Хозяин» изображает движениями то, о чем поет:

Я на камушке сижу, Мелки колышки тешу.

Мелки колышки тешу,

Огород свой горожу,

Чтоб капусту не украли,

В огород не прибежали

Волк и лисица, бобер и курица,

Заяц усатый, медведь косолапый.

**Правила:** Бежать можно только после слов «медведь косолапый».

**Игровые действия:** Играющие стараются быстро забежать в «огород», схватить «капусту» и убежать. Кого «хозяин» поймает, тот выбывает из игры.

**Руководство:** Участник, который больше всех унесет «капусты», объявляется победителем.

**Источник:** <https://www.maam.ru/detskijsad/kartoteka-rusko-narodnyh-igr.html>

### **Дворовая игра «Светофор»**

**Возрастная адресованность:** 3-5 лет

**Предполагаемое количество участников:** неограниченное количество игроков.

**Правила игры:** выбирается водящий, рисуется дорога (2 прямые линии напротив друг друга).

**Ход игры:**

Водящий стоит на дороге спиной к остальным играющим, которые стоят в шеренгу за проведенной линией. Водящий называет какой-либо цвет, игроки ищут этот цвет в своей одежде. Если названный цвет есть, то игрок спокойно переходит через дорогу и становится за отчерченную линию. Если же нужного цвета у ребенка нет, то он должен перебежать дорогу так, чтобы водящий не поймал его. Пойманный становится водящим.

### **Народная игра «Лягушки на болоте»**

**Возрастная адресованность:** 4-6 лет

**Предполагаемое количество участников:** не менее пяти человек

**Ход игры:** С двух сторон очерчивают берега, в середине - болото. На одном из берегов находится журавль (за чертой). Лягушки располагаются на кочках (кружки на расстоянии 50 см) и говорят:

Вот с намокнувшей гнилушки

В воду прыгают лягушки.

Стали квакать из воды:

Ква-ке-ке, ква-ке-ке

Будет дождик на реке.

С окончанием слов лягушки прыгают с кочки в болото. Журавль ловит тех лягушек, которые находятся на кочке. Пойманная лягушка идет в гнездо журавля. После того, как журавль поймает несколько лягушек, выбирают нового журавля из тех, кто ни разу не был пойман. Игра возобновляется.

**Источник:** Маам.ru

### **Народная игра «Вершки- корешки»**

- упражнять детей в квалификации овощей (по принципу: что у них съедобно - корень или плоды на стебле?)

**Ход игры:** уточнить с ребёнком, что «вершки», а что – «корешки». Съедобный корень овоща - корешки, а съедобный плод на стебле - «вершки». Воспитатель называет какой-нибудь овощ, а ребёнок быстро отвечает, что в нём съедобно: вершки или корешки. (У некоторых овощей съедобны и вершки и корешки - лук). Если ребёнок ошибается, платит фант, который в конце игры выкупает.

### **Дидактическая игра «Отвечай быстро»**

**Игровые правила:** назвать предметы по заданному признаку.

**Игровые действия:** бросать и ловить мяч.

**Ход игры**

Вариант 1: играющие встают в круг. Взрослый называет какой-либо признак (цвет, форму, качество) и бросает мяч ребёнку. Он должен назвать предмет, имеющий такой признак и бросить мяч обратно. Например, «Зелёный» - говорит педагог, «Лягушка» - отвечает ребёнок.



Вариант 2: игра начинается аналогично. Ребёнок называет предмет, имеющий заданный признак и в свою очередь предлагает другой признак и перебрасывает мяч не взрослому, а другому ребёнку. Например, «Деревянный» - говорит педагог, «Стул» - отвечает ребёнок и затем добавляет новое слово-признак «Бумажный» и бросает мяч другому ребёнку. Тот называет «Книга» и снова добавляет новое слово-признак и бросает мяч следующему ребёнку и т.д.

**Тематический модуль**  
**«Игровые практики здорового образа жизни»**  
**(подвижные, спортивные игры)**



### **Спортивная игра «Палочка-выручалочка».**

**Возрастная адресованность:** 4-7 лет

**Предполагаемое количество участников:** 5-10 детей

**Материалы, оборудование:** палка длиной 20-25 см.

**Ход игры:** Играющие выбирают ведущего, возле него кладут палочку. Ведущий стоит какое-то время с закрытыми глазами. Дети прячутся. Ведущий открывает глаза и говорит «Палочка – выручалочка, никого не нашла...» Потом идет искать детей. Увидев кого-нибудь, ведущий говорит: «Палочка-выручалочка нашла...»(называет имя ребенка) и бежит к палочке. Тот, кого назвали, тоже спешит к палочке. Если он добежит раньше, чем ведущий, то говорит: «Палочка-выручалочка, спаси меня! После этого считается спасенным. Если найденный опаздывает, то выходит из игры. Пока ведущий бежит, каждый, улучив удобный момент, может подбежать к палочке и постучать, выручив всех». Тогда ведущий начинает все сначала.

**Правила игры:** Детей, нарочно выглядывающих из укрытия, чтобы их застучали», не назначают ведущими.

**Источник:** «Спортивные упражнения и игры для детей дошкольного возраста» Т.И. Дмитренко

### **Подвижная игра «Через болото»**

**Возрастная адресованность:** 4-7 лет

**Предполагаемое количество участников:** от четырех лет и более

**Материалы, оборудование:** две деревянные дощечки.

**Ход игры:** На одной стороне зала стоят несколько ребят, у каждого по две дощечки. На другой стороне (на расстоянии 6-8 м) – «берег». Дети должны перебраться на «берег», наступая на дощечки и перекладывая их впереди себя.

**Источник:** «Движение день за днем» М.А. Рунова

### **Подвижная игра: «Бадминтон»**

**Возрастная адресованность:** 6-8 лет

**Предполагаемое количество участников:** 2 человека

**Материал, оборудование:** воланчик, ракетки 2 шт, шнур или сетка

**Правила игры:** не допускать падения волана на своей площадке и приземлять его на стороне противника.

**Игровые действия:** Дети стоят друг напротив друга. Один из противников бьет волан другому, которому необходимо отбить его в свою очередь своему противнику. И так до тех пор пока волан упадет на стороне противника.

**Ход игры**



Стойка и перемещение. Дошкольник располагается лицом к сетке, ноги немного согнуты. Вес тела распределён равномерно на передней части стопы. Плечевой пояс слегка смещён вперёд. Ракетка в согнутой в локте руке расположена на уровне бедра. Игрок перемещается по площадке мелкими приставными шагами.

Подача. При подаче волана нужно встать в центр поля левым боком к сетке, левую ногу ставить вперёд, вес тела переносить на правую ногу. Волан держать левой рукой за перья. Рука с ракеткой согнута в локтевом суставе и отведена назад. Игрок ударяет в колпачок волана сеткой. После подачи дошкольник поворачивает туловище к сетке, одновременно перенося тяжесть тела с правой ноги на левую.

Удары. В бадминтоне удары выполняются разнообразными способами. Их принято делить на удары справа и удары слева. При ударах справа к волану обращена ладонная поверхность кисти, при ударах слева – тыльная. Удары справа и удары слева выполняются сверху и снизу.

Первая игра в бадминтон, через сетку, длится от 3 до 5 минут. Дети должны хорошо усвоить правила игры. После этого можно проводить игру по правилам: подача по очереди; если волан не отбит через сетку, игрок проигрывает и подача переходит к другому игроку.

**Руководство:** Это подбрасывание волана вверх (*поочередно правой и левой рукой*) и ловля его двумя руками, одной рукой. А также подбрасывание волана спереди назад над головой (*за спину*). После броска нужно выполнить поворот на 180° и поймать волан. Броски выполняем поочередно правой и левой рукой.

**Источник:** <https://www.maam.ru/>

### **Подвижная игра: «Совушка»**

**Возрастная адресованность:** 3-8 лет

**Предполагаемое количество участников:** 5-10 человек

**Материал, оборудование:** маска совы

**Правила игры:** внимательно соотносить движения со словами стихотворения

**Игровые действия:** Дети стоят в кругу. Выбор совы.

#### **Ход игры**

Перед началом игры выбирается «Совушка», которая должна сидеть в гнезде. Гнездом может быть что угодно, например песочница или начерченный на земле круг. Все остальные участники игры должны в хаотичном порядке расположиться по игровой площадке. По звуковому сигналу ведущего: «День наступает – все оживает», дети должны спокойно бегать, прыгать по площадке, изображая всевозможных зверей, птиц или насекомых. А «Совушка» в это время спокойно спит в своем гнезде. Далее звучит





следующая команда ведущего «Ночь наступает – все замирает» и в этот момент все дети должны замереть в той позе, в которой они оказались во время звучания команды. Сова в это время просыпается и вылетает на охоту. Она должна заметить игроков, которые пошевелились, и увести к себе в гнездо. Все пойманные совой игроки в последующих раундах становятся совами и все вместе по определенной команде вылетают на охоту. Игра ведется до того момента, пока не будут пойманы все участники игры.

**Руководство:** (Дозировка 3-4 раза.) Взрослый следит за тем, чтобы дети произносили слова выразительно и соотносили части суток.

**Источник:** <http://veselajashkola.ru/igry-onlajn/podvizhnaya-igra-sovushka/>

### **Спортивная игра «Ленивое зеркало»**

**Возрастная адресованность:** от 5 лет.

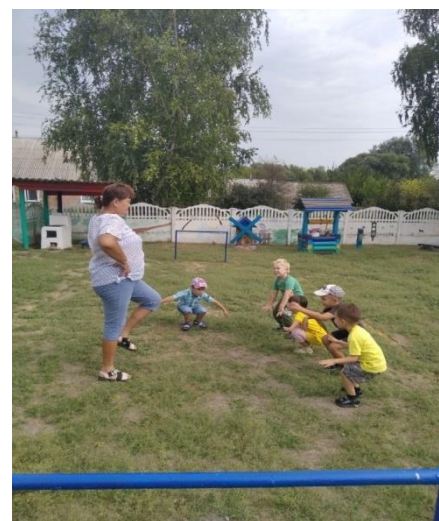
**Предполагаемое количество участников:** от 3 человек.

**Материал, оборудование:** без оборудования.

**Ход игры:** Ведущий показывает движения, а игроки повторяют не то движение, которое показывается в данный момент, а то, какое было показано предыдущим, то есть с опозданием. Допустим, водящий сначала поднимает руки вверх – это упражнение все игроки пропускают. Далее водящий показывает поворот головы вправо, а дети поднимают руки.

Потом водящий делает приседание, а все остальные дети – поворот головы вправо и т.д.

**Источник:** М. А. Давыдова «Спортивные мероприятия для дошкольников»



### **Спортивная игра «Щиплем перья»**

**Возрастная адресованность:** от 3 лет.

**Предполагаемое количество участников:** от 5 человек.

**Материал, оборудование:** бельевые прищепки.

**Ход игры:** Дети – ловцы получают бельевые прищепки, которые они цепляют себе на одежду. По команде водящего ловцы принимаются ловить остальных игроков. На одежду пойманного ловца прикрепляет прищепку. Побеждает тот ловец, который первым освободится от своих прищепок.





**Источник:** М. А. Давыдова «Спортивные мероприятия для дошкольников»

### **Спортивная игра «Солнышко и дождик»**

**Возрастная адресованность:** 3-7

**Задачи:** научить детей находить свое место в игре, ориентироваться в пространстве, развивать умение выполнять действия по сигналу воспитателя.

**Ход игры:** Дети сидят в зале на стульчиках. Стульчики — это их «дом». После слов воспитателя: «Какая хорошая погода, идите гулять!», ребята встают и начинают двигаться в произвольном направлении. Как только педагог скажет: «Дождь пошел, бегите домой!», дети должны прибежать к стульям и занять свое место. Воспитатель приговаривает «Кап – кап – кап!». Постепенно дождь утихает, и воспитатель говорит: «Идите гулять. Дождь кончился!».

### **Спортивная игра «Снежинки и ветер»**

**Возрастная адресованность:** 3-7

**Ход игры:** Дети собираются в кружок и берутся за руки. По сигналу взрослого: «Ветер подул сильный, сильный. Разлетайтесь, снежинки!»-разбегаются в разных направлениях по площадке, расправляют руки в стороны, покачиваются, кружатся. Взрослый говорит: «Ветер стих! Возвращайтесь снежинки в кружок». Дети сбегаются в кружок и берутся за руки.

**Источник:** <https://nsportal.ru/detskiy-sad/materialy-dlya-roditeley/2016/09/18/material-dlya-roditeley-kartoteka-podvizhnyh-igr>

### **Спортивная игра «Нас не слышно и не видно»**

**Возрастная адресованность:** 3-7 лет

**Примерное количество участников:** от 1 и более

**Ход игры:** Водящий с завязанными глазами садится на траву (пенек). Остальные располагаются по кругу в 20 шагах. Тот из играющих, на кого укажет ведущий, начинает осторожно приближаться к водящему. Водящий, заслышав шаги или шорох, должен указать рукой направление, откуда эти звуки доносятся. Если он укажет направление верно, то сменяет водящего. Победителем окажется тот, кто сумеет приблизиться к водящему, дотронуться до плеча, а потом назвать по имени. Водящий должен по голосу узнать товарища.

Игра способствует развитию слухового восприятия, памяти.

**Источник:** <https://nsportal.ru/detskiy-sad/zdorovyuy-obraz-zhizni/2015/09/30/sportivnye-i-podvizhnye-igry-dlya-detey-doshkolnogo>



### **Подвижная игра «Караси и щука».**

**Возрастная адресованность:** 6-7 лет.

**Предполагаемое количество участников:** 10

**Материал, оборудование:** мел для рисования круга.

**Ход игры:** Участвуют 2 группы. Одна строится в круг – это «камешки», другая – «караси», которые «плавают» внутри круга. Водящий – «щука» находится в стороне от игроков. По команде «Щука!» водящий быстро вбегает в круг, а караси прячутся за камешки. Не успевших спрятаться, щука пятнает. Пойманные караси временно выбывают из игры.

**Правила:** Карасям нельзя трогать камешки руками

**Игровые действия:** Игра повторяется с другой щукой. По окончании игры отмечается лучший водящий.

**Источник:** <https://nsportal.ru/detskiy-sad/fizkultura/2016/11/21/kartoteka-podvizhnyh-igr-dlya-detey-6-7-let>

### **Спортивная игра «Не отдам!»**

**Возрастная адресованность:** 4-5 лет.

**Предполагаемое количество участников:** не ограничено

**Материал, оборудование:** палочка шишка, снежок, листок.

**Ход игры:** Дети стоят по кругу ноги врозь, между ног — палочка, шишка, снежок, листок. Воспитатель в центре. Он делает вид, что пытается взять предмет, приближаясь по очереди то к одному, то к другому ребенку. Каждый прыжком соединяет ноги вместе и говорит: «Не отдам!»

**Правила:** прыжком соединять ноги вместе впереди предмета и снова прыжком поставить ноги врозь; прыгает только тот, к кому приближается воспитатель

**Игровые действия:** учить подпрыгивать

**Источник:** Вавилова Е.Н. «Учите бегать, прыгать, лазать, метать».

### **Спортивная игра «Найди себе пару»**

**Ход игры:** Играющие становятся попарно в круг, водящий находится в его середине. По команде руководителя «Лицом к лицу!» игроки в каждой паре поворачиваются лицом друг к другу. По команде «Спиной к спине!» они становятся друг к другу спиной. По команде «Меняйтесь в парах!» каждый ищет себе другого партнера. В это время водящий старается встать с кем –нибудь в пару. Тот, кто останется без пары, становится водящим.

**Игровые действия:** Игра развивает быстроту реакции, внимание, формирует понимание отдельных инструкций, умение удержать их в памяти и правильно выполнить.

### **Подвижная игра «Воробушки и кот»**

**Ход игры:** На земле нарисованы круги — «гнездышки». Дети — «воробушки» сидят в своих «гнездышках» на одной стороне площадки. На другой стороне площадки расположился «кот». Как только «кот»

задремлет, «воробушки» вылетают на дорогу, перелетают с места на место, ищут крошки, зернышки. «Кот» просыпается, мяукает, бежит за воробушками, которые должны улететь в свои гнезда.

Сначала роль «кота» выполняет воспитатель, потом — кто-нибудь из детей.

### **Спортивная игра «Боулинг»**

**Возрастная адресованность:**  
2-5 лет

**Предполагаемое количество участников:** в такую игру можно играть всей семьей или в одиночку.

**Материал, оборудование:** пластиковые бутылки наполните фантиками, смятой бумагой.

#### **Ход игры:**

Бутылки расставьте в виде кеглей и, вооружившись небольшим мячом (желательно мягким, если играете дома), начинайте состязание. Если результаты записывать, получится настоящее соревнование. Для игроков постарше задачу можно усложнить, утяжелив «кегли», наполнив их  
водой.



### **Подвижная игра «Воздушный забег»**

**Возрастная адресованность:** 3-5 лет

**Предполагаемое количество участников:** в ограниченном пространстве 2-3 участника, на улице количество можно увеличить.

**Материал, оборудование:** надутые воздушные шарики по количеству участников забега

#### **Ход игры:**

Отметьте точку старта и финиша, расставьте препятствия (в зависимости от возраста игроков) и начинайте соревнование. Главное условие – донести мяч от старта до финиша, не касаясь его руками. Можно помогать себе плечом, носом, головой, коленкой – на что хватит ловкости и фантазии. Главное – успеть быстрее остальных.



### **Спортивная игра «Палочка-выручалочка».**

**Возрастная адресованность:** 4-7 лет

**Предполагаемое количество участников:** 5-10 детей

**Материалы, оборудование:** палка длиной 20-25 см.

**Ход игры:** Играющие выбирают ведущего, возле него кладут палочку. Ведущий стоит какое-то время с закрытыми глазами. Дети

прячутся. Ведущий открывает глаза и говорит «Палочка – выручалочка, никого не нашла...» Потом идет искать детей. Увидев кого-нибудь, ведущий говорит: «Палочка-выручалочка нашла...»(называет имя ребенка) и бежит к палочке. Тот, кого назвали, тоже спешит к палочке. Если он добежит раньше, чем ведущий, то говорит: «Палочка-выручалочка, спаси меня! После этого считается спасенным. Если найденный опаздывает, то выходит из игры. Пока ведущий бежит, каждый, улучив удобный момент, может подбежать к палочке и постучать, выручив всех». Тогда ведущий начинает все сначала.

**Правила игры:** Детей, нарочно выглядывающих из укрытия, чтобы их застучали», не назначают ведущими.

**Источник:** «Спортивные упражнения и игры для детей дошкольного возраста» Т.И. Дмитренко

**Тематический модуль**

**«Игровые практики формирования поведения и отношения» (сюжетно-ролевые игры)**





### **Сюжетно-ролевая игра «Ветеринарная лечебница»**

**Возрастная адресованность:** 4-7 лет

**Предполагаемое количество участников:** не менее четырех детей

**Материал, оборудование:** животные, халаты, шапки, карандаш и бумага для рецептов, фонендоскоп, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, губка, шприц, мази, таблетки, порошки, и т.д.

**Ход игры:** В ветеринарную лечебницу приводят и приносят больных животных. Ветеринарный врач принимает больных, внимательно выслушивает жалобы их хозяина, задает вопросы, осматривает больное животное, прослушивает фонендоскопом, измеряет температуру, делает назначение. Медсестра выписывает рецепт. Животное относят в процедурный кабинет. Медсестра делает уколы, обрабатывает и перевязывает раны, смазывает мазью и т.д. Санитарка убирает кабинет, меняет полотенце. После приема хозяин больного животного идет в ветеринарную аптеку и покупает назначенное врачом лекарство для дальнейшего лечения дома.



**Источник:** «Сюжетная игра старших дошкольников» Н.А.Короткова

### **Сюжетно-ролевая игра «Фотоателье»**

**Возрастная адресованность:** 5-7 лет

**Предполагаемое количество участников:** не менее трех лет

**Материал, оборудование:** детские фотоаппараты, зеркало, расческа, фото пленки, образцы фотографий, рамки для фотографий, фотоальбомы, деньги, чеки, касса, образцы фотографии.

**Ход игры:** Кассир принимает заказ, получает деньги, выбивает чек. Клиент здоровается, делает заказ, оплачивает, снимает верхнюю одежду, приводит себя в порядок, фотографируется, благодарит за услугу. Фотограф фотографирует, делает фотографии. В фотоателье можно сфотографироваться, проявить пленку, посмотреть пленку на специальном аппарате, сделать фотографии (в том числе для документов), увеличить, отреставрировать фотографии, купить фотоальбом, фото пленку.

**Источник:** Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста» Н.В.Краснощекова

### **Сюжетно-ролевая игра «Строители»**

**Возрастная адресованность:** 3-8 лет

**Количество участников:** 4-6 человека

**Оборудование:** крупный строительный материал, машины,



подъемный кран, игрушки для обыгрывания постройки, картинки с изображением людей строительной профессии: каменщика, плотника, крановщика, шофера.

**Правила игры:** помогать друг другу, распределять роли

**Игровые действия:** выбор объекта строительства. Выбор строительного материала, способа его доставки на строительную площадку. Строительство. Дизайн постройки. Сдача объекта.

**Ход игры**

Взрослый предлагает детям отгадать загадку:

«Что за башенка стоит,  
А в окошке свет горит?  
В этой башне мы живем,  
И она зовется? (дом)».

Взрослый предлагает детям построить большой, просторный дом, где бы могли поселиться игрушки. Дети вспоминают, какие бывают строительные профессии, чем заняты люди на стройке. Они рассматривают изображения строителей и рассказывают об их обязанностях. Затем дети договариваются о постройке дома. Распределяются роли между детьми: одни – Строители, они строят дом; другие – Водители, они подвозят строительный материал на стройку, один из детей – Крановщик. Дом готов, и туда могут вселяться новые жители

**Руководство:** В ходе строительства следует обращать внимание на взаимоотношения между детьми.

**Источник:**

[https://nsportal.ru/download/#https://nsportal.ru/sites/default/files/2015/10/05/kartoteka\\_0.docx](https://nsportal.ru/download/#https://nsportal.ru/sites/default/files/2015/10/05/kartoteka_0.docx)

**Сюжетно-ролевая игра: «Врач»**

**Возрастная адресованность:** 3-8 лет

**Предполагаемое количество участников:** 4-6 человека

**Оборудование:** дидактическое пособие «Чудо дерево»; игрушки: кукла, мишка, заяка, кошка; шапочки, халаты детские; комплект игры «Доктор»: градусник, шприц, бинт, вата, пипетка, фонендоскоп.



**Правила игры:** распределение ролей

**Игровые действия:** вылечить больных игрушек

**Ход игры**

Взрослый:

А у наших у ворот  
Чудо-дерево растёт.  
Чудо, чудо, чудо, чудо  
Расчудесное!

Не листочки на нём,  
А конфетки на нём,  
А конфетки на нём,  
Словно яблоки!

Взрослый: Посмотрите-ка, ребятки, вот оно, какое чудо-дерево! Давайте посмотрим, что же это на нем выросло. Достанем и узнаем. Чего-то очень много там. Садитесь на ковер в кружочек.

Воспитатель снимает с ветки конфетку. Воспитатель открывает свою конфетку, а там....

Загадка:

Кто в дни болезней всех полезней  
И лечит нас от всех болезней? (*Доктор*)

Взрослый: Правильно, ребята, это доктор, а теперь посмотрим, что нужно доктору?

Дети рассматривают медицинские принадлежности и называют их.

Взрослый: Ребята, слышите, кто-то у нас в уголке плачет. Ой, да ведь это кукла Маша. Давайте узнаем, что случилось с Машей?

Кукла сообщает, что она заболела.

Наша кукла заболела.

Утром даже не поела.

Еле глазки открывает,

Не смеётся, не играет.

Целый день она молчит,

Даже «мама» не кричит.

Взрослый: Давайте спросим Машу что у нее болит, где у нее болит?

Дети спрашивают. Кукла показывает: у меня вот тут болит.

Взрослый: Что болит у Маши?

Дети: Голова.

Кукла показывает, а воспитатель предлагает назвать, что еще болит у куклы. Дети догадываются, что болит горлышко. Кукла жалуется: мне даже больно глотать!

Взрослый: Надо срочно что-то делать. Как помочь Маше? Чем помочь?

Я придумала. Сейчас мы наденем белый халат будем её лечить. Ты - доктор. Здесь у тебя больница, твой кабинет. Здесь лежат лекарства, градусники, шприцы для уколов, бинт.

Взрослый: Как будем лечить Машу?

Дети начинают предлагать: измерить температуру, дать лекарство и пр. Воспитатель выслушивает всех.

Взрослый: Вот молодцы, все хотят помочь! Давайте начнем. Помогайте мне.

- Здравствуйте, больной! Проходите, садитесь! Что у вас болит. голова, горлышко?

Ребенок: Возьми фонендоскоп и послушай. В лёгких чисто. Посмотри горлышко, открой ротик пошире, скажи «а-а-а-а». Ещё нужно

температуру измерить - поставь ей градусник. У нашей куклы - ангина. Дай ей таблетки и побрызгай горлышко.

Ожила вдруг кукла снова,

Вот теперь она здорова!

Может глазками моргать.

Наклоняясь, маму звать.

Взрослый: Маша, чтобы не болеть, по утрам нужно обязательно делать зарядку.

Взрослый: А теперь у врача будет обед. На его место придёт другой врач. Ваня, давай ты, теперь будешь врач. Надень белую шапочку, халат ты теперь врач, ты будешь осматривать больных и назначать лекарства. Катя будет медсестрой, она будет лечить больных: ставить уколы, давать таблетки.

Взрослый: Костя, а давай, как будто заболел зайка и тоже в больницу пришёл.

Зайка ушко простудил -

Форточку закрыть забыл.

Нужно доктора позвать

И лекарства зайке дать.

Взрослый: Что болит у зайки? Как ему поможем? *(ответы детей)*.

Взрослый: Ваня, мишка тоже заболел.

Плачет мишка-медвежонок

Уколол его ежонок

Прямо в носик черный

Лесовик проворный

Взрослый: Что болит у Мишки? Как ему поможем? *(ответы детей)*

Взрослый: Ваня, кошка Мурка тоже заболела.

Несчастливая кошка поранила лапу,

Сидит и ни шагу не может ступить.

Скорей, чтобы вылечить кошкину лапу,

Нам нужно к **врачу поскорей поспешить**

Взрослый: Что болит у Мурки? Как мы ей поможем? *(ответы детей)*

**Игра продолжается.**

Взрослый: Молодцы, ребята, помогли своим игрушкам, всех вылечили! Вам понравилась **игра**? Во что мы сегодня **играли**? *(в доктора)*. Правильно!

Всегда внимательно, с любовью

Наш доктор лечит вас, ребят.

Когда поправит вам здоровье -

Он больше всех бывает рад!

**Руководство:** следить за дружелюбной обстановкой во время лечения игрушек

### **Сюжетно-ролевая игра «Магазин»**

**Возрастная адресованность:** от 3 лет.

**Предполагаемое количество участников:** от 2 человек.

**Материал, оборудование:** все игрушки, изображающие товары, которые можно купить в магазине, расположенные на витрине, деньги.

**Ход игры:** воспитатель или родитель предлагает детям разместить в удобном месте огромный супермаркет с такими отделами, как овощной, продуктовый, молочный, булочная и прочие, куда будут ходить покупатели. Дети самостоятельно распределяют роли продавцов, кассиров, торговых работников в отделах, рассортировывают товары по отделам – продукты, рыба, хлебобулочные изделия, мясо, молоко, бытовая химия и т. д. Они приходят в супермаркет за покупками вместе со своими друзьями, выбирают товар, советуются с продавцами, расплачиваются в кассе. В ходе игры необходимо обращать внимание на взаимоотношения между продавцами и покупателями. Чем старше дети, тем больше отделов и товаров может быть в супермаркете.



**Источник:** А. Ю. Мудрова «Золотая коллекция игр для детей. Развивающие, дидактические, сюжетно – ролевые, подвижные.

### **Сюжетно-ролевая игра «Почта»**

**Материал, оборудование:** столик для отправки и получения посылок, почтовый ящик, сумка почтальона, конверты с бумагой, марки, открытки, коробки для посылок, детские журналы и газеты, атрибуты к персонажу «голубь», деньги, кошельки, печать, машина.

**Предварительная работа:** Экскурсия на почту, наблюдение за приемом корреспонденции, отправлением почты. Беседы о разных видах связи: почта, телеграф, телефон, интернет, радио. Просмотр м/ф «Каникулы в Простоквашино», «Зима в Простоквашино», «Снеговик-почтовик». Чтение С. Я. Маршак «Почта», Ю. Кушан «Почтовая история». Изготовление печати-штампа, конвертов, открыток, марок, почтового ящика для писем, сумки, денег, кошельков и др. Коллекционирование открыток, журналов, календариков. Дидактические игры «Отправь письмо», «Путешествие письма», «Что нужно для работы почтальона», «Как отправить посылку». Слушание «Песенки почтальона» Б. Савельев.

**Игровые роли:** Почтальон, сортировщик, приемщик, шофер, посетители. Разыгрываются сюжеты: «Пришло письмо, открытка» «Почтовый голубь принес письмо» «Отправить поздравительную открытку» «Покупка журнала на почте» «Отправить посылку своей бабушке» «Посылка от сказочного героя» «Шофер везет почту»



**Игровые действия:** Почтальон берет на почте письма, газеты, журналы, открытки; разносит их по адресам; отпускает корреспонденцию в почтовый ящик. Посетитель отправляет письма, открытки, посылки, упаковывает их; покупает конверты, газеты, журналы, открытки; соблюдает правила поведения в общественном месте; занимает очередь; получает письма, газеты, журналы, открытки, посылки. Приемщик обслуживает посетителей; принимает посылки; продает газеты, журналы. Сортировщик сортирует письма, газеты, журналы, посылки, ставит на них печать; объясняет шоферу куда ехать (на железную дорогу, в аэропорт...). Шофер вынимает из почтового ящик письма и открытки; подвозит на почту новые газеты, журналы, открытки, письма; привозит посылки; доставляет письма и посылки на почтовых машинах до поездов, самолётов, и теплоходов.

**Источник:**

<http://112.dou.spb.ru/file/%D0%BA%D0%B0%D1%80%D1%82%D0%BE%D1%82%D0%B5%D0%BA%D0%B0%D1%81%D1%8E%D0%B6%D0%B5%D1%82%D0%BD%D0%BE-%D1%80%D0%BE%D0%BB%D0%B5%D0%B2%D1%8B%D1%85%D0%B8%D0%B3%D1%80.pdf>

### **Сюжетно-ролевая игра** **«Парикмахерская»**

**Возрастная адресованность:** 3–5 лет.

**Примерное количество участников:** от 5 и более

**Материал, оборудование:** халат для парикмахера, накидка для клиента, инструменты парикмахера – расческа, ножницы, флакончики для одеколona, лака, фен и т.д.

**Ход игры:** стук в дверь. В гости к детям приходит гостья Катя. Она знакомится со всеми детьми и замечает в группе зеркало. Катя спрашивает у детей, нет ли у них расчески? Ее косичка расплелась, и она хотела бы причесаться. Ей предлагают сходить в парикмахерскую. Уточняется, что там есть несколько залов: женский, мужской, маникюрный, в них работают хорошие мастера, и они быстро приведут прическу Кати в порядок.

Парикмахеров, они занимают свои рабочие места. В салон идут другие дети и куклы. Катя остается очень довольной, ей нравится ее прическа. Она благодарит детей и обещает в следующий раз прийти именно в эту парикмахерскую. В процессе игры дети узнают об обязанностях парикмахера – стрижке, бритье, укладке волос в прическу, маникюре.

**Источник:** <https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2014/04/16/kartoteka-syuzhetno-rolevykh-igr-v-dou>



### **Сюжетно-ролевая игра «Ветеринарная лечебница»**

**Возрастная адресованность:** 5-6 лет

**Предполагаемое количество участников:** 7-8

**Материал, оборудование:** животные, халаты, шапки, карандаш и бумага для рецептов, фонендоскоп, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, губка, шприц, мази, таблетки, порошки и т.д.

**Ход игры:** В ветеринарную лечебницу приводят и приносят больных животных. Ветеринарный врач принимает больных, внимательно выслушивает жалобы их хозяина, задает вопросы, осматривает больное животное, прослушивает фонендоскопом, измеряет температуру, делает назначение. Медсестра выписывает рецепт. Животное относят в процедурный кабинет. Медсестра делает уколы, обрабатывает и перевязывает раны, смазывает мазью и т.д. Санитарка убирает кабинет, меняет полотенце. После приема хозяин больного животного идет в ветеринарную аптеку и покупает назначенное врачом лекарство для дальнейшего лечения дома.

**Правила:** Животных приносить по очереди.

**Руководство:** Провести предварительную беседу с детьми о работе ветеринарного врача.

**Источник:** <https://www.art-talant.org/publikacii/30660-kartoteka-syughetno-rolevyh-igr-v-sredney-gruppe>

### **Сюжетно-ролевая игра «Фотоателье»**

**Возрастная адресованность:** 5-6 лет

**Предполагаемое количество участников:** 7-8

**Материал, оборудование:** детские фотоаппараты, зеркало, расческа, фотопленки, образцы фотографий, рамки для фотографий, фотоальбомы, деньги, чеки, касса, образцы фотографий

**Ход игры:** Кассир принимает заказ, получает деньги, выбивает чек. Клиент здоровается, делает заказ, оплачивает, снимает верхнюю одежду, приводит себя в порядок, фотографируется, благодарит за услугу. Фотограф фотографирует, делает фотографии. В фотоателье можно сфотографироваться, проявить пленку, посмотреть пленку на специальном аппарате, сделать фотографии (в том числе для документов), увеличить, отреставрировать фотографии, купить фотоальбом, фотопленку.

**Руководство:** Этическая беседа о культуре поведения в общественных местах. Рассматривание альбома с образцами фотографий. Знакомство с фотоаппаратом. Рассматривание детского и настоящего фотоаппарата. Рассматривание семейных фотографий. Изготовление с детьми атрибутов к игре.

**Источник:** <https://www.art-talant.org/publikacii/30660-kartoteka-syughetno-rolevyh-igr-v-sredney-gruppe>

### **Сюжетно-ролевая игра «Зоопарк»**

**Возрастная адресованность:** 4-5 лет

**Материалы, оборудование:** крупный строительный материал, дикие животные (игрушки), посуда для кормления животных, инвентарь для уборки (ведра, метлы, совки), халаты, шапки, санитарная сумка (фонендоскоп, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, шприц, мази, таблетки, порошки), касса, билеты, деньги.

**Задачи:** расширять знания детей о диких животных: воспитывать доброту, отзывчивость, чуткое, внимательное отношение к животным, культуру поведения в общественных местах.

**Роли:** строители, водитель, грузчики, животные, работники зоопарка, ветеринарный врач, кассир, посетители зоопарка.

**Игровые действия:** Строители строят зоопарк. Водитель привозит животных. Грузчики разгружают, ставят клетки с животными на место. Работники зоопарка ухаживают за животными (кормят, поят, убирают в клетках). Ветеринарный врач осматривает животных (измеряет температуру, прослушивает фонендоскопом), лечит больных. Кассир продает билеты. Экскурсовод проводит экскурсию, рассказывает о животных, говорит о мерах безопасности. Посетители покупают билеты, слушают экскурсовода, смотрят животных.

**Предварительная работа:** Чтение литературных произведений о животных. Рассмотрение иллюстраций о диких животных. Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в грамзаписи. Рассмотрение с детьми иллюстраций к сказке К. Чуковского «Доктор Айболит». Рассказы детей «Как мы ходили в зоопарк» Рассказ воспитателя о работе ветеринарного врача в зоопарке. Беседа с детьми о правилах безопасного поведения в зоопарке. Рисование «Что я видел в зоопарке». Коллективная лепка «Зоопарк» Изготовление с детьми атрибутов к игре.

### **Сюжетно-ролевая игра «Швейное ателье»**

**Возрастная адресованность:** 5-6 лет

**Материалы, оборудование:** разнообразные ткани на витрине, наборы, содержащие нитки, иголки, пуговицы, наперстки, 2-3 швейные машины, ножницы, выкройки (лекала), сантиметровая лента, стол раскроя, утюги, гладильные доски, фартуки для швеи, журнал мод, трюмо, квитанции.

**Задачи:** расширить и закрепить знания детей о работе в швейном ателье, формировать первоначальное представление о том, что на изготовление каждой вещи затрачивается много труда, укреплять навыки общественного поведения, благодарить за оказанную помощь и заботу, развивать и укреплять дружеские взаимоотношения между детьми.

**Роли:** модельер, закройщик, швеи, вышивальщица, гладильщица, кладовщик, кассир-приемщик.

**Игровые действия:** выбор фасона, советы, делают заказ, снятие мерок, раскладка выкроек и крой, примерка, пошив изделий, их отделка,

вышивка, глажение, швея сдает готовую продукцию на склад, оплата заказа, получение заказа.

**Предварительная работа:** Экскурсия в швейное ателье. Беседа с детьми о том, что видели на экскурсии. Наблюдение за работой кастелянши в детском саду (ремонтирует одежду). Встреча с работниками швейного ателье (родители), беседа. Чтение произведений: С. Михалков «Заяц портной», Викторов «Я для мамы платье шила», Гринберг «Олин фартук». Дидактическая игра «Что у тебя шерстяное?» Рассматривание образцов тканей. Беседа «Что из какой ткани можно сшить?» Изготовление альбома «Образцы тканей». Рассматривание журналов мод. Аппликация «Кукла в красивом платье». Ручной труд «Пришей пуговицу». Изготовление атрибутов для игры с привлечением родителей (витрина, гладильные доски, наборы тканей, пуговиц, ниток, лекала выкроек и др.)

### **Сюжетно-ролевая игра «Строительство»**

**Возрастная адресованность:** 4-5

лет

**Материал, оборудование:** планы строительства, различные строительные материалы, униформа, каски, инструменты, строительная техника, образцы материалов, журналы по дизайну, предметы-заместители.

**Задачи:** формировать конкретные представления о строительстве, его этапах; закреплять знания о рабочих профессиях; воспитывать уважение к труду строителей; формировать умение творчески развивать сюжет игры.

**Роли:** строитель, каменщик, шофёр, грузчик.

**Игровые действия:** Выбор объекта строительства. Выбор строительного материала, способа его доставки на строительную площадку. Строительство. Дизайн постройки. Сдача объекта.

**Предварительная работа:** Экскурсия на стройку. Беседа со строителями. Чтение сказки «Теремок», произведений «Кто построил тот дом?» С. Баруздина, «Здесь будет город» А. Маркуши, «Как метро строили» Ф. Лева. Рассматривание картин, иллюстраций о строительстве и беседы по содержанию. Беседа о технике безопасности на стройке. Рисование на тему «Строительство дома». Изготовление атрибутов для игр.



### **Сюжетно-ролевая игра «Библиотека»**

**Возрастная адресованность:** 4-6 лет

**Материал, оборудование:** формуляры, книги, картотека.

**Задачи:** отображать в игре знания об окружающей жизни, показать социальную значимость библиотек; расширять представления о работниках библиотеки, закреплять правила поведения в общественном

месте; знакомить с правилами пользования книгой; пробуждать интерес и любовь к книгам, воспитывать бережное к ним отношение.

**Роли:** библиотекарь, читатели.

**Игровые действия:** Оформление формуляров читателей. Приём заявок библиотекарем. Работа с картотекой. Выдача книг. Читальный зал.

**Предварительная работа:** Экскурсия в библиотеку с последующей беседой. Чтение произведения С. Жупанина «Я – библиотекарь», открытие «Книжной мастерской» по ремонту книг. Изготовление карманчиков в книгах и формуляров. Выставка рисунков по мотивам прочитанных произведений.

### **Сюжетно-ролевая игра «Цирк»**

**Возрастная адресованность:** 5-6 лет

**Материал, оборудование:** афиши, билеты, программки, элементы костюмов, атрибуты (носики, колпаки, свистульки, мыльные пузыри, «ушки»), гирлянды, флажки, атрибуты для цирковых артистов (канаты, обручи, шары, булавы), грим, косметические наборы, спецодежда для билетёров, работников буфета и др.

**Задачи:** закреплять представления детей об учреждениях культуры, правилах поведения в общественных местах; закреплять знания о цирке и его работниках.

**Роли:** билетёры, работники буфета, директор цирка, артисты (клоуны, дрессировщик, фокусник, акробат и др.).

**Игровые действия:** Покупка билетов, приход в цирк. Покупка атрибутов. Подготовка артистов к представлению, составление программы. Цирковое представление с антрактом. Фотографирование.

**Руководство:** Рассматривание иллюстраций о цирке. Беседа по личным впечатлениям детей о посещении цирка. Экскурсия в цирк. Чтение произведений «Девочка на шаре» В. Драгунского, «Цирк» С.Маршак, «Друзья мои кошки» Ю. Куклачёв. Изготовление атрибутов для игры (билеты, программки, афиши, гирлянды, флажки и т.д.)

### **Сюжетно-ролевая игра «Скорая помощь»**

**Возрастная адресованность:** 4-6 лет

**Материал, оборудование:** телефон, халаты, шапки, карандаш и бумага для рецептов, фонендоскоп, тонометр, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, губки, шприц, мази, таблетки.

**Роли:** врач, медсестра, водитель скорой помощи, больной.

**Игровые действия:** Больной звонит по телефону 03 и вызывает скорую помощь: называет ФИО, сообщает возраст, адрес, жалобы. Скорая помощь приезжает. Врач с медсестрой идут к больному. Врач осматривает больного, внимательно выслушивает его





жалобы, задает вопросы, прослушивает фонендоскопом, измеряет давление, смотрит горло. Медсестра измеряет температуру, выполняет указания врача: дает лекарство, делает уколы, обрабатывает и перевязывает рану и т.д. Если больной очень плохо себя чувствует, его забирают и везут в больницу.

**Руководство:** Экскурсия в медицинский кабинет д/с. Наблюдение за работой врача (прослушивает фонендоскопом, смотрит горло, задает вопросы). Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в грамзаписи. Экскурсия к детской больнице. Наблюдение за машиной скорой помощи. Чтение лит. произведений: Я. Забила «Ясочка простудилась», Э.Успенский «Играли в больницу», В. Маяковский «Кем быть?». Рассматривание медицинских инструментов (фонендоскоп, шпатель, термометр, тонометр, пинцет и др.). Дидактическая игра «Ясочка простудилась». Беседа с детьми о работе врача, медсестры. Рассматривание иллюстраций о враче, мед. сестре. Лепка «Подарок для больной Ясочки». Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты, мед. карточки и т.д.)

### **Сюжетно-ролевая игра «Аптека»**

**Возрастная адресованность:** 4-6 лет

**Материалы, оборудование:** халаты, шапки, рецепты, мед. инструменты (пинцет, шпатель, пипетка, фонендоскоп, тонометр, градусник, шприц и т.д.), вата, бинт, мази, таблетки, порошки, лек.

**Роли:** водитель, работники аптеки (фармацевты)

**Игровые действия:** Водитель привозит в аптеку лекарства. Работники аптеки раскладывают их на полки. Люди приходят в аптеку за лекарствами. В рецептурном отделе отпускают лекарства по рецептам врачей. Здесь делают микстуры, мази, капли. Некоторые посетители говорят о своих проблемах и спрашивают, какое лекарство лучше купить, аптекарь советует. В фито отделе продают лекарственные травы, сборы.

**Руководство:** Экскурсия в медицинский кабинет д/с. Экскурсия в аптеку. Беседа с детьми о проведенной экскурсии. Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в грамзаписи. Чтение лит. произведений: Я. Забила «Ясочка простудилась», Э. Успенский «Играли в больницу», В. Маяковский «Кем быть?». Рассматривание медицинских инструментов (фонендоскоп, шпатель, термометр, тонометр, пинцет и др.). Дидактическая игра «Ясочка простудилась». Рассматривание набора открыток «Лекарственные растения». Рассматривание лекарственных растений на участке детского сада, на лугу, в лесу. Загадки о лекарственных растениях. Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты, микстуры.)

