

**Название тематического модуля:** «Свободные практики детской деятельности (свободные игры)»

**Название игровой практики:** Свободные игры с использованием авторского дидактического пособия «Игровой калейдоскоп»

**Возрастная адресованность:** от 5 до 8 лет.

**Предполагаемое количество участников:** от 1 до 10 человек.

**Ход игры/правила/игровые действия/руководство/:**

Для организации свободной игровой детской деятельности пособие разбито на развивающие зоны, «Занимательная математика», «Ребенок и мир природы», «Ребенок и мир людей», «Юные исследователи». Развивающие зоны разделены на блоки.

«Занимательная математика». Блок А1 (геометрические фигуры) – в блоке расположена дидактическая игра «Математический планшет». Данная игра представляет собой резиночный конструктор. На квадратном поле расположено определенное количество штырьков. На них натягиваются цветные резиночки, и на поле возникают всевозможные силуэтные изображения геометрических фигур, цифр, любых плоскостных объектов, узоры. Дети, действуют по собственному замыслу, или используют образец.

Блок А2 (количество и счет) – представлен наборами математических знаков, цифр, сюжетных картинок для составления простых задач.

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

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

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

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

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

Блок «С2» (патриотическое воспитание, краеведение) – в блоке расположены лэпбуки с развивающим игровым материалом «Моя родина - Россия», «Валуйки – малая родина».

«Юные исследователи». Блок «D1» (окружающий мир) – в блоке расположено авторское сенсорное полотно «Обо всем на свете». Сенсорное полотно представляет собой основу с модульными и съёмными элементами. В игре с данным пособием, дети по своему желанию комбинируют съёмные элементы и создают картины по своему замыслу.

Блок «D2» (занимательные опыты) – представлен мини-коллекциями семян злаковых растений, овощных культур, дидактической игрой «Волшебные мешочки», материалами для проведения элементарных опытов.

Блок «D3»- представлен игровым бизбордом.

В пособие «Игровой калейдоскоп» входит игра-ходилка. На игровом поле имеются прозрачные кармашки, в которые вставляются иллюстрации, соответствующие замыслу и интересам детей.

С данным игровым пособием дети могут играть самостоятельно, работать в индивидуальном темпе, а также организовать свою деятельность вне стола с помощью игровых материалов данного пособия. Пособие обеспечивает детям свободу выбора между различными видами игровой деятельности, объемом работы и способами ее организации.

**Источник:** Гринявичене Н.Т. Игра и новый подход к организации предметно-игровой среды. М.: Педагогика, 2006.

**Название тематического модуля:** «Свободные практики детской деятельности (свободные игры)»

**Название игровой практики:** Свободная детская игра с использованием настольного маркера игрового пространства «Сектора»

**Возрастная адресованность:** от 5 до 8 лет.

**Предполагаемое количество участников:** от 1 до 6 человек.

**Ход игры/правила/игровые действия/руководство/:**

Для организации свободной игры, используется настольный мини маркер. Он представлен в виде макета, поделенного на 6 секторов. Мини маркер дает возможность для свободной игры при этом, не занимая много места. На каркасе мини маркера расположены съемные окна и двери, которые с помощью липучек можно перенести в любой удобный уголок макета. Рядом с макетом расположены контейнеры с картинками и фигурками людей, животных, транспорта, рыбок, предметами заместителями и многими другими атрибутами, которые дети будут использовать в зависимости от желания и задумки.

**Возможные варианты свободной детской игровой деятельности.**

Игровая ситуация «Домик в деревне». В соответствии с игровым замыслом каждый сектор дети могут представить в виде определенного сюжета. Например, в виде жилых комнат. Детям предоставлены материалы для декора комнат (сменные картинки с изображением обоев, макеты мебели, и обстановки, фигурки людей). Сектор – огород, детям предоставлена возможность проявить себя в роли огородника, посадить различные овощи и ягоды (используются муляжи ягод, овощей, семян). Сектор – сад, в котором можно почувствовать себя садовником (в данный сектор входят сменные картинки с изображением различных фруктовых деревьев, предметы заместители, конструктор для обыгрывания построек). Сектор - пруд, где дети могут попробовать себя в роли рыбака (съемный водоем на липучках, разновидности рыбок из фетра, водная растительность). В зависимости от желания ребенка с помощью сменных картинок, и предметов-заместителей каждый сектор также может трансформироваться как в коровник, свинарник,

так и конюшню и много другое. Дети могут проявить себя в роли фермера, или побыть в роли какого – либо животного.

Игровая ситуация «ЖД вокзал», сектора макета могут быть оформлены как зал ожидания, кафе, касса (используются картинки для смены фона в зависимости от сюжета, конструктор Лего, «Бургер», наборы посуды и мебели). Так же дети могут оформить пироны, куда будут пребывать поезда и вагон.(для данного сектора используются макеты поездов, рельсы, семафоры, указатели). Дети могут развернуть игровой сюжет исполняя роли: проводника, кассира кассы, начальника вокзала, пассажира, работника железнодорожного кафе и другие.

**Источник:** З. Н.А Виноградова, Н.В. Позднякова. Сюжетно-ролевые игры для старших дошкольников. АЙРИС-ПРЕСС Москва 2018.

**Название тематического модуля:** «Свободные практики детской деятельности (свободные игры)»

**Название игровой практики:** Свободная детская игра «Боди-арт»

**Возрастная адресованность:** от 5 до 8 лет.

**Предполагаемое количество участников:** неограниченное количество

**Ход игры/правила/игровые действия/руководство/:**

Для проведения этой игры потребуются картинки с изображением животных, насекомых, лиц людей с различной мимикой, зеркала. Детям предлагается нарисовать маски на лицах друг друга либо на своем лице самостоятельно (по желанию, не ограничиваясь предложенными картинками). Все это делается с применением зеркал, чтобы участникам игры было хорошо видно собственные маски.

После того как все маски нарисованы, участники рассказывают, что они чувствуют в своей маске, помогает она им или мешает, что хотелось бы изменить в ней. Также создатели маски рассказывают, почему им захотелось нарисовать для этого ребенка именно эту маску (при желании, дети имеют возможность подкорректировать маску).

**Возможные варианты свободной детской игровой деятельности.**

1.Если ребята нарисовали маски животных могут разыграть сказки «Зимовье», «Лиса, кот и петух» и др., где дети выступают активными участниками, самостоятельно распределив роли. Могут придумать другое развитие событий (не как в исходном варианте) или же окончание сказки.

2.Если нарисовали птиц. Могут поделиться на две команды: хищные - не хищные, перелётные - зимующие. Рассказать об среде обитания, питании, особенностях оперения, организовать подвижную игру «Перелет птиц».

3.Если дети нарисовали различную мимику лица человека могут поиграть в сюжетно- ролевую игру «Цирк», выступив цирковыми артистами, веселыми клоунами или зрителями. Затем поменяться ролями.

**Источник:** Лебедева Л.Д. — «Практика арт-терапии: : подходы, диагностика, система занятий». - СПб.: Речь, 2003.

**Название тематического модуля:** «Свободные практики детской деятельности (свободные игры)»

**Название игровой практики:** Свободная детская игра с использованием напольной сюжетной ширмы

**Возрастная адресованность:** от 5 до 8 лет.

**Предполагаемое количество участников:** от 1 до 10 человек

**Ход игры/правила/игровые действия/руководство/:**

Напольная сюжетная ширма обладает широкими игровыми возможностями, многофункциональна в использовании, имеет возможность применения несколькими детьми одновременно. Кроме того, сюжетная ширма трансформируема и легко переносится в любой уголок групповой комнаты, может быть использовано в любой свободной игре.

Каждый разворот ширмы имеет определенную игровую направленность:

- *Юный строитель.*
- *Больница.*
- *Магазин.*
- *Почта.*
- *Парикмахерская.*
- *Семья.*
- *Ателье.*
- *МЧС.*
- *Кафе.*
- *Офис туристического агентства.*

Для самостоятельной игровой деятельности дошкольников в рамках направленности каждого разворота ширмы продумана примерная тематика сюжетных линий.

**Возможные варианты свободной детской игровой деятельности.**  
*Например,* для организации сюжета игры «В гости к бабушке» в рамках разворота «Семья» в кармашки ширмы вкладываются семейные фотографии, на крючки размещается фартук, парик, бигуди (для создания образа бабушки).

Для организации игрового сюжета «Отправляем посылку» на ширме размещается сюжетная картинка с изображением почтовых коробок разной величины, указывается их стоимость. Выставляются весы, предлагаются деньги, сумки, пакеты, на крючках размещается униформа почтальонов (темный короткий халатик).

Небольшие сюжетные линии дают возможность воспитанникам дополнительно находить новые повороты игрового взаимодействия: упаковать посылку, сделать покупки для пересылки в подарок бабушке, приход в магазин, консультации продавца, объявления о распродажах, оплата покупок и т.д.

Кроме того, при помощи сюжетной ширмы можно организовать игровое взаимодействие между несколькими сюжетными линиями (например, надо зайти в парикмахерскую, постричь ребенка затем зайти в

больницу к врачу). И все это на достаточно маленькой площади и с минимальным количеством игрового оборудования

Варианты развития игры будут зависеть от имеющегося социального опыта дошкольника и умение использовать этот опыт в процессе игр.

**Источник:**

1. Н.Я. Михайленко, Н.А. Короткова. Как играть с ребенком. Москва, 2012.
2. С.Г.Доронов. Требования к созданию предметной развивающей среды, обеспечивающие реализацию основной общеобразовательной программы дошкольного образования. Москва, 2016.

**Название тематического модуля:** «Свободные практики детской деятельности (свободные игры)»

**Название игровой практики:** Свободная детская игра с использованием дидактического пособия «Игровой парашют»

**Возрастная адресованность:** от 5 до 8 лет.

**Предполагаемое количество участников:** от 3 до 15 человек

**Ход игры/правила/игровые действия/руководство/:**

Игровой парашют - это тканевый круг, состоящий из сегментов разного цвета. У парашюта на стыке сегментов имеются ручки-петли, которые позволяют детям управлять парашютом. Имеются липучки к которым прикрепляются съемные карманы со сменными картинками, пуговицы для прикрепления деталей из фетра: цветы, животные и т.д. Свободная игровая деятельность с парашютом может организовываться как внутри помещения, так и на улице.

Возможные варианты свободной детской игровой деятельности

С парашютом дети могут выполнять такие игровые действия как: поднимать, опускать, раскачивать, пускать большие и маленькие волны, по нему можно ходить, под ним можно спрятаться. Парашют даёт ребёнку богатый спектр новых ощущений: это и яркий зрительный образ, и сильный ветер, и звон натянутого парашюта, парус, и ощущение мягкой ткани, обнимающей ребёнка, сидящего под парашютом.

*Игра «Перемена мест».* До начала игры каждый участник - ребенок должен взяться за сектор парашюта определенного цвета. В этой игре каждому игроку будет соответствовать свой цвет. Выбирается ведущий. Ведущий в момент максимального подъема парашюта громко называет какой-либо цвет. Так, если ведущий выкрикивает «красный», каждый, кто держится за красный сектор парашюта, отпускают парашют и, пробежав под ним, меняются местами с кем-либо из игроков с противоположной стороны. Пока часть игроков находится под парашютом, остальные медленно тянут парашют вниз, пытаясь поймать участников игры, бегающих под парашютом. Если кого-то удалось поймать, помогают этому игроку выбраться, и он находит себе новое место у парашюта.

*Игра «Кого позвали?»* В начале игры дети выбирают ведущего, затем дети прячутся под парашют, водящий предлагает выглянуть тому, у кого... (есть в одежде синий цвет, чье имя начинается со звука «А», кто родился летом, у кого светлые волосы, кто сидит с Ваней, кто пришел сегодня первый, кто дежурный и т. д.) Игроки, услышав задание водящего, выглядывают и прячутся снова, подсказывать друг другу нельзя, выигрывает тот, кто ни разу не ошибся.

**Источник:**

1. Дюкова Ф.Р. Под ред. Лавровой Г.Н. Двигательный игротренинг с пособием «Парашют»: метод. рекомендации / Челябинск, 2007 - 40с.

2. Русских Е. С. Игровой парашют: методическая разработка. – Омутнинск, 2011. – 5 с.

3. Чинарова Е. Под крылом: веселые игры с парашютом. – Режим доступа: <http://letidor.livejournal.com/266020.html>