

Виды игр и их роль в развитии детей дошкольного возраста.

Игры различаются по содержанию, характерным особенностям, по тому, какое место они занимают в жизни детей, в их воспитании и обучении.

Сюжетно-ролевые игры создают сами дети при некотором руководстве воспитателя. Основой их является детская самостоятельность. Иногда такие игры называют творческими сюжетно-ролевыми, подчеркивая, что дети не просто копируют те или иные явления, а творчески их осмысливают и воспроизводят в создаваемых образах, игровых действиях. Разновидностью сюжетно-ролевых игр являются **игры-драматизации и строительные**.

В практике воспитания используются и **игры с правилами**, создаваемые для детей взрослыми. К играм с правилами относятся **дидактические, подвижные, игры-забавы**. В основе их лежит четко определенное программное содержание, дидактические задачи, целенаправленность обучения. Самостоятельность детей при этом не исключается, но она в большей мере сочетается с руководством воспитателя. При овладении опытом игры, развитии способности к самоорганизации дети проводят и эти игры самостоятельно.

СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ.

Сюжетно-ролевые игры являются наиболее характерными играми дошкольников и занимают значительное место в их жизни. Отличительной особенностью сюжетно-ролевой игры является то, что ее создают сами дети, а их игровая деятельность носит ясно выраженный самостоятельный и творческий характер. Эти игры могут быть кратковременными и длительными.

Самостоятельный характер игровой деятельности детей заключается в том, что они воспроизводят те или иные явления, действия, отношения активно и своеобразно. Своеобразие обусловлено особенностями восприятия детей, понимания и осмысления ими тех или иных фактов, явлений, связей, наличием или отсутствием опыта и непосредственностью чувств. Активный интерес к явлениям жизни, к людям, животным, потребность в общественно значимой деятельности ребенок удовлетворяет через игровые действия. В развитии и обогащении самостоятельности детей, творческого воспроизведения и отражения фактов и явлений окружающей жизни огромная роль принадлежит воображению. Именно силой воображения создаются ситуация игры, образы, воспроизводимые в ней, возможность сочетать реальное, обычное с вымышленным, что и придает детской игре привлекательность, которая присуща только ей.

В сюжетно-ролевой игре средством изображения являются роль и игровые действия. По своему характеру они чаще всего бывают подражательными, близкими к реальным. Играя в магазин, дети подражают действиям продавца

и покупателя, играя в поликлинику - действиям врача и больного.

Большое место в развитии игры принадлежит сюжетно-образным игрушкам, которые являются как бы вспомогательными и вместе с тем необходимыми средствами изображения. Дети полнее отражают те или иные явления, входят в роль, если представляется возможность использовать реальные предметы: зонты, сумки, одежду, посуду, условные знаки и т. п., а также картины, фотографии, иллюстрации, усиливающие ситуацию игры. Например, отделы магазина обозначаются соответствующими изображениями, которые являются как бы вывесками (фрукты, овощи, игрушки, одежда и др.). В качестве изобразительных средств используются и театральные костюмы. Однако сама фантазия, выдумка, способность вообразить, домыслить часто восполняют отсутствие реальных предметов и средств изображения.

Руководство этим видом игр требует большого мастерства и педагогического такта. Воспитатель должен направлять игру, не разрушая ее, сохранять самостоятельный и творческий характер игровой деятельности детей, непосредственность переживаний, веру в правду игры.

Педагог влияет на игровой замысел и его развитие, обогащая содержание жизни детей: расширяет их представления о труде и быте взрослых, о взаимоотношениях людей и тем самым конкретизирует содержание той или иной игровой роли. Все эти способы не прямо воздействуют на игру, а направлены на более глубокое раскрытие тех источников, из которых дети черпают ее содержание, на обогащение их духовного мира.

Однако в расширении знаний и представлений у дошкольников необходимо соблюдать меру. Переизбыток впечатлений может привести к поверхностному отражению в играх несущественного, случайного, к их неустойчивости, недостаточной организованности.

Педагогическое руководство в процессе игры имеет свои особенности: оно способствует развитию ее замысла, расширению содержания, уточнению игровых действий, ролей, проявлению доброжелательных отношений.

Воспитатель должен стремиться к тому, чтобы эти отношения закреплялись, становились реальными отношениями детей и вне игры. Руководство игрою ни в коем случае не должно быть навязчивым, вызывать у дошкольников протест, выход из игры. Уместны наводящие вопросы, советы, рекомендации.

Педагог оказывает воспитывающее воздействие через роли, выполняемые детьми. Например, он спрашивает ребенка, выполняющего роль заведующего в игре в магазин, где касса, кто кассир, почему нет в магазине тех или иных предметов, удобно ли покупателю выбрать то, что он хочет купить, кто будет завертывать покупки, подсказывает, что покупатели благодарят продавца, а продавец вежливо приглашает опять приходиться в магазин за покупками.

Наиболее эффективным способом руководства является участие самого педагога в игре. Через выполняемую им роль, игровые действия он воздействует на развитие содержания игры, помогает включению в нее всех детей, особенно робких, застенчивых, пробуждает у них уверенность в своих

силах, вызывает чувство симпатии к ним со стороны других детей. Вместе с тем участие взрослого в игре позволяет ограничивать вожаков, которые иногда подавляют инициативу сверстников, навязывают коллективу свой план игры, свои желания.

По окончании игры воспитатель отмечает дружные действия детей, старших привлекает к обсуждению игры, подчеркивает положительные взаимоотношения ее участников. Все это способствует развитию интереса у детей к последующим играм.

Педагог должен проанализировать проведенную игру, оценить ее воспитательное воздействие на детей и обдумать способы дальнейшего руководства сюжетно-ролевыми играми детей своей группы.

ИГРЫ-ДРАМАТИЗАЦИИ.

Своеобразие игр-драматизаций заключается в том, что по сюжету сказки или рассказа дети исполняют определенные роли, воспроизводят события в точной последовательности. Чаще всего основой игр-драматизаций являются сказки. В сказке образы героев очерчены наиболее ярко, они привлекают детей динамичностью и ясной мотивированностью поступков, действия четко сменяют одно другое, и дошкольники охотно воспроизводят их. Легко драматизируются любимые детьми народные сказки «Репка», «Колобок», «Теремок», «Три медведя» и др. В играх-драматизациях используются и стихотворения с диалогами, благодаря которым создается возможность воспроизводить содержание по ролям.

С помощью игр-драматизаций дети лучше усваивают идейное содержание произведения, логику и последовательность событий, их развитие и причинную обусловленность. Объединенные общими переживаниями, они учатся согласованным действиям, умению подчинять свои желания интересам коллектива.

Для развертывания игр-драматизаций необходимы: возбуждение и развитие интереса к ним у детей, знание ими содержания и текста произведений, наличие костюмов, игрушек. Костюм в играх дополняет образ, но не должен стеснять ребенка. Если нельзя сделать костюм, нужно использовать отдельные его элементы, характеризующие отличительные признаки того или иного персонажа: гребешок петушка, хвост лисы, уши зайчика и т. п. К изготовлению костюмов хорошо привлекать самих детей.

Руководство воспитателя заключается в том, что он прежде всего подбирает произведения, имеющие воспитательное значение, сюжет которых детям нетрудно усвоить и превратить в игру-драматизацию.

С дошкольниками не следует специально разучивать сказку. Прекрасный язык, увлекательный сюжет, повторы в тексте, динамика развития действия - все это способствует быстрому ее усвоению. При повторном рассказывании сказки дети достаточно хорошо ее запоминают и начинают включаться в игру, выполняя роли отдельных персонажей. Играя, ребенок непосредственно выражает свои чувства в слове, жесте, мимике, интонации. В игре-драматизации не надо показывать ребенку те или другие

выразительные приемы - игра для него должна быть именно игрой. Большое значение в развитии игры-драматизации, в усвоении характерных черт образа и отражении их в роли имеет интерес к ней самого педагога, его умение пользоваться средствами художественной выразительности при чтении или рассказывании. Правильный ритм, разнообразные интонации, паузы, некоторые жесты оживляют образы, делают их близкими детям, возбуждают у них желание играть. Раз за разом повторяя игру, они все меньше нуждаются в помощи воспитателя и начинают действовать самостоятельно. В игре-драматизации одновременно могут участвовать только несколько человек, и педагог должен сделать так, чтобы все дети поочередно были ее участниками.

Старшие дошкольники при распределении ролей учитывают интересы, желания детей, а иногда применяют считалку. Но и тут необходимо некоторое влияние воспитателя: надо вызвать дружелюбное отношение сверстников к робким детям, подсказать, какие роли им можно поручить. Чтобы остальные не утомлялись от ожидания, можно организовать несколько одновременно играющих групп, чередовать роли зрителей и исполнителей. Помогая детям усвоить содержание игры, войти в образ, воспитатель использует рассматривание иллюстраций к литературным произведениям, уточняет некоторые характерные черты персонажей.

СТРОИТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ.

Строительная игра - это такая деятельность детей, основным содержанием которой является отражение окружающей жизни в разнообразных постройках и связанных с ними действиях.

Строительная игра в некоторой степени сходна с сюжетно-ролевой и рассматривается как ее разновидность. У них один источник - окружающая жизнь. Дети в игре строят мосты, стадионы, железные дороги, театры, цирки и многое другое. В строительных играх они не только изображают окружающие предметы, постройки, копируя их, но и привносят свой творческий замысел, индивидуальное решение конструктивных задач. Сходство сюжетно-ролевых и строительных игр заключается и в том, что они объединяют детей на основе общих интересов, совместной деятельности и являются коллективными.

Различие между этими играми состоит в том, что в сюжетно-ролевой игре прежде всего отражаются разнообразные явления и осваиваются взаимоотношения между людьми, а в строительной основным является ознакомление с соответствующей деятельностью людей, с применяемой техникой и ее использованием.

Воспитателю важно учитывать взаимосвязь, взаимодействие сюжетно-

ролевой и строительной игры. Строительство часто возникает в процессе сюжетно-ролевой игры и вызывается ею. Она как бы задает цель строительной игре. Например, дети задумали играть в моряков - у них возникла необходимость строить пароход; игра в магазин неизбежно требует его постройки и т. д. Однако строительная игра может возникать и как самостоятельная, и уже на ее основе развивается та или иная сюжетно-ролевая. Например,

дети строят театр, а потом играют в артистов.

В старших группах дети в течение длительного времени возводят довольно сложные постройки, практически постигая простейшие законы физики. Обдумывание и решение той или иной строительной задачи способствует развитию конструктивного мышления. В процессе строительных игр воспитатель учит детей наблюдать, различать, сравнивать, соотносить одни части построек с другими, запоминать и воспроизводить приемы строительства, сосредоточивать внимание на последовательности действий. Под его руководством они овладевают точным словарем, выражающим названия геометрических тел, пространственных отношений: высоко - низко, направо - налево, вверх-вниз, длинный - короткий, широкий - узкий, выше-ниже,

длиннее - короче и т. п.

При правильном руководстве строительные игры содействуют решению задач нравственного воспитания. Дети знакомятся с благородным трудом строителей, стараются в своих постройках сделать все аккуратно и красиво, чтобы порадовать сверстников и взрослых, оказывают друг другу помощь. Строительные игры способствуют эстетическому воспитанию и развитию детей. Воспитатель на экскурсиях, во время целевых прогулок знакомит их с новыми постройками, архитектурными особенностями зданий, которые сочетают в себе целесообразность, удобство, красоту. Наблюдение за работой строителей дает детям материал для творческого отображения окружающей жизни в игре. Педагог поощряет красивые постройки, стремление внести украшающие детали и этим воспитывает художественный вкус детей.

Строительные игры имеют важное значение и для физического воспитания дошкольников. В них проявляется разнообразная двигательная активность ребенка, развивается координация движений. Особое значение имеет развитие мелких мышц руки, глазомера. Сооружая постройки из крупных деталей, дети прилагают доступные им физические усилия, проявляют выносливость. Для строительных игр созданы специальные наборы материалов, включающие разнообразные геометрические тела (кубы, бруски, призмы, цилиндры, конусы, полушария), дополнительные (пластины, доски, арки, кольца, трубы и т. д.) и вспомогательные материалы для украшения построек.

В строительных играх используются и обычные, чаще всего сюжетно-образные игрушки. Широко применяются и природные материалы: глина,

песок, снег, камешки, шишки, тростник и др.

Воспитательное и развивающее воздействие строительных игр достигается лишь тогда, когда целенаправленное, обучающее и направляющее руководство воспитателя правильно сочетается с самостоятельностью и активностью детей. При этом воспитатель осуществляет следующие задачи:

- а) расширение представлений детей и направление их внимания на труд строителей, используемую ими технику;
- б) обучение способам строительства, воспитание и развитие самостоятельности и активности мышления, конструктивно-творческих способностей;
- в) формирование трудолюбия, развитие правильных взаимоотношений детей, объединение их в дружный коллектив.

Руководство воспитателя заключается в создании игровой среды - отборе строительного материала. Детям даются кубики, кирпичики, призмы, позднее - соединяющие доски, пластины. По размерам кубики и кирпичи должны быть такими, чтобы малыши могли охватить их рукой. Когда разовьется координация движений рук, можно давать и более крупные кубы и кирпичи для построек на полу, на участке. Предпочтение следует отдавать устойчивому строительному материалу из дерева. Пластмассовый строительный материал очень легок, скользит в руках, малоустойчив в постройках, а поэтому они быстрее разрушаются, что вызывает огорчение детей.

Материала должно быть достаточно для того, чтобы могли играть все желающие. В играх детей 2-3 лет нет замысла или сюжета. Малышей привлекает сам материал. Они разбирают кубики и кирпичики, переносят, перекадывают их, громоздят один на другой, разрушают стихийно возникшие постройки. Дети как бы осваивают материал. Воспитатель должен уметь выждать сравнительно короткий период такого первичного освоения, но не задерживать его. Нужно предупреждать неорганизованное, не соответствующее его назначению пользование строительным материалом, когда некоторые дети бросают кубики, кирпичики, колотят ими и т. п.

Игре со строительным материалом необходимо придать содержательный характер. Окружающий детей мир еще сложен для них. Поэтому малышам 2-3 лет воспитатель предлагает доступный для них мир игрушек. Обстраивание игрушек и составляет содержание строительных игр в младших группах.

Детей побуждают построить для кукол стульчики, кровати, для петушка и лошади - дворики, заборчики и организуют на этой основе игры.

У маленьких детей еще нет опыта строительства, они не могут сами строить. Воспитатель подсказывает им замысел работы. Например, показывает знакомую игрушку - маленькую куколку, говорит, что она устала, и спрашивает, что нужно построить из кубиков для куколки, чтобы она могла отдохнуть (стульчик, кровать). Из трех кубиков он тут же делает стульчик. Каждому из детей (занятие проводится с группой из 4-6 малышей) дает коробку-ящичек, в котором находятся игрушки - кукла, маленький

медвежонок и строительный материал - кубики, кирпичики в достаточном количестве, чтобы построить два-три стульчика, кроватку. Дети рассматривают игрушки и материал. После этого воспитатель предлагает строить вместе с ним, показывая последовательность приемов и действий, учит детей не спешить, ставить кубики аккуратно, поощряет старания детей и выражает радость при их успехах.

Педагог обращает внимание детей на окружающие предметы и постройки: скамеечки в саду, заборчики, игровые домики на участке, лесенки, побуждает отражать виденное в строительных играх.

В младших группах дети чаще всего играют рядом. Воспитатель учит их не мешать друг другу, формирует доброжелательные взаимоотношения и на этой основе постепенно приучает малышей играть небольшими группами по 2-3, 3-5 человек, согласовывать свои действия, радоваться совместным результатам.

В средней группе предусматривается дальнейшее развитие интереса детей к строительным играм, использованию созданных построек в сюжетно-ролевых играх, воспитание умения строить не только по предложенному образцу, но и по намеченной самими теме, обучение более сложным приемам работы.

Дети 4-5 лет в большей мере, чем младшие, связаны с действительностью. Под руководством воспитателя они способны отражать в строительной игре некоторые впечатления об окружающем. У них есть уже и необходимый опыт в его наиболее простых формах, умение играть небольшими коллективами, распределять между собою строительный материал, согласовывать игровые действия, достигать общего результата. Им дается разнообразный строительный материал, позволяющий производить более сложные постройки.

Воспитатель на экскурсиях, целевых прогулках обращает внимание детей на здания, мосты, средства транспорта, улицы, ограждения и т. д., учит их видеть красоту сооружений, замечать не только общее, но и различное, выделять отдельные части. Он обращает внимание детей на то, что одни здания высокие, многоэтажные, со многими окнами, подъездами, другие - двух-трехэтажные; одни мосты широкие, огражденные перилами, по ним идут машины и пешеходы, а под ними проходят паромы, другие - узкие, и по ним двигаются только пешеходы. Наблюдая с детьми транспорт, педагог привлекает их внимание к общему виду и отдельным его частям, поясняет их назначение.

Дети 4-5 лет еще не могут самостоятельно отразить в строительной игре то, что они видели. Воспитатель, используя образец постройки, объясняет, что каждое здание имеет основание - фундамент, на котором возводятся стены. Вместе с детьми отбирается нужный материал, и они под руководством педагога укладывают фундамент. Далее возводятся стены, делаются окна и т. д. Сооружая постройку совместно с воспитателем, дошкольники усваивают общие основы строительства не только зданий, но и мостов, машин,

пароходов и т. д. По мере овладения основами строительства он учит их выбирать тему, определять последовательность возведения постройки: с чего начинать, как

продолжать, чем закончить ее.

Детей побуждают оценивать сделанное, намечать варианты использования его в сюжетно-ролевой игре, предлагать необходимые изменения и дополнения.

Таким образом, руководство строительными играми детей этого возраста должно обеспечивать обогащение их впечатлениями об окружающем, предусматривать возможность использования имеющихся представлений в игре. Целесообразно обучать детей строительным приемам путем использования образца и совместной с воспитателем постройки, упражнений в повторных знакомых строительных играх. Педагог должен тактично помогать детям в самостоятельном выборе сюжетов строительных игр.

Для старшей группы программа предусматривает расширение коллективных строительных игр, обучение детей предварительному их планированию, постановке цели игры, определению участников по предварительному сговору, применению конструктивно-строительных умений не только по наглядному образцу, но и по рисункам, фотографиям различных сооружений.

Руководство играми старших детей в большей мере направлено на сочетание интеллектуальной и практической деятельности. Воспитатель учит их обдумывать предстоящие игровые действия, сравнивать одно с другим, развивает сообразительность, поощряет догадку, побуждает претворять в жизнь принятое решение.

Для старших дошкольников рекомендуются разнообразные строительные материалы. Следует показать им, как пользоваться тем или иным из них, как соединять отдельные его части, блоки, как делать постройки подвижными, прочными, красивыми.

Развитие содержания игры определяется богатством, ясностью, отчетливостью впечатлений детей об окружающей жизни. Показывая им сложные постройки (большие жилые дома, вокзалы, театры, пристани и т. д.), воспитатель обращает их внимание на общий вид зданий, раскрывает соответствие архитектурных особенностей их назначению, учит выделять отдельные части, указывает на симметрию, контрасты. Дошкольников обучают также «читать» изображения (фотографии, рисунки), т. е. выделять в них общее, основное, части и т. д.

Зрительный анализ помогает детям глубже запечатлеть особенности рассматриваемого сооружения, составить о нем представление, затем использовать его как основу в строительной игре.

В старшей группе большое значение приобретает слово. Так, источником замысла и содержания строительной игры иногда является рассказ воспитателя. Он сообщает детям о цели игры, последовательности игровых действий, распределении обязанностей, поощряет обсуждение ими игрового

замысла, поддерживает интересные предложения, критические замечания. Это развивает у детей самостоятельность мысли и поиска.

Правильность руководства игрой и активное участие в ней всех детей определяют их удовлетворение от нее, интерес к ней и тем самым ее длительность.

С детьми старшей группы возможно обсуждение хода строительной игры, качества действий ее участников, так как они уже стремятся хорошо выполнять необходимые действия, получают удовольствие от заслуженной похвалы и способны учесть критические замечания.

Таким образом, важным условием обучающего и воспитывающего воздействия строительных игр является руководство ими при сохранении творческой самостоятельности детей, развитие их интереса к технике, использование наглядных пособий (иллюстраций, фотографий, простых технических рисунков), обучение способам перевода плоскостного изображения в объемную постройку.

Воспитатель уделяет большое внимание хранению строительного материала, использованию его детьми, участию их в уборке материала после игры. Крупный строительный материал хранится в определенном, постоянном месте групповой комнаты. Детали складываются аккуратно, устойчиво, иначе, рассыпавшись при случайном толчке, они могут ушибить детей. В младших группах дети берут материал и укладывают его после игры только с помощью воспитателя и под его контролем. Старшие дошкольники должны хорошо знать порядок хранения крупного строительного материала и укладывать его самостоятельно.

Материал среднего размера хранится на открытых полках в стеллажах так, чтобы дети могли его взять для игры сами. Мелкий строительный материал для малышей лучше всего хранить в неглубоких ящичках, чтобы можно было видеть все детали и легко доставать их. В старших группах мелкий материал хранится в более глубоких деревянных ящичках, куда его аккуратно складывают несколькими рядами.

Воспитатель знакомит детей с порядком хранения строительного материала, учит аккуратно обращаться с ним, самостоятельно использовать его в играх. Дошкольники не сразу усваивают все требования. Педагог приучает их соблюдать необходимый порядок, поощряет при правильном выполнении его требований, проверяет, как они сложили материал после игры, помогает им. Старшие дети усваивают его указания быстро, но не всегда выполняют их. Воспитатель разъясняет недопустимость нарушения правил хранения и использования строительного материала, настойчиво требует наведения должного порядка.

Для строительных игр в учреждении дошкольного образования широко используются не только строительные, но и природные материалы: снег, вода, песок, камешки, ветки, шишки, тростник и т. п.

Песок насыпается в специальный ящик с бортиками или используют стол для игр с водой и песком. Малышам для игр обычно даются формочки и маленькие совочки, игрушки с подставкой, которую можно воткнуть в песок.

Место на участке, где хранится песок, огораживается, чтобы он не рассыпался; ящики-песочницы на ночь и на то время,

когда дети не играют, закрываются крышками.

Играя со снегом, младшие дети разгребают его лопатками, двигают по дорожке цветные льдинки (заранее приготовленные), насыпают горки. Старшие дошкольники строят из снега дома, крепости, пароходы, лодки, мосты, украшают участок скульптурами из льда и снега. Воспитатель учит их делать постройки из снега разными способами (из накатанных снежных комков, из снежных кирпичей), побуждает к проявлению инициативы, выдумки. Поощряя игры со снегом, он следит, чтобы дети достаточно двигались, не мерзли, и вместе с тем предупреждает чрезмерную двигательную активность, чтобы они не перегревались.

Воспитатель учит детей выкладывать узоры из камешков на дорожке, площадке. Для узоров может быть дан образец, предложен сюжет, условия расположения камешков. Такие игры полезны для развития и уточнения пространственных ориентировок. Старшие дети под руководством воспитателя делают из шишек человечков, зверюшек, сооружают для них постройки из веток, тростника. Таким образом, строительные игры при правильном руководстве ими являются важным средством воспитания и обучения. Они развивают у детей способность творческого отображения явлений окружающей жизни, интерес к технике, конструктивное мышление, художественный вкус, формируют дружеские взаимоотношения.

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ.

Дидактическая игра одновременно является формой обучения, наиболее характерной для маленьких детей. В дидактической игре содержатся все структурные элементы (части), характерные для игровой деятельности детей: замысел (задача), содержание, игровые действия, правила, результат. Но проявляются они в несколько иной форме и обусловлены особой ролью дидактической игры в воспитании и обучении детей дошкольного возраста.

Наличие дидактической задачи подчеркивает обучающий характер игры, направленность ее содержания на развитие познавательной деятельности детей. В отличие от прямой постановки задачи на занятиях в дидактической игре она возникает и как игровая задача самого ребенка. Важное значение дидактической игры состоит в том, что она развивает самостоятельность и активность мышления и речи детей.

Игровая задача иногда заложена в самом названии игры: «Узнаем, что в чудесном мешочке», «Кто в каком домике живет» и т. п. Интерес к ней, стремление выполнить ее активизируется игровыми действиями. Чем они разнообразнее и содержательнее, тем интереснее для детей сама игра и тем успешнее решаются познавательные и игровые задачи.

Игровым действиям детей нужно учить. Лишь при этом условии игра приобретает обучающий характер и становится содержательной. Обучение

игровым действиям осуществляется через пробный ход в игре, показ самого действия, раскрытие образа и др.

Игровые действия не всегда носят видимый характер. Это и умственные действия, выраженные в процессах целенаправленного восприятия, наблюдения, сравнения, иногда припоминания ранее усвоенного, обдумывания. По своей сложности они различны и обусловлены уровнем познавательного содержания и игровой задачи, возрастными особенностями детей.

В играх младших детей игровые действия одинаковы для всех участников. При распределении детей на группы или при наличии ролей игровые действия различны. Например, в игре в «Магазин» игровые действия покупателей иные, чем у продавцов, в играх с загадыванием и отгадыванием загадок различны игровые действия у загадывающих и у отгадывающих и т. д.

Различен и объем игровых действий. В младших группах - это чаще всего повторяющиеся действия (одно-два), в старших - уже пять-шесть. В играх спортивного характера игровые действия старших дошкольников с самого начала расчленены во времени и осуществляются последовательно. Позднее, овладев ими, дети действуют целенаправленно, четко, быстро, согласованно и в уже отработанном темпе решают игровую задачу.

Одним из элементов дидактической игры являются правила. Они определяются задачей обучения и содержанием игры и, в свою очередь, определяют характер и способ игровых действий, организуют и направляют поведение детей, взаимоотношения между ними и с воспитателем. С помощью правил он формирует у детей способность ориентироваться в изменяющихся обстоятельствах, умение сдерживать непосредственные желания, проявлять эмоционально-волевое усилие. В результате этого развивается способность управлять своими действиями, соотносить их с действиями других играющих. Правила игры имеют обучающий, организующий и дисциплинирующий характер. Обучающие правила помогают раскрывать перед детьми, что и как нужно делать; они соотносятся с игровыми действиями, усиливают их роль, уточняют способ выполнения; организующие определяют порядок, последовательность и взаимоотношения детей в игре; дисциплинирующие предупреждают о том, чего и почему нельзя делать.

Воспитатель должен осторожно пользоваться правилами, не перегружать ими игру, применять лишь необходимые из них. Введение многих правил, выполнение их детьми по принуждению приводит к отрицательным результатам. Чрезмерное дисциплинирование снижает у них интерес к игре и даже разрушает ее, а иногда вызывает хитрые уловки, чтобы избежать выполнения правил.

Бывает, что нет необходимости напоминать о правиле или вводить дополнительное. Достаточно лишь немного изменить игровые действия и тем

самым выправить нарушение.

Правила игры, устанавливаемые воспитателем, постепенно усваиваются детьми. Ориентируясь на них, они оценивают правильность действий своих и товарищей, взаимоотношения в игре. Протестуя против нарушения правил, дети говорят: «Он играет не по правилам».

Результат дидактической игры - показатель уровня достижений детей в усвоении знаний, в развитии умственной деятельности, взаимоотношений, а не просто выигрыш, полученный любым путем.

Игровые задачи, действия, правила, результат игры взаимосвязаны, и отсутствие хотя бы одной из этих составных частей нарушает ее целостность, снижает воспитательное и обучающее воздействие.

В дидактических играх перед детьми ставятся те или иные задачи, решение которых требует сосредоточенности, произвольного внимания, умственного усилия, умения осмыслить правила, последовательность действий, преодолеть трудности. Они содействуют развитию у дошкольников ощущений и восприятий, формированию представлений, усвоению знаний. Эти игры дают возможность обучать детей разнообразным экономным и рациональным способам решения тех или иных умственных и практических задач. В этом - их развивающая роль.

Дидактическая игра содействует решению задач нравственного воспитания, развитию у детей общительности. Воспитатель ставит детей в такие условия, которые требуют от них умения играть вместе, регулировать свое поведение, быть справедливым и честным, уступчивым и требовательным.

Успешное руководство дидактическими играми прежде всего предусматривает отбор и продумывание их программного содержания, четкое определение задач, определение места и роли в целостном воспитательном процессе, взаимодействие с другими играми и формами обучения. Оно должно быть направлено на развитие и поощрение познавательной активности, самостоятельности и инициативы детей, применение ими разных способов решения игровых задач, должно обеспечивать доброжелательные отношения между участниками, готовность прийти на помощь товарищам.

Маленькие дети в процессе игр с игрушками, предметами, материалами должны иметь возможность постучать, переставить, переложить их, разобрать на составляющие части (разборные игрушки), вновь составить и т. д. Но поскольку они могут многократно повторять одни и те же действия, воспитателю необходимо постепенно переводить игру детей на более высокую ступень.

Развитие интереса к дидактическим играм, формирование игровой деятельности у более старших детей (в средней и старшей группах) достигается тем, что воспитатель ставит перед ними усложняющиеся задачи, не спешит подсказывать игровые действия. Игровая деятельность их становится более осознанной, она в большей мере направлена на достижение результата, а не на сам процесс. Но и в старших группах руководство игрой

должно быть таким, чтобы у детей сохранялось соответствующее эмоциональное настроение, непринужденность, чтобы они переживали радость от участия в ней и чувство удовлетворения от решения поставленных задач.

В каждой группе воспитатель намечает последовательность игр, усложняющихся по содержанию, дидактическим задачам, игровым действиям и правилам. Отдельные, изолированные игры могут быть очень интересными, но, используя их вне системы, нельзя достигнуть обучающего и развивающего результата. Поэтому следует четко определять взаимодействие обучения на занятиях и в дидактической игре.

Для детей раннего возраста дидактическая игра является наиболее подходящей формой обучения. Однако уже на втором, а особенно на третьем году жизни малышей привлекают многие предметы и явления окружающей жизни, происходит интенсивное усвоение родного языка. Удовлетворение познавательных интересов детей третьего года жизни, развитие их речи требуют сочетания дидактических игр с целенаправленным обучением на занятиях, осуществляемым в соответствии с определенной программой знаний, умений, навыков. На занятиях более успешно, чем в игре, формируются и способы учения: произвольное внимание, умение наблюдать, смотреть и видеть, слушать и слышать указания воспитателя и выполнять их.

В старшей группе непосредственное обучение на занятиях также связано с обучением в дидактических играх, но соотношение их, особенно в подготовительной группе, изменяется: главным становится обучение на занятиях, где дети овладевают систематизированными знаниями, элементарными формами учебной деятельности.

Следует учитывать, что в дидактической игре необходимо правильное сочетание наглядности, слова воспитателя и действий самих детей с игрушками, игровыми пособиями, предметами, картинками и т. д. К наглядности относятся:

- 1) предметы, которыми играют дети и которые составляют материальный центр игры;
- 2) картинки, изображающие предметы и действия с ними, отчетливо выделяющие назначение, основные признаки предметов, свойства материалов;
- 3) наглядный показ и пояснение словами игровых действий и выполнения игровых правил.

Созданы специальные типы дидактических игр: с парными картинками, типа картинного лото, домино, с тематическими сериями картинок и др.

Начальный показ игровых действий воспитателем, пробный ход, поощрительно-контрольные значки, жетончики, фишки - все это также входит в фонд наглядных средств, которые используются для организации игр и руководства ими.

При помощи словесных пояснений, указаний воспитатель направляет

внимание детей, упорядочивает, уточняет их представления, расширяет опыт. Речь его способствует обогащению их словаря, овладению разнообразными формами обучения, способствует совершенствованию игровых действий. Недопустимы подробные и многословные объяснения, частые замечания и указания на ошибки, даже если они и вызваны стремлением выправить игру. Такого рода объяснения и замечания разрывают живую ткань игровой деятельности, и дети теряют интерес к ней.

Руководя играми, воспитатель использует разнообразные средства воздействия на дошкольников. Например, выступая в качестве прямого участника игры, он незаметно для них направляет игру, поддерживает их инициативу, сопереживает с ними радость игры. Иногда педагог рассказывает о каком-либо событии, создает соответствующее игровое настроение и поддерживает его по ходу игры. Он может и не включаться в игру, но как умелый и чуткий режиссер, сохраняя и оберегая ее самостоятельный характер, руководит развитием игровых действий, выполнением правил и незаметно для детей ведет их к

определенному результату.

Поддерживая и побуждая детскую деятельность, педагог делает это чаще всего не прямо, а косвенно: выражает удивление, шутит, использует разного рода игровые сюрпризы и т.п.

Надо помнить, с одной стороны, об опасности, чрезмерно усиливая обучающие моменты, ослабить игровое начало, придать дидактической игре характер занятия, а, с другой, увлекшись занимательностью, уйти от задачи обучения.

Развитие игры во многом определяется темпом умственной активности детей, большей или меньшей успешностью выполнения ими игровых действий, уровнем усвоения правил, их эмоциональными переживаниями, степенью увлеченности. В период усвоения нового содержания, игровых действий, правил и начала игры темп ее, естественно, более замедленный. В дальнейшем, когда игра развертывается и дети увлекаются, темп ее убыстряется. К концу игры эмоциональный подъем как бы спадает и темп игры вновь замедляется. Не следует допускать излишней медлительности и ненужного убыстрения, темпа игры. Убыстренный темп вызывает иногда растерянность детей, неуверенность, несвоевременное выполнение игровых действий, нарушение правил. Дошкольники не успевают втянуться в игру, перевозбуждаются. Замедленный темп игры возникает тогда, когда даются чересчур подробные объяснения, делается много мелких замечаний. Это приводит к тому, что игровые действия как бы отдаляются, правила вводятся несвоевременно, и дети не могут руководствоваться ими, допускают нарушения, ошибаются. Они быстрее утомляются, однообразие снижает эмоциональный подъем.

В дидактической игре всегда имеется возможность неожиданного расширения и обогащения ее замысла в связи с проявленной детьми инициативой, вопросами, предложениями. Умение удержать игру в пределах

установленного времени - большое искусство. Воспитатель уплотняет время прежде всего за счет сокращения своих объяснений. Ясность, краткость описаний, рассказов, реплик является условием успешного развития игры и выполнения решаемых задач.

Заканчивая игру, педагог должен вызвать у детей интерес к ее продолжению, создать радостную перспективу: «Новая игра будет еще интереснее».

Воспитатель разрабатывает варианты знакомых детям игр и создает новые - полезные и увлекательные.

Дидактическая игра как одна из форм обучения проводится во время, которое отводится в режиме на занятия. Важно установить правильное соотношение между этими двумя формами обучения, определить их взаимосвязь и место в едином педагогическом процессе. Дидактические игры иногда предшествуют занятиям; в таких случаях целью их является привлечение интереса детей к тому, что будет содержанием занятия. Игра может чередоваться с занятиями, когда необходимо усилить самостоятельную деятельность детей, организовать применение усвоенного в игровой деятельности, подвести итог, обобщить изученный на занятиях материал.

Дидактические игры проводятся в групповой комнате, в зале, на участке, в лесу и т. д. Этим обеспечивается более широкая двигательная активность детей, разнообразные впечатления, непосредственность переживаний и общения.

Материальным центром дидактической игры являются игрушки и игровые пособия. Педагогу необходимо с этой целью подобрать игрушки, картинки, различные предметы и хранить их в определенном месте.

Еще Е. И. Тихеева рекомендовала в каждом детском саду иметь дидактически оборудованную куклу - с комплектами всех предметов обихода. Кукла должна быть размером 40-50 см, чтобы во время игры ее видели все дети группы.

В обиход ее входят следующие предметы:

- а) белье: рубашки дневные, штанишки, колготки, носки;
- б) платье: фланелевое, сатиновое, шелковое; передники; пальто зимнее, демисезонное, летнее, лыжный костюм;
- в) головные уборы: шапочка, панама, шляпка, платочек;
- г) обувь: сапожки, туфельки, сандалии, мягкие тапочки;
- д) постельное и столовое белье: матрац, подушка, одеяло, простыня, пододеяльник, наволочка, полотенце, скатерть, салфетка.

Все эти предметы должны быть различных цветов и соответствующих им оттенков (красный, желтый, зеленый, светло-зеленый и др.), из материала различного качества (тонкий, мягкий, грубый, блестящий, матовый и др.), а застежки, пуговицы, крючки, завязки соответствовать назначению и поддаваться усилиям детских рук. Разнообразие цветов создает большие возможности для использования игр с куклой в целях сенсорного воспитания и развития речи детей. Простота и целесообразность украшений формирует

их эстетический вкус, удобство приспособлений способствует совершенствованию разнообразных действий с предметами, развитию самостоятельности.

Кроме куклы, в игру включаются многие другие игрушки, изображающие транспорт, животных, птиц, посуду и т. д. Эти игрушки составляют обязательное оборудование игр с «чудесным мешочком», игр в магазин, игр-загадок, когда по описанию нужно узнать, о какой игрушке говорится, подобрать игрушки по тому или иному признаку. Необходимо также использовать разнообразные технические игрушки и технические средства. Все они отвечают запросам современного ребенка, поднимают содержание игр на более высокий уровень, разнообразят правила и игровые действия и помогают педагогу успешнее решать

дидактические задачи.

Таким образом, руководство дидактической игрой состоит в правильном определении дидактических задач - познавательного содержания; в определении игровых задач и реализации через них дидактических задач; в продумывании игровых действий и правил, в предвидении обучающих результатов.

СЛОВЕСНЫЕ ИГРЫ.

Многие так называемые словесные игры проводятся без игрушек и материалов. Они основаны на использовании слова и тех представлений, которые имеются у детей. Это игры-загадки, игры на противопоставление, на классификацию и др.

НАСТОЛЬНО-ПЕЧАТНЫЕ ИГРЫ.

К настольным играм относятся разнообразные игры-пособия типа картинок, предметного лото, домино; тематические игры («Где что растет», «Когда это бывает», «Кому это нужно» и др.); игры, требующие двигательной активности, сноровки и т. д.

(«Летающие колпачки», «Гусек», «Попади в цель» и др.); игры типа мозаики. Все эти игры отличаются от игр с игрушками тем, что обычно проводятся за столиками, требуют 2-4 партнеров. Настольно-печатные игры содействуют расширению кругозора детей, развивают сообразительность, внимание к действиям товарища, ориентировку в изменяющихся условиях игры, умение предвидеть результаты своего хода. Участие в игре требует выдержки, строгого выполнения правил и доставляет детям много радости.

Малышам нужны игры с доступным содержанием. На карточках лото, парных картинках, книжках-ширмах изображаются игрушки, предметы обихода, простейшие виды транспорта, овощи, фрукты. Подбор картинок парами, соответствующих картинок к основной карте, название изображенного предмета, того или иного его качества содействуют развитию словаря, краткой поясняющей речи (яблоко красное, морковка оранжевая, растет на грядке).

Ценными и интересными для старших детей являются игры, в содержании, игровых действиях и правилах которых имеется элемент соревнования в ловкости, точности, быстроте, сообразительности («Настольный кольцоброс», «Настольные кегли», «Волчок», игры-бирюльки и др.). В каждом детском саду должны быть наборы самых разнообразных игр и созданы условия для свободного доступа детей к ним во время, отведенное для самостоятельной деятельности.

ИГРЫ-ЗАБАВЫ.

Особую группу составляют игры-забавы. В них ярко выражен элемент необычного, неожиданного, смешного, содержатся шутка, безобидный юмор. Основное их назначение - повеселить, позабавить детей, порадовать их. Содержание и правила многих игр требуют или быстрого игрового действия, или отсроченного. Одни из них вызывают быструю, часто неожиданную реакцию, а другие учат детей проявлять волевое усилие. К играм-забавам относятся такие известные, как «Поймай зайчика», «Жмурки с колокольчиком» (определение направления по звуку), «Кто быстрее соберет картинку» (на координацию движений) и др.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ.

Подвижные игры прежде всего средство физического воспитания детей. Они дают возможность развивать и совершенствовать их движения, упражнять в беге, прыжках, лазанье, бросании, ловле и т. д. Разнообразные движения требуют активной деятельности крупных и мелких мышц, способствуют лучшему обмену веществ, кровообращению, дыханию, т. е. повышению жизнедеятельности организма.

Большое влияние оказывают подвижные игры и на нервно-психическое развитие ребенка, формирование важных качеств личности. Они вызывают положительные эмоции, развивают тормозные процессы: в ходе игры детям приходится реагировать движением на одни сигналы и удерживаться от движения при других. В этих играх развиваются воля, сообразительность, смелость, быстрота реакций и др. Совместные действия в играх сближают детей, доставляют им радость от преодоления трудностей и достижения успеха.

Источником подвижных игр с правилами являются народные игры, для которых характерны ясность замысла, содержательность, простота и занимательность.

Содержание игры определяется движениями, которые входят в ее состав. В программе для каждой возрастной группы детей предусмотрены подвижные игры, в которых развиваются движения разных видов: бег, прыжки, лазанье и т. д. Игры подбираются с учетом возрастных особенностей детей, их возможностей выполнять те или иные движения, соблюдать игровые правила.

Правила в подвижной игре выполняют организующую роль: ими определяется ее ход, последовательность действий, взаимоотношения играющих, поведение каждого ребенка. Правила обязывают подчиняться цели и смыслу игры; дети должны уметь ими пользоваться в разных условиях. В младших группах воспитатель объясняет содержание и правила игры в самом ее ходе, в старших - перед началом ее. Подвижные игры организуются в помещении и на прогулке с небольшим числом детей или со всей группой. Они входят также в состав физкультурных занятий. После того как дети усвоят игру, они

могут проводить ее самостоятельно.

Руководство подвижными играми с правилами заключается в следующем. Подбирая подвижную игру, воспитатель учитывает соответствие требуемого ею характера двигательной деятельности, доступность игровых правил и содержания детям данного возраста. Он следит за тем, чтобы в игре участвовали все дети, выполняя требуемые игровые движения, но не допускает избыточной двигательной активности, которая может

вызвать их перевозбуждение и утомление. Старших дошкольников необходимо научить играть в подвижные игры самостоятельно. Для этого надо развивать у них интерес к этим играм, предоставлять возможность организовывать их на прогулке, в часы досуга, на праздниках и т. д.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ.

Игра дошкольника в наше время помимо традиционной, в которой дети используют обычные игрушки и игровое оборудование, может разворачиваться на экране компьютера. Ребенок решает задачу, преобразуя изображение опосредованно, с помощью компьютерных средств – клавиатуры, джойстика или «мышки». Использовать компьютерные программы для регулярных игр и занятий с детьми начиная с 4 лет, так как в этом возрасте ребенок способен осознанно выбирать способ действия, принимать особые условия, предлагаемые компьютерной технологией. Принять эти условия он может потому, что к пяти годам у детей в полной мере развивается символическая функция наглядно-образного мышления, что становится основной характеристикой достижений умственного развития в этом возрасте. Освоение компьютерных средств формирует у дошкольников предпосылки теоретического мышления, для которого характерен осознанный выбор способа действия, направленного на решение задачи.

Компьютерно-игровой комплекс в детском саду – важнейший базисный компонент развивающей предметной среды. Развивающие компьютерные программы позволяют воспитателю приобщить детей к современным «технологиям» деятельности, открывающим простор для инициативы в игре. Компьютерные игры могут принимать форму режиссерской игры, а также использоваться в качестве досуговых игр.

При планировании игр и занятий за компьютером необходимо иметь в виду многофункциональность игровых компьютерных программ, а также помнить, что компьютерные игры не заменяют обычные, а лишь дополняют их, обогащают педагогический процесс новыми возможностями. Могут быть составной частью специально организованных видов детской деятельности.

МУЗЫКАЛЬНЫЕ ИГРЫ.

Музыкальные игры - это универсальное средство развития музыкально-сенсорных способностей детей дошкольного возраста. В основе их лежат задачи по ознакомлению, восприятию, различению и воспроизведению ребенком в свободных музыкальных импровизациях выразительных средств музыкального языка: высоты, длительности, тембра, динамики, лада, ритма.

Практика показывает, что полноценное восприятие ребенком музыки возможно лишь в том случае, если он понимает, о чём она «рассказывает», способен сравнить услышанное с чем-то предметным, уже встречавшимся ему в жизни. Особенность восприятия музыки дошкольниками требует привлечения вспомогательных, «внемузыкальных» средств.

В связи с этим следует уделить особое внимание материальному оснащению музыкальных игр для детей дошкольного возраста, которое в зависимости от поставленной цели, предполагает следующие виды наглядного материала:

-детские музыкальные инструменты:

-со звуком неопределенной высоты (маракасы, бубен, барабан, румба, кастаньеты, трещотка и др.);

-построенные на одном звуке (свирели, дудки, рожки, и др.);

-с диатоническим и хроматическим звукорядом (пианино, рояль, триола, ксилофон, цимбалы, саксофон, кларнет, треугольник, арфа и др.);

-музыкальные игрушки:

-не озвученные (музыкальная лесенка, «звуковые» книжки и картинки, изображения музыкальных инструментов и др.);

-озвученные (музыкальный молоточек, музыкальная книжка, музыкальные игрушки с фиксированной мелодией, образные игрушки, озвученные разными по высоте звуками);

-музыкально-дидактические пособия: портреты композиторов; картины; разнообразные карточки; настольные музыкально-дидактические игры («Музыкальное лото», «Узнай по голосу», «Грустно-весело» и др.); мультимедийные пособия;

-оборудование художественно-театральной деятельности в детском саду (ширмы, наборы кукол разных видов театров);

- атрибуты (декорации, султанчики, «салютики», шапочки-маски и т.п.);
- костюмы и детали костюмов.

Необходимо помнить, если ребенок на протяжении дошкольного детства много играл, полноценно общался со сверстниками и взрослыми, если ему читали книги и поощряли занятия детским творчеством, то к началу младшего школьного возраста у него появится учебная мотивация.

Появление учебной мотивации свидетельствует о том, что игра выполнила свою роль в развитии ребенка и дальнейшее его развитие пойдет уже в рамках учебной деятельности.

Задача педагогов дошкольных учреждений так продумать и организовать педагогический процесс, чтобы отведенное для игровой деятельности время ничем другим не заполнялось и в каждой группе были созданы благоприятные условия для разнообразных игр детей.

Основной воспитательной задачей утреннего периода является выяснение игровых интересов и замыслов детей, помощь в выборе игр, создание условий для игровой деятельности, хорошего игрового настроения. В соответствии с этим важно дать детям возможность заняться теми играми, которые их интересуют.

В связи с этим игры перед занятием необходимо согласовывать с характером предстоящей деятельности детей, а игры, организуемые между занятиями должны давать возможность дошкольникам отдохнуть. Во время прогулки (как самого продолжительного периода игровой деятельности) следует обеспечить разнообразие игр, их смену, позаботиться о том, чтобы дети много двигались и с удовольствием находились на воздухе.

В вечернее время игры должны быть направлены на углубление интересов детей. В это время дети могут продолжать сюжетно-ролевые, дидактические, строительные игры, начатые утром, или затевать новые. Педагог содействует играм-драматизациям, настольно-печатным играм и т. д.

Руководство игровой деятельностью детей требует от педагогов педагогического такта, умения учитывать непосредственные побуждения и стремления каждого ребенка, уважать его личность.

Карточка
сюжетно-ролевых игр
Содержание:

1. *«Детский сад»*
2. *«Угощение»*
3. *«Семья»*
4. *«Кукла»*
5. *«Шофер»*

6. *«Поездка»*
7. *«Поезд»*
8. *«Лиса»*
9. *«Медвежонок»*

10. *«Кошка»*
11. *«Лошадка»*
12. *«Ежиха»*
13. *«Воробьяха»*
14. *«Самолет»*
15. *«Ветер и листочки»*
16. *«Собираемся на прогулку»*
17. *«Магазин»*
18. *«Игрушки у врача»*
19. *«День рождения Степашики»*
20. *«Строим дом»*
21. *«Парикмахерская»*
22. *«Салон красоты»*
23. *«Едем в детский сад на машине»*
24. *«Зайка едет в детский сад»*
25. *«Помоги Мише собрать игрушки»*
26. *«Детский сад для матрешек»*
27. *«Кукла Катя собирается в детский сад»*
28. *«В детский сад пришел мастер по ремонту игрушек»*
29. *«В детский сад пришел гость»*
30. *«Кормление куклы Кати»*
31. *«Лисичка садится обедать»*
32. *«В детский сад пришло письмо»*
33. *«Кукла Катя пошла в магазин»*
34. *«Делаем прическу кукле Кате»*
35. *«Кукла Катя заболела»*
36. *«Зайка - почтальон»*
37. *«Магазин игрушек»*
38. *«Стрижка для зайки»*
39. *«Доктор детского сада»*

«Детский сад»

Цель. Ознакомление детей с трудом взрослых, работающих в детском саду. Развитие способности взять на себя роль.

Игровой материал. Куклы, игрушечная посуда, предметы-заместители

Игровые роли. Повар, врач, няня, воспитатель, музыкальный работник.

Ход игры. Воспитатель может начать игру с экскурсии по детскому саду. Во время экскурсии он обращает внимание детей на то, что в саду много групп и много детей. Всем детям в саду живется весело и интересно, потому что о них заботятся взрослые: повар готовит пищу, занятия, врач делает детям

прививки, лечит их, няня убирает в групповой комнате, подает пищу, воспитатель занимается с детьми, играет с ними.

После экскурсии воспитатель спрашивает детей, что они видели, и предлагает каждому попробовать побыть поваром, няней, воспитателем, музыкальным работником.

Педагог может сначала сам показать действия с предметами. Например, играя роль повара, воспитатель готовит необходимые предметы для приготовления супа: кастрюлю, ложку, чтобы мешать суп, морковь, картофель и т. д. При этом воспитатель использует предметы-заместители. После этого предлагает одному из детей сварить суп.

Так, педагог может разыгрывать несколько сюжетов. Постепенно происходит слияние нескольких сюжетов в единую интересную игру. Например, две девочки играют с куклами, поднимают их с постели, одевают их, разговаривают между собой, поодаль от них другая девочка организует детскую столовую, она сажает за стол трех кукол и расставляет перед ними столовые приборы. Данную ситуацию воспитатель может использовать следующим образом: он подсказывает двум девочкам, что мамам уже пора идти на работу, а детям — в детский сад, там уже начинается завтрак. Таким образом, педагог способствует естественному объединению двух играющих группировок в одну. Игра уже продолжается на более высоком уровне. А воспитатель тем временем может уже «звонить в автопарк» и узнавать, почему в детский сад еще не направили машину — детскому саду нужны продукты и т. д.

«Угощение»

Цель. Развитие умения у детей реализовывать игровой замысел.

Игровой материал. Предметы-заместители, игровая посуда, игрушечные собачки, пушистый воротник.

Подготовка к игре. Чтение и обсуждение рассказа Н. Калининой «Помощники».

Ход игры.

Педагог спрашивает у ребят: «Кто хочет играть со мной? Приглашаю играть всех: Сашу, Павлика, Алену и Виталика. А Ирочка хочет с нами играть? Сейчас я буду печь вам булочки. Испеку булочки — буду вас кормить. Видите, у меня много теста в кастрюле». Показывает большую детскую кастрюлю, наполненную деталями строительного материала — желтыми или красными полусферами. «Булочек много получится, всем хватит. Садитесь вот сюда, на ковер, отдыхайте, а я буду готовить». Воспитатель рассаживает детей так, чтобы им были видны его действия. «Возьму большой лист (крышка коробки от настольно-печатной игры). Буду класть на него булочки. Эту булочку делаю Валюше (берет из коробки одну деталь, производит круговые движения, напоминающие скатывание шарика, и кладет ее на «лист»). Покатаю, покатаю тесто, готова булочка для Валюши. А эту булочку сделаю для Кирюши (называя имена детей, педагог удерживает их внимание на себе). Вот и все.

Никого не забыла. Всем булочки сделала. Теперь их можно печь в духовке». Помещает «лист в духовку» и тут же его вынимает. «Все булочки уже испеклись» (ставит лист на стол, нюхает булочки). «Как вкусно пахнут. Сейчас понарошку попробую одну». Воспитатель показывает, как это надо делать в игре, говорит, что эти вкусные, сладкие. Затем угощает каждого ребенка. Опрашивает детей, понравились ли им булочки. Сетует и то, что булочки получились слишком большими и сразу всю не съесть. После этого педагог предлагает тем, кто наелся, положить оставшиеся кусочки на лист, чтобы доесть потом.

Затем воспитатель говорит: «А сейчас давайте поиграем в прятки. Вы будете хитренькими ребятками. Спрячетесь кто за стул, кто за шкаф, а кто-то даже, может быть, под стол спрячется. Вы спрячетесь, а я буду вас искать. Хотите так поиграть? Сейчас я закрою глаза руками и буду считать, а вы прячьтесь. Раз – два – три – четыре – пять, я иду искать».

Воспитатель ищет ребят, при этом, радуясь, когда кто-нибудь находится. Игру можно повторить два-три раза.

Затем педагог приглашает детей снова покушать булочки, а то все наигрались и уже снова есть захотели. «Хотите кушать булочки?» — раздает детям булочки и говорит: «Вот сейчас доедите булочки — молочка дам вам попить. Кто наелся — кладите остатки вот сюда, на лист, и подходите ко мне. Я молочка вам налью». Каждому воспитатель дает чашечку и наливает воображаемое молоко. Можно предложить детям добавки — вторую чашечку молочка.

В заключение воспитатель переключает детей на самостоятельную игру: «Вы наелись и напились, а теперь идите играть с игрушками».

«Семья»

Цель. Побуждение детей творчески воспроизводить в игре быт семьи.

Игровой материал. Куклы, мебель, посуда, ванночка для купания, строительный материал, игрушки-животные.

Подготовка к игре. Наблюдения за работой няни, воспитательницы в группах детей второго года жизни; наблюдение за тем, как мамы гуляют с детьми. Чтение художественной литературы и рассматривание иллюстраций: Е. Благинина «Аленушка», З. Александрова «Мой мишка». Постройка мебели.

Игровые роли. Мама, папа.

Ход игры. Игра начинается с того, что педагог вносит в группу большую красивую куклу. Обращаясь к детям, он говорит: «Дети, куклу зовут Оксана. Она будет жить у нас в группе. Давайте вместе построим ей комнату, где она будет спать и играть». Дети вместе с воспитателем строят для куклы комнату.

После этого воспитатель напоминает им, как можно играть с куклой: носить ее на руках, катать в коляске, на машине, кормить, переодевать. При этом подчеркивает, что с куклой следует обращаться бережно, ласково разговаривать с ней, проявлять заботу о ней, как это делают настоящие мамы. Затем дети играют с куклой самостоятельно.

Когда дети достаточное количество времени поиграли сами, воспитатель организовывает совместную игру. При организации игры он должен учитывать взаимоотношения мальчиков и девочек. Так, пока девочки кормят кукол, моют посуду, мальчики вместе с педагогом строят из стульев машину и приглашают девочек поехать покататься вместе с куклами.

После этого воспитатель может внести еще одну Куклу — подружку Оксаны, куклу Катю. Педагог знакомит детей с новой куклой, рассказывает, как нужно с ней играть, где обе куклы будут жить.

Игры с двумя куклами уже сами по себе обязывают к совместной деятельности сразу нескольких детей. В это время близость воспитателя, а часто и включение его в игру необходимы. Уже в последующем, когда дети уже несколько раз поиграют в эту игру, воспитателю бывает достаточно только напомнить о возможных ролях, чтобы началась игра: «Дети, кто хочет быть мамой Оксаны? А мамой Кати? А кто хочет быть воспитателем?». Каждый из детей начинает выполнять свои обязанности.

«Кукла»

Цель. Закрепление знаний о разных видах посуды, формирование умения использовать посуду по назначению. Воспитание культуры поведения во время еды. Закрепление знаний о названиях одежды. Закрепление у детей навыка правильно в определенной последовательности раздеваться и складывать свою одежду.

Игровой материал. Куклы, игрушечная посуда, картинки с изображением элементов картины «Игра с куклой».

Подготовка к игре. Рассматривание иллюстрации «Игра с куклой».

Игровые роли. Мама, повар, няня.

Ход игры. Подготовка к игре начинается с рассматривания картины «Игра с куклой». Дети сидят за двумя-тремя сдвинутыми в линию столами, лицом к воспитателю. Рассматривают картину, называют то, что видят («Купают куклу», «Девочка купает», «Смывает с куколочки мыло», «Мальчик держит полотенце, чтобы вытереть куклу»).

После этого воспитатель обращается к детям: «Перед вами картинки (лежат изображением вниз), переверните их. Посмотрите на свои картинки и скажите, у кого ванночка, у кого мыло? у кого колготки?...» Ребенок, нашедший нужную картинку, кладет ее около большой картины.

Вот и помогли мы девочке в белом фартуке. Все приготовили для того, чтобы выкупать куклу».

Педагог предлагает вниманию детей рассказ по этой картине: «Решили дети выкупать куклу. Принесли табуретку, поставили на нее ванночку, налили в ванночку теплой воды. Рядом, на красную скамеечку, положили зеленую губку и мыло. Раздели куклу. Одежду ее аккуратно разложили на большом стуле, а малюсенькие синие ботиночки поставили под стул. «Сейчас, сейчас, потерпи еще немножко, — уговаривает куклу девочка в белом фартуке. — Смою с тебя мыло, а потом сухо-насухо вытру. Видишь, Илюша рядом стоит, большое белое полотенце в руках держит...».

Воспитатель может использовать различные варианты игр с куклами.

1-й вариант. Кукла Катя обедает.

На столе стоит чайная, столовая и кухонная посуда. Кукла Катя сидит за столом. Воспитатель говорит: «Дети, Катю надо покормить обедом. Здесь стоит разная посуда. На стол перед Катей будем ставить лишь то, что нужно для обеда». Поочередно дети находят нужные предметы. Воспитатель спрашивает, что это и для чего. По просьбе воспитателя дети находят все предметы: тарелки, вилку, ложку, хлебницу, правильно их называют и красиво расставляют на столе, не забыв постелить скатерть и поставить салфетницу. Желают Кате приятного аппетита, после обеда убирают посуду.

2-й вариант. Подбери посуду для кукол.

Воспитатель ставит на стол три куклы: повар стоит у плиты, кукла-няня в халате готовит к обеду посуду, за столом сидит кукла-девочка. Воспитатель с детьми рассматривает кукол, беседует о том, что они делают, какая им нужна посуда. На столе возле воспитателя стоит разная посуда. Показывая предмет, воспитатель говорит, как он называется. Потом спрашивает об этом предмете у детей. Для поддержания интереса можно спрашивать так: «А эта посуда, наверное, никому не нужна?». Половник, чайник, ложка нужны и повару, и няне.

После этого педагог спрашивает каждого из детей, кем бы он хотел сейчас быть: поваром, няней или девочкой, собирающейся обедать. Предлагает детям самим поиграть.

3-й вариант. «Кукла хочет спать».

Педагог приносит куклу и говорит, что кукла очень устала и хочет спать, просит детей помочь ей раздеться.

Дети поочередно по указанию воспитателя снимают с куклы одежду и, аккуратно сложив ее, кладут на кукольный стул. Так, один ребенок снимает фартук, другой — платье и т. д. Воспитатель руководит их действиями, помогая правильно сложить ту или иную часть туалета куклы, показывая, как надо правильно это сделать. Когда кукла совсем разделась (осталась лишь в рубашке), ей надевают тапочки и ведут ее к кровати. Уложив куклу в постель, воспитатель поворачивает ее набок, кладет ее руки под щеку, заботливо укрывает, нежно гладит по голове и говорит: «Спи!» Показав детям, что кукла заснула, воспитатель просит их вести себя тихо и, приложив палец к губам, на цыпочках, вместе с детьми покидает групповую, где спит кукла.

4-й вариант. Куклы проснулись.

На кроватках спят 2 куклы: большая и маленькая. На полочках шкафа лежит одежда. Дети сидят на стульчиках полукругом. Воспитатель: «Дети, посмотрите, кто спит на этой кроватке. Узнали ее? Да, это кукла Катя. А кто спит на этой? Это кукла Таня». Воспитатель обращается к одной кукле: «Катя, ты уже проснулась? Будешь вставать? Ребята, она говорит, что хочет встать, но сначала надо найти ее одежду. Что нужно, чтобы одеть Катю?». «Посмотрите внимательно на полочку. Вы видите одежду? Принесите платье. Примеряем платье, если маленькое, складываем у кровати Тани. Платье сразу наденем или сначала надо надеть другие вещи? Ищем для кукол

нижнее белье по размеру, другие вещи». Дети по очереди надевают одежду на куклу Катю, затем одевают Таню.

По окончании этой игры одетая с помощью детей кукла здоровается с каждым из детей, благодарит каждого из них за помощь, ласково гладит по голове, весело пляшет для детей, которые хлопают в ладоши и затем благодарят куклу за пляску.

При последующем проведении этой игры воспитатель побуждает детей играть самостоятельно.

Педагог должен обращаться с куклами, как с живыми существами. Так, если куклу роняют, воспитатель жалеет ее, успокаивает, чтобы не плакала, просит детей приласкать, успокоить и пожалеть куклу.

На прогулке воспитатель заботится о том, чтобы кукле не было холодно, чтобы она не замерзла: он аккуратно поправляет ее шапочку или шарфик, заботливо смотрит, не

дует ли под одеяло, которым завернута кукла. Во время кормления следит за тем, чтобы ее не обжечь: остужает пищу.

Воспитатель включает кукол в жизнь детей, делает участниками детской жизни. Так, кукла, сидя на стуле, смотрит, как дети занимаются или едят, хвалит, кто быстро и аккуратно ест, кто внимателен на занятии. Утром кукла здоровается с детьми и смотрит, как ребята одеваются и умываются, а вечером, перед тем как детей забирают, куклу раздевают и укладывают в кровать, прощаются с ней, гасят свет и на цыпочках уходят

«Шофер»

Цель. Знакомить детей с профессией шофера. Научить детей устанавливать взаимоотношения в игре.

Игровой материал. Разнообразные машины, строительный материал, рули, светофор, фуражка регулировщика.

Подготовка к игре. Наблюдения за машинами на улице, целевые прогулки к автопарку, бензоколонке, автогаражу. Рассматривание картины «Автобус». Разучивание стихотворения А. Барто «Грузовик». Игра-занятие «Шоферы уходят в рейс». Наблюдение за играми старших детей и совместные игры с ними. Разучивание подвижной игры «Воробышки и автомобиль». Чтение и рассматривание иллюстраций: «Наша улица», рассматривание фотографий из серии «Маленькие шоферы». Постройка гаража из строительного материала.

Игровые роли. Шофер, механик, бензоправщик.

Ход игры. Воспитатель может начать игру с прогулки по улице и наблюдений за машинами. В ходе наблюдений внимание детей педагог обращает на разнообразие машин, на то, что перевозят машины.

После прогулки в беседе с детьми воспитатель задает им следующие вопросы: «Какие машины вы видели на улице? Что везли машины? Как называется человек, который управляет машиной? Кто регулирует движение на улицах? Как пешеходы переходят улицу?».

Затем воспитатель предлагает детям поиграть в шоферов, взяв на себя роль регулировщика. Дети рисуют на земле дорогу с перекрестками и проезжей частью. Мальчики — «шоферы» «едут по мостовой», придерживаясь правой

стороны улицы. Девочки — «мамы» с колясками гуляют по тротуару. Переходить дорогу разрешается только на перекрестках и только на зеленый свет светофора.

В последующей работе педагог знакомит детей с тем, что машины заправляются бензином. Дальнейшее уточнение и систематизация знаний позволяет детям в играх с машинами выделять три-четыре роли: шофер, механик, бензозаправщик.

При последующем проведении игры воспитатель может предложить детям послушать рассказ куклы-шофера: «В автопарке (гараже) работает много шоферов. Все они дружны между собой. Есть у них одно очень хорошее правило — никогда не оставлять товарища в беде, помогать всем и во всем: знакомым или незнакомым — любому шоферу. Вот едет, например, шофер и видит, что впереди на дороге стоит машина. Он обязательно остановится и спросит, что случилось, и непременно поможет: отольет из своей машины немножко бензина, поможет заменить колесо или просто возьмет на прицеп и довезет до гаража. Вот как дружно живут наши шоферы».

Затем воспитатель предлагает детям поиграть самостоятельно в игру «Как будто шоферы уходят в рейс».

В следующий раз игру можно начать с прочтения рассказа «Как машина зверят катала».

«Стоит на дороге машина. Сама синяя, кузов желтый, колеса красные. Красивая машина! Увидели ее лесные звери, остановились, смотрят. Аи, да машина! Хороша машина!

Любопытная белочка подбежала поближе. Заглянула в кузов. Нет никого! Прыгнула белочка в кузов, а машина-то и поехала: вперед-назад, вперед-назад.

Подъехала машина к зайчику, загудела: бип-бип-бип!

Прыгнул в машину зайчик. И опять машина поехала: вперед-назад, вперед-назад.

Подъехала машина к медвежонку, загудела: бип-бип-бип!

Влез медвежонок в кузов. Поехала машина: вперед-назад, вперед-назад. Белочка, зайчик и медвежонок рады!

Влез в кузов ежик. Поехала машина: вперед-назад, вперед-назад. Ура!

Накатались малыши, устали.

Первой из машины выпрыгнула белочка, за ней..? — зайчик. Потом вылез..? — медвежонок. А ежик — он ведь прыгать не умеет — никак не может слезть. Расстроился! Медвежонок, вот умница-то, вернулся и протянул ежику лапу. Воспитанные люди и звери всегда помогают друг другу.

Только ежонок вылез из машины, она и уехала. «До свидания, синяя машина! Спасибо тебе!» — закричали ей вслед зверята».

После прочтения рассказа воспитатель может предложить детям самостоятельно покатать игрушки в машинах.

«Поездка»

Цель. Обучение детей реализации игрового замысла.

Игровой материал. Строительный материал, куклы, игрушки-животные, предметы-заместители.

Подготовка к игре. Наблюдение на прогулке за транспортом, экскурсия в автопарк, в порт, в аэропорт, на вокзал. Чтение стихотворений и рассказов о транспорте. Изготовление из строительного материала машины, самолета, парохода, поезда, лодки, автобуса и др.

Игровые роли. Машинист, шофер, пассажир.

Ход игры. Воспитатель может использовать разные варианты игры в зависимости от того, на что направлены игровые действия.

1-й вариант. Игровые действия воспитателя направлены на детей.

Воспитатель начинает игру: «Сейчас буду строить что-то очень интересное. Кто хочет мне помогать? Принесите, пожалуйста, большие кубы (модули). Вот эти большие круги. Молодцы, спасибо! А теперь принесите мне, пожалуйста, много стульчиков, они тоже пригодятся. Кажется, все готово, можно начинать строить. Знаете, что я хочу вам построить? Машину. Такую большую... С колесами, с кузовом. Построю машину и буду катать моих ребят. Хотите, чтобы я вас покатила на машине?» Воспитатель строит машину и комментирует свои действия. «Сначала построю кабину (берет стулья). Кабина готова. Теперь сделаю руль. Буду рулить. Машина поедет, повезет Сашу, Марину, Вадика... Руль тоже уже готов. Буду делать кузов. Поставлю стульчики вот так, чтобы детям было удобно сидеть, кузов сделаю большой, чтобы все уместились. Осталось только приставить колеса. Все. Машина готова. Ну-ка, садитесь, мои хорошие, в машину, сейчас поедем. Это место для Кати. А это для Пети... Все сели удобно? Можно заводить машину? Чик-чик, мотор включила. А знаете, куда я вас сейчас повезу? В магазин за игрушками. Би-бип! Поехали. Чшш-ш-ш! Остановка. Приехали в магазин. Сейчас я открою дверь. Выходите. Вот магазин (воспитатель показывает на шкаф с игрушками, которые заранее необычно расставлены и одеты: у кого-то привязан бант, у кого воротничок, юбочка новая и т. п.). Много в магазине игрушек. Они вам нравятся? Давайте будем покупать игрушки. Зайчика куплю Ванюше. А тебе, Оленька, какую игрушку купить? Ну, вот, кажется, всем купили игрушки. Хорошие игрушки я вам купила? Всем нравятся? Тогда садитесь в машину, поедем назад, в группу. Би-ип! Поехали...».

По дороге педагог делает остановку, покупает в магазине «бутылку» лимонада, угощает детей, стаканчик предлагает сделать из кулачка. Показывает, как можно пить из такого стаканчика. «У кого есть такие же стаканчики? Подставляйте. Буду наливать вам лимонад. Кто еще хочет лимонада? (Тем, кто отказывается пить из стаканчика, дает игрушечную чашку). Все попили? Теперь давайте угостим лимонадом игрушки. Кто попил, может садиться в машину. Все сели? Би-бип. Поехали. Чшш-ш-ш. Приехали в группу. Можно идти играть. Покажите своим игрушкам, где им можно спать, варить обед, а я буду машину чинить. Захотите снова покататься на машине, приходите ко мне. Я вас еще куда-нибудь повезу».

Если после предложения воспитателя у детей появится желание снова сесть в машину, игра продолжается.

При последующем проведении игры воспитатель выясняет вместе с детьми, куда еще можно возить детей и зачем. Выясняется, что детей можно возить: на море или речку, в лес, чтобы купаться, играть в воде, походить по мостику; в зоопарк, познакомиться с рыбками, китом, поискать что-нибудь интересное; в лес, чтобы собирать грибы, ягоды, цветы, познакомиться со зверушками, покормить их, сходить в гости к ежику, посмотреть, как живут зверушки, построить им домики.

приготовить им еду, покормить их, погулять с ними; в цирк, чтобы научить зверей разным цирковым трюкам: прыгать через палочку, через яму, с кубика на кубик, пролезать в обруч, ходить по доске, петь, скулить, гавкать, наряжать зверей, выступать; в магазин, чтобы купить новые игрушки; в гости к разным лесным зверушкам, к куклам, к тете Гале (помощнику воспитателя) и т. д. Также педагог может выяснить вместе с детьми на каком транспорте можно ехать: на самолете, на пароходе, на поезде, на лодке, на электричке, на машине, на автобусе, на такси.

2-й вариант. Игровые действия направлены на воспитателя.

Педагог включает детей в игру. «У меня есть рули (показывает разные предметы, которые могут заменить рули). Кто хочет поехать на машине, получите рули». «Вот тебе руль, Вадик. Куда ты поедешь? А что мне привезешь? Катюша, а ты куда поедешь? Тоже в магазин? Хорошо. А что ты мне купишь в магазине? Конфеты? А за конфетами уже Вадик поехал. Давай ты что-нибудь другое мне привезешь? Хлеб? Молодец, правильно. А то у нас на обед хлеба нет». Если воспитатель видит, что ребенок затрудняется в выборе цели, нужно предложить ему свою: «Саша, привези мне, пожалуйста, кирпичи. Я буду своей собачке строить будку. Ей негде жить. Видишь, она вон там, в уголке, сидит и горюет».

После этого воспитатель показывает детям, как из стульчика сделать машину.

Когда дети привезут педагогу продукты, вещи и т. д., он обязательно должен поблагодарить детей за доставку.

«А теперь давайте все вместе поедем на машинах в цирк, посмотрим, как выступает мишка». Воспитатель показывает детям выступление игрушечного мишки. Затем дети на машинах «возвращаются» в группу.

3-й вариант. Игровые действия детей направлены на игрушки.

Воспитатель включает детей в игру и ставит перед ними игровую цель: «Сейчас я буду строить кукольный театр. Мне нужны помощники. Кто будет привозить мне игрушки?». Далее воспитатель побуждает к самостоятельному поиску предмета-заместителя и способов реализации игровой цели. «Найдите себе машины и возите мне игрушки. Я буду говорить вам, какие игрушки мне нужны для кукольного театра. Вовочка, привези мне, пожалуйста, зайку. А ты, Лариса, — куклу Дашу. А Виталик привезет детский столик...». Педагог называет те игрушки, строительный материал и прочее, что понадобится для устройства театра. Показывает место, куда

можно класть игрушки. Дети возят игрушки, а воспитатель устраивает сцену кукольного театра. Показывая детям кукольное представление, педагог старается в спектакле и при устройстве сцены обязательно использовать все, что привезли дети.

На спектакль воспитатель может предложить детям привезти своих друзей: кукол, медвежат и др.

После спектакля дети развозят все на место. Педагог их непременно благодарит за помощь. Предлагает поиграть с друзьями, которых они пригласили на спектакль. Напоминает, что их гости тоже любят кататься на машине.

Затем дети переходят к самостоятельной игре.

4-й вариант игры. Этот вариант можно использовать для приобщения детей к порядку.

Воспитатель приглашает детей в увлекательное путешествие на поезде. Он ставит друг за другом 3—4 стульчика-вагончика и предлагает занять места в поезде. Дети берут дополнительные стульчики, пристраивают их к уже поставленным, и вот — длинный поезд готов к путешествию. В это время воспитатель подбирает с пола различные игрушки и произносит: «Мишка, что ты грустишь? Ты хочешь на поезде прокатиться. И ты зайчик, и матрешка, и кукла Даша». Дети готовы помочь своим маленьким друзьям-игрушкам. Они быстро разбирают их и бережно усаживают на свои колени. «Ребята, — продолжает воспитатель, — в пути мы увидим много интересного и забавного. Посмотрите внимательно, хорошо ли будет видно вашим маленьким друзьям: белочке, зайчику, Маше. Поинтересуйтесь у них. Если им ничего не видно, то посадите их поудобнее. Ну, а теперь — в путь!». В «пути» воспитатель описывает детям 2—3 воображаемые картинки за окном: «Смотрите, смотрите! Вон два маленьких козленка дерутся, бодаются. А может быть играют. Забавно. А сейчас мы переезжаем речку, едем по длинному мосту. А по речке лодочка плывет. Вы видите? А теперь мы въехали в густой лес. Что вы здесь видите? А я вижу белочку. Она скачет по ветвям, хочет наш поезд догнать. Но куда ей. Мы быстро едем. До свидания, белочка. (Дети и воспитатель машут воображаемому персонажу рукой). Ну, а теперь мы возвращаемся домой. Приехали. Воспитатель предлагает детям выйти из вагончиков. «Вот мы и дома. Но что это? — восклицает педагог. — Дети, пока мы с вами путешествовали, у нас в группе кто-то побывал, все разбросал, раскидал. Ну и беспорядок! Кто бы это мог быть? Вы не знаете?». Дети осматриваются кругом. «Я догадалась, кто это, — продолжает воспитатель. — Это хитрые шалунишки. Если они появляются где-то, то это просто беда. Никакого житья от них не будет. Все всегда будет валяться, теряться, пачкаться. Вместе с ними жить невозможно! Надо скорее от них избавляться! Вы со мной согласны? Что же нам тогда надо делать с ними, вы не знаете?». Дети дают советы. Воспитатель внимательно их выслушивает и вдруг радостно восклицает: «Вспомнила! Когда я была маленькой, моя бабушка рассказывала мне про хитрых шалунишек и про то, как от них избавиться. Шалунишки не любят порядок и чистоту. И если все быстро

убрать по местам, они мгновенно исчезнут. Прогоним шалунишек? Конечно. Итак, начали!».

Дети разбегаются по групповой комнате и начинают наводить порядок. Воспитатель им помогает. Поддерживать интерес и темп уборки он может с помощью:

- рифмовок («Мы игрушки убираем, шалунишек прогоняем, шалунишки никогда не воротятся сюда» и т. п.);

- обращений к детям («Внимательнее ищите следы шалунишек. Где непорядок, значит, там поселились шалунишки». «Мне кажется, один из шалунишек прячется среди книг, так они все разбросаны» и т. п.);

- поощрений («Ай-да, Миша! Ай-да, молодец! В таком порядке кубики укладывает. Теперь я уверена, что сюда ни один шалунишка и носа не покажет». «Таня, какая ты умница! Я бы никогда не догадалась под кукольную кроватку заглянуть. А там оказались тарелки, ложки и даже платье кукольное? Ну, а теперь здесь полный порядок!»).

После уборки игрушек воспитатель и дети удовлетворенно оглядывают свою группу. Воспитатель подводит итог проделанной работы: «Вот теперь — совсем другое дело! Если бы не вы, то никогда нам от хитрых шалунишек не избавиться. А теперь я уверена, что вы не пустите их к нам. Я права?».

В последующем воспитатель может обращаться к образу «шалунишек» (но уже как напоминанию о них): «А вам не кажется, что на кухне у кукол шалунишки резвились?» Кто хочет их прогнать оттуда? Кто уберет там?

«Поезд»

Цель. Обучение детей реализации игрового замысла.

Игровой материал. Строительный материал, игрушечный поезд, картинка с изображением поезда, руль, чемоданчики, сумочки, куклы, игрушки-животные, матрешки, предметы-заместители.

Подготовка к игре. Наблюдение на прогулке за транспортом, экскурсия на вокзал. Чтение стихотворений и рассказов о поезде. Изготовление из строительного материала поезда. Изготовление совместно с воспитателем билетов, денег. Лепка пиццы, которую ребята берут с собой в дорогу.

Игровые роли. Машинист, пассажиры.

Ход игры. Подготовку к игре педагог начинает с показа детям настоящего поезда.

Следующий этап подготовки к игре - обыгрывание с детьми игрушечного поезда. Воспитателю вместе с детьми надо построить рельсы (выложить их из строительного материала), мост, платформу. На платформе поезд будут ждать матрешки, которые потом поедут на нем кататься или на дачу, и т. д. В результате обыгрывания игрушки дети должны понять, что и как можно с ее помощью изобразить, научиться играть с ней.

После этого педагог знакомит детей с изображением поезда на картинке, открытке. Необходимо внимательно рассмотреть с детьми картинку, сравнить ее с игрушкой, обратить внимание детей на самое существенное в этом рисунке.

И, наконец, последний этап в этой подготовке — обучение детей подвижной игре в «поезд». При этом должна быть использована картинка, которую надо соотнести с построением детей, изображающим поезд, для того, чтобы дети поняли, что каждый из них изображает вагон, стоящий впереди — паровоз. Двигаясь, поезд должен гудеть, вращать колеса, то ускорять, то замедлять свой ход и т. д. И лишь после того, как эта подвижная игра будет усвоена детьми, можно приступить к обучению их сюжетной игре на эту тему.

Педагогу надо приготовить руль для машиниста, поставить один за другим стульчики. Объяснив детям, что это и есть поезд, надо рассадить ребят по местам, раздать им кукол, мишек, чемоданчики, сумочки, машинисту вручить руль, предварительно показав всем детям, как управлять поездом. Затем воспитатель прощается с детьми, они, в свою очередь, машут руками, и поезд отправляется в путь.

Дальнейшее руководство этой игрой должно быть направлено на ее усложнение. После экскурсии на станцию игра должна быть изменена: в ней отражаются новые впечатления и знания, полученные детьми во время экскурсии. Так, пассажиры должны будут уже покупать билеты, у них появляется цель поездки (они едут или на дачу, или, наоборот, с дачи в город), которая определяет собой их поступки (в зависимости от цели поездки они или собирают в лесу грибы, ягоды, рвут цветы, или загорают и купаются в реке, или идут на работу и т. д.). В игре появляются роли. Так, кассир продает билеты, контролер их проверяет, проводник рассаживает пассажиров по местам и следит за порядком в вагоне, дежурный по станции отправляет поезд, помощник машиниста смазывает поезд и следит за его исправностью и т. д. Можно также привлечь детей к изготовлению игровых атрибутов: делать билеты, деньги, лепить пищу, которую берут с собой в дорогу, и т. д.

Воспитателю не следует объединять для совместных игр более трех детей. Однако в том случае, если у большого количества детей появляется желание играть вместе, если игра от этого обогащается, нельзя этому препятствовать. Прежде всего, педагогу надо помочь детям договориться и совместно действовать.

«Лиса»

Цель. Развитие у детей способности принять на себя роль животного.

Игровой материал. Предметы-заместители, игрушки, булочки.

Подготовка к игре. Знакомство с отличительными признаками лисы по картинкам, иллюстрациям, чтение стихов и рассказов про лису.

Игровые роли. Лиса, лисята.

Ход игры. Воспитатель обращается к детям: «Давайте играть. Я буду Лисой. У меня острые ушки (показывает). Видите, какие. А пушистый большой хвост видите? (показывает движением руки воображаемый хвост). Красивый у меня хвост?». Затем Лиса кратко рассказывает, где живет, что ест и чем любит заниматься (играть с лисятами, ловить мышей и пр.).

Обрисовав внешний облик лисы, ее привычки и нрав, воспитатель переходит к самому главному моменту — побуждает детей к вхождению в образ лисят. Вот как это выглядит: «Скучно мне одной. Нет у меня деток — маленьких лисят с пушистыми хвостиками. Выросли они, стали большими и убежали в лес. Были бы у меня лисята, я бы их своим хлебушком угостила, фантики подарила. Видите, сколько их у меня. Кто хочет быть моим лисенком?». Кто-то захотел быть лисенком — хорошо! Ну, а тех, кто не захотел играть — принуждать ни в коем случае не следует. Пусть эти дети занимаются тем, чем им хочется. Воспитатель продолжает играть дальше с желающими.

«Лисята, покажите ваши ушки. А хвостики у вас есть? (воображаемые)». Возможно, кто-то из детей прицепит сзади прыгалку. Другие тоже могут захотеть сделать хвостики. Не спешите им на помощь. Пусть они попробуют справиться с этим сами. Такая самостоятельность будет только на пользу. Самое главное уже произошло — ребенок вошел в образ. Он стал «другим» в своем воображении.

Затем педагог обязательно должен похвалить детей, угостить лисят Лисичкиным хлебушком (для начала можно угостить настоящей булочкой), позже использовать предмет-заместитель, отламывая воображаемые кусочки и приговаривая: «Этому лисенку дала, и этому дала, и этого лисенка не забыла. Лисята, посмотрите на этого лисенка. Правда, он рыженький? Угощайся, Рыжик, хлебушком. А теперь оттопырьте, лисята, кармашки и закройте глазки. Я вам что-то положу туда по секрету» (раскладывает по кармашкам фантики).

Дальше педагог может продлить игру в разных направлениях (все будет зависеть от его творчества), но только при условии, что этого хотят дети, что у них сохранился интерес к игре. Можно пойти в лес, поискать общую норку, где лисята будут прятаться от дождя, складывать свои запасы. На участке можно собирать веточки и листья, чтобы устроить теплую норку, грибы, ягоды (предметы-заместители: камешки, цветки клевера и пр.).

Игру в лисят воспитатель может, например, закончить так, обращаясь к детям: «Лисята, ваша мама — лиса с базара пришла, вам игрушки принесла (куклы, машинки, разные мозаики и любые другие интересные для ребенка предметы: пластмассовые бутылочки с завинчивающимися пробками, шариковые ручки, крупные болтики для мальчиков, коробочки от духов для девочек и т. п.). Бегите ко мне, буду подарки раздавать. Ну, вот, всем раздала. Можно всем заняться делом. Потом пойдем гулять»

«Медвежонок»

Цель. Развитие у детей способности принять на себя роль животного.

Игровой материал. Конфеты, фрукты, пироги.

Подготовка к игре. Знакомство с отличительными признаками медведя по картинкам, иллюстрациям. Чтение стихов и рассказов про мишку.

Игровые роли. Медвежата.

Ход игры. Предлагая детям игрушки, конфеты, фрукты, пироги и т. п., воспитатель говорит: «Посмотрите, ребятки, какой большой вкусный пирог испекла медведица и прислала к нам в группу. Она подумала, что у нас в

группе есть медвежата — сладкоежки, которые обожают вкусные пироги, и решила угостить их. Кто у нас медвежонок? Кому медведица испекла сладкий пирог? Ты медвежонок, Саша? А где твои лапки, медвежонок? А шерстка у тебя есть, медвежонок? Как много медвежат у нас в группе. Хорошие медвежата! Пора раздавать им пирог!».

Затем воспитатель предлагает медвежатам встать вокруг большого стола (сделанного из сдвинутых столов) и посмотреть, как будет она торжественно разрезать пирог на равные части, чтобы всем досталось поровну. Таким образом может проходить обычный полдник. Раздавая пирог, воспитатель приговаривает: «Этому медвежонку кусочек пирога и этому. Всем медвежатам поровну делю пирог медведицы. Всем медвежатам хватило пирога? Ешьте на здоровье!».

«Кошка»

Цель. Развитие у детей способности принять на себя роль животного.

Игровой материал. Предметы-заместители, игрушки.

Подготовка к игре. Знакомство с отличительными признаками кошки по картинкам, иллюстрациям, чтение стихов и рассказов про кошку и котят.

Игровые роли. Кошка, котята.

Ход игры. Воспитатель может начать игру с чтения рассказа В. Гербовой «Про девочку Катю и маленького котенка».

«Вышла Катя гулять. Подошла к песочнице и стала делать куличики. Много куличиков испекла. Устала. Решила отдохнуть и села на скамейку. Вдруг слышит: мяу-у-у. Котенок мяукает: тоненько так, жалобно. «Кис-кис-кис», — позвала Катя. И из-под скамейки вылез черненький пушистый комочек. Взяла Катя котенка на руки, и он замурлыкал: мурры-мурр, мурры-мурр. Пел-пел и уснул. А Катя сидит тихо, не хочет котенка будить.

- Я тебя ищу, ищу! — сказала бабушка, подойдя к Кате. — Чего притихла?

- Ц-ц-ц, — Катя приложила палец к губам и показала на спящего котенка.

Потом Катя с бабушкой обошли всех соседей, чтобы узнать, не потерялся ли у кого-нибудь маленький черный котенок, который умеет звонко мурлыкать. Но котенок оказался ничейным.

И бабушка позволила Кате взять его домой».

После этого воспитатель может побеседовать с детьми о котятках.

Затем предлагает детям поиграть. «Я буду кошкой. У меня пушистая шерстка и мягкие лапки (показывает). У меня длинный хвост и маленькие ушки (показывает воображаемый хвост, а потом ушки). Я люблю лакать молочко, сметану. Обожаю ловить мышек. Больше всего на свете я люблю играть с клубочками из ниток или с мячиком. Закатится мячик под стул, а я достаю лапкой. И еще... Я люблю играть со своим хозяином Петей. Он бежит от меня с бумажкой на ниточке, а я ловлю бумажку. Поймаю бумажку, и Петя гладит меня по спинке, умницей называет. Мне нравится, когда меня ласкают, и я мурлычу: мур-мур. Да вот беда. Уехал мой хозяин Петя к

бабушке. Теперь я скучаю. Не с кем мне играть. И котят у меня нет. Вот были бы котята, я бы поиграла с ними. Мы ползали бы по лесенкам, побегали за мячами и намяукались бы вдоволь. Мяу-мяу, хочу чтобы у меня были котята. Кто хочет быть моими котятами?».

Когда ребята войдут в образ котят, воспитатель говорит: «Котята, покажите ваши ушки. А хвостики у вас есть? (воображаемые) А что вы любите кушать? Как вы любите играть? Как вы мяучите?».

Затем педагог обязательно должен похвалить детей. Угостить котят молочком, используя вымышленные чашечки (ладошки вместе), приговаривая: «Этому котенку

налила, и этому налила, и этого котенка не забыла. Котята, посмотрите на этого котенка. Правда, он рыженький? Угощайся, Рыжик, молочком».

Дальше педагог может продлить игру в разных направлениях (все будет зависеть от его творчества), но только при условии, что этого хотят дети, что у них сохранился интерес к игре. Можно пойти на улицу, поиграть «со своим хвостом», «помяукать», кто громче, и т. д.

Завершить игру можно так. Воспитатель говорит, что мама кошка была в игрушечном магазине и принесла вам подарок. «Бегите ко мне, буду подарки раздавать. Ну, вот, всем раздала. Можно всем заняться делом. Потом пойдем гулять».

«Лошадка»

Цель. Развитие у детей способности принять на себя роль животного.

Игровой материал. Предметы-заместители, игрушки, султанчики, картинки, иллюстрации.

Подготовка к игре. Знакомство с отличительными признаками лошадки по картинкам, иллюстрациям, чтение стихов и рассказов про лошадку и жеребят.

Игровые роли. Лошадка, жеребята.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям поиграть и берет на себя роль цирковой лошадки: «Я цирковая лошадка. У меня есть копыта. Вот они. Посмотрите, как я ими бью. А это мой пышный хвост (показывает воображаемый хвост). Вот грива. Вам стригут волосы? Мне тоже стригут гриву и хвост, чтобы они были красивые. Когда я выступаю в цирке, мне надевают на голову султанчик, вот такой (показывает, но не надевает). Посмотрите, какие красивые лошадки в цирке (показывает картинку). В цирке меня учат красиво скакать (воспитатель показывает). А как я прыгаю через бревно, показать? Я и танцевать умею. Когда выступление заканчивается, я делаю всем поклон (показывает). Больше всего я люблю выступать перед маленькими ребятами, они хорошо умеют хлопать. А когда все уйдут из цирка, я остаюсь, потому что живу в цирке. Ем травку (сено), хлебушек и отдыхаю после выступления. Жаль, что у меня нет деток — маленьких жеребят. Если бы у меня были жеребятки, я бы научила их выступать в цирке. У меня даже есть красивые султанчики для жеребят. Кто хочет быть моим жеребенком?». Ребята берут на себя роли жеребят. Педагог продолжает дальше: «А где у тебя, жеребеночек, копыта? Покажи, как ты

умеешь бить копытами. А хвост есть у тебя? Тебе стригли хвостик, жеребеночек? Ты хочешь выступить в цирке? Примерь на голову султанчик и станешь настоящей лошадкой». Далее игра проводится аналогично игре «Лиса».

«Ежиха»

Цель. Развитие у детей способности принять на себя роль животного.

Игровой материал. Предметы-заместители, игрушки, иллюстрации.

Подготовка к игре. Знакомство с отличительными признаками ежа и ежат по картинкам, иллюстрациям. Чтение стихов и рассказов про ежа и ежат.

Игровые роли. Ежиха, ежата.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям поиграть и берет на себя роль ежихи: «Я буду ежихой. У меня колючие иголки и длинненький носик, на конце с черной пипочкой. Лапки у меня хоть и маленькие, но бегаю быстро. Живу я в норке. Умею прятаться от лисы. Свернусь в клубок — ни головы, ни ножек не видно и лежу себе на лесной тропинке. (Можно показать иллюстрацию, где лиса пытается лапой дотронуться до свернувшегося в клубочек ежа). Она ходит, ходит вокруг меня и никак не может меня схватить. Клубочек-то весь в острых иголках. Лиса даже лапой боится до меня дотронуться. Вот только плохо — живу я одна. Нет у меня ежат. Скучно мне. Кто хочет быть моим ежонком?». Далее игра проводится аналогично игре «Лиса».

«Воробьяха»

Цель. Развитие у детей способности принять на себя роль птиц.

Игровой материал. Предметы-заместители, игрушки.

Подготовка к игре. Знакомство с отличительными признаками воробья по картинкам, иллюстрациям, чтение стихов и рассказов про воробьев.

Игровые роли. Воробьяха, воробьята.

Ход игры. Игру воспитатель может начать с наблюдения за воробьем на улице: «Посмотрите, на крыше соседнего дома сидит воробей. Он маленький. Посидел, посидел и стал прыгать. Остановился. Взмахнул крыльями, чирикнул и полетел».

После этого педагог предлагает поиграть в игру. Воспитатель в роли воробьяхи говорит: «У меня есть крылышки. Вот они, смотрите. Взмахну крылышками и лечу высоко, даже выше домов летать могу. А вот мой клювик. Я им зернышки клюю, водичку пью. Очень люблю есть хлебные крошки и червячков. Живу я на дереве с другими воробьями. А знаете, что я люблю больше всего делать? В луже купаться и чирикать: чик-чирик, чик-чирик, чик-чирик. Целый день летаю и чирикаю, ищу своих деток. Хочу, чтобы прилетели ко мне мои воробышки. Чик-чирик, чик-чирик, воробышки, где вы? Отзовитесь, почирикайте. Я жду». (Если дети не отреагируют на предложение воспитателя, то можно сказать, что воробышки не слышат маму-воробьяху, далеко улетели). Затем педагог спрашивает, кто хочет быть воробышком.

После этого игра продолжается аналогично игре «Лиса».

«Самолет»

Цель. Развитие у детей способности принять на себя роль предмета.

Игровой материал. Предметы-заместители, мягкие игрушки, куклы, грузовик.

Подготовка к игре. Рассматривание картинок и иллюстраций с изображением самолета. Экскурсия в аэропорт, магазин. Чтение стихотворений и рассказов про самолеты.

Игровые роли. Самолет, покупатели, продавец.

Ход игры. Игра начинается с того, что воспитатель рассказывает детям, что сегодня, идя в детский сад, он увидел в небе серебристый самолет: «У него были большие крылья (вот такие...). Самолет наклонял крылья то в одну сторону (показывает), то в другую. Летал в небе, как птица. То вверх, то вниз. Мотор гудел р-р-р, р-р-р. А потом самолет развернулся и поднялся высоко-высоко и стал совсем маленьким, прямо игрушечным. Это он только казался маленьким, потому что слишком высоко улетел. Мне очень понравился самолет. Хочу тоже летать». Далее воспитатель перевоплощается в самолет. «Я — самолет. Буду летать. Вот мои крылья. Сейчас включу мотор и полечу за мандаринами. Р-р-р-р, р-р-р-р — полетела. Вижу большую гору (стол в группе, горка на участке). Облечу гору. Р-р-р-р. Все, прилетела. Сейчас буду приземляться (приседает, руки в стороны). Выключаю мотор — р-р-р-р (затихающим голосом). Все, села. Теперь загрузюсь мандаринами (кладет в карманы шарики) и полечу назад. Мне одной не увезти все мандарины, а тут еще и другие фрукты есть. Посмотрите, как много яблок, апельсинов, бананов, арбузов (показывает ящик, заполненный предметами-заместителями). Кто хочет тоже быть самолетом и перевозить фрукты?».

Далее воспитатель задает детям вопросы, которые касаются понятных и наиболее интересных для них особенностей предмета: «Самолет, где твои крылья? А мотор твой включается? Самолеты, покажите, как вы умеете летать. А как вы качаете крыльями? Летать самолеты умеют, можно загружать их фруктами. Я буду загружать самолеты, подлетайте ко мне. По очереди, не спешите. А то заденете крыльями друг друга и будет авария».

Воспитатель кладет в карманы детям по два-три предмета-заместителя, называя их арбузами, яблоками, мандаринами. Затем говорит: «Кто загрузился, включайте моторы и летите. А приземляться будете вон там, на ковре, это будет у нас аэродром. Туда приедет машина, и вы разгрузите в нее фрукты».

Далее воспитатель привозит на ковер большую грузовую машину и предлагает самолетам разгружаться. Говорит, что повезет фрукты в магазин и будет их продавать. Подвозит машину к столу: «Здесь будет магазин». Раскладывает на тарелочках и в коробках предметы-заместители, предлагает детям выбрать себе кукол и придти с ними в магазин.

Затем воспитатель продолжает: «Магазин открыт. Приходите покупать фрукты. Вот яблоки. А это вот мандарины, арбузы. Что любит ваш слоненок, мандарины или арбузы? Пожалуйста, берите арбуз. А ваша обезьянка хочет бананы, видите, как она на них смотрит. Берите банан».

После этого воспитатель предлагает детям накормить своих кукол и уложить спать (кроватьки дети могут сделать из кубиков, стульев, коробки и др.). Когда малыши справятся со своей задачей, педагог может пригласить их погулять на улице, пока их «дети» спят.

«Ветер и листочки»

Цель. Развитие у детей способности принять на себя роль неодушевленного предмета. Воспитание любви к природе.

Игровой материал. Листики.

Подготовка к игре. Наблюдения за листьями и ветром на улице.

Рассматривание иллюстраций, картин. Чтение стихотворений и рассказов о природе.

Игровые роли. Листочки, ветер.

Ход игры. Воспитатель начинает игру на прогулке и дает детям задания посмотреть, как лист-лодочка плавает в воде (в луже), поискать, что или кто прячется на земле под листьями, украсить листьями участок, труппу, свой шкафчик, себя, носить и перекладывать листья с места на место, возить за веревочку листик по луже.

После этого педагог предлагает повесить листья в сквозных проемах.

Подвешенные таким образом, они мгновенно реагируют на малейшее дуновение ветерка, начинают кружиться, раскачиваться в разные стороны.

Воспитатель обращает на это внимание детей: «Смотрите! Наши листочки кружатся-кружатся, полетели-полетели и успокоились. Снова полетели-закружились и... успокоились».

Затем воспитатель говорит с малышами о ветре. «Кто это дует на наши листочки? — удивляется воспитатель. — Ты, Мишенька, не дул на листочки? А ты, Танечка? И я не дула на листочки. Кто же их поднимает в воздух?».

Воспитатель ждет ответа, если ребята молчат, он продолжает: «Я знаю, кто поднимает листочки, кто дует на них. Это ветер. Он, как и мы, любит играть с листочками. Разлетится, да как дунет — фу-фу-фу! Легкие листочки обрадуются и закружатся-закружатся, полетят-полетят и успокоятся».

После такого рассказа воспитатель предлагает поиграть. «Будем играть в ветер и листочки? Я — веселый ветер, а вы — красивые листочки». Детям можно предложить взять в руку по листику, можно украсить листиками одежду детей. «Какие красивые листочки!» — приговаривает воспитатель, украшая детей осенними листьями. Все «нарядились», можно играть».

Во время игры воспитатель все свои слова сопровождает показом. Дети ориентируются на его слова и действия. «Маленькие листочки тихо сидят на своих веточках (дети и воспитатель сидят на корточках)». «Вдруг веселый ветер прилетел. Как дунет — фу-фу-фу! Листочки проснулись, глазки открыли, полетели (дети двигаются по игровой площадке, кто кружится, кто бегают, кто просто ходит)». «Ветер улетел, листочки успокоились, опустили (дети и воспитатель останавливаются, присаживаются)».

Воспитатель может повторить игру несколько раз по желанию детей.

«Собираемся на прогулку»

Цель: развивать у детей умение подбирать одежду для разного сезона, научить правильно называть элементы одежды, закреплять обобщенные понятия «одежда», «обувь», воспитывать заботливое отношение к окружающим.

Оборудование: куклы, одежда для всех периодов года (для лета, зимы, весны и осени), маленький шкафчик для одежды и стульчик.

Ход игры: в гости к детям приходит новая кукла. Она знакомится с ними и хочет поиграть. Но ребята собираются на прогулку и предлагают кукле идти с ними. Кукла жалуется, что она не может одеваться, и тогда ребята предлагают ей свою помощь. Дети достают из шкафчика кукольную одежду, называют ее, выбирают то, что нужно сейчас одеть по погоде. С помощью воспитателя в правильной последовательности они одевают куклу. Затем дети одеваются сами и выходят вместе с куклой на прогулку. По возвращении с прогулки дети раздеваются сами и раздевают куклу в нужной последовательности, комментируя свои действия.

«Магазин»

Цель: научить детей классифицировать предметы по общим признакам, воспитывать чувство взаимопомощи, расширить словарный запас детей: ввести понятия «игрушки», «мебель», «продукты питания», «посуда».

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

Ход игры: воспитатель 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 педагогу необходимо обращать внимание на взаимоотношения между продавцами и покупателями. Чем старше дети, тем больше отделов и товаров может быть в супермаркете.

«Игрушки у врача»

Цель: учить детей уходу за больными и пользованию медицинскими инструментами, воспитывать в детях внимательность, чуткость, расширять словарный запас: ввести понятия «больница», «больной», «лечение», «лекарства», «температура», «стационар».

Оборудование: куклы, игрушечные зверята, медицинские инструменты: термометр, шприц, таблетки, ложечка, фонендоскоп, вата, баночки с лекарствами, бинт, халат и чепчик для врача.

Ход игры: воспитатель предлагает поиграть, выбирают Доктор и Медсестра, остальные дети берут в руки игрушечных зверюшек и кукол, приходят в поликлинику на прием. К врачу обращаются пациенты с различными заболеваниями: у мишки болят зубы, потому что он ел много сладкого, кукла Маша прищемила дверью пальчик и т. д. Уточняем действия:

Доктор осматривает больного, назначает ему лечение, а Медсестра выполняет его указания. Некоторые больные требуют стационарного лечения, их кладут в больницу. Попадая на прием, игрушки рассказывают, почему они попали к врачу, воспитатель обсуждает с детьми, можно ли было этого избежать, говорит, что нужно с большей заботой относиться к своему здоровью. В ходе игры дети наблюдают за тем, как врач лечит больных – делает перевязки, измеряет температуру. Воспитатель оценивает, как дети общаются между собой, напоминает о том, чтобы выздоровевшие игрушки не забывали благодарить врача за оказанную помощь.

«День рождения Степашки»

Цель: расширить знания детей о способах и последовательности сервировки стола для праздничного обеда, закрепить знания о столовых предметах, воспитывать внимательность, заботливость, ответственность, желание помочь, расширить словарный запас: ввести понятия «праздничный обед», «именины», «сервировка», «посуда», «сервис».

Оборудование: игрушки, которые могут прийти в гости к Степашке, столовые предметы – тарелки, вилки, ложки, ножи, чашки, блюда, салфетки, скатерть, столик, стульчики.

Ход игры: воспитатель сообщает детям о том, что у Степашки сегодня день рождения, предлагает пойти к нему в гости и поздравить его. Дети берут игрушки, идут в гости к Степашке и поздравляют его. Степашка предлагает всем чай с тортом и просит помочь ему накрыть стол. Дети активно участвуют в этом, с помощью воспитателя сервируют стол. Необходимо обращать внимание на взаимоотношения между детьми в процессе игры.

«Строим дом»

Цель: познакомить детей со строительными профессиями, обратить внимание на роль техники, облегчающей труд строителей, научить детей сооружать постройку несложной конструкции, воспитать дружеские взаимоотношения в коллективе, расширить знания детей об особенностях труда строителей, расширить словарный запас детей: ввести понятия «постройка», «каменщик», «подъемный кран», «строитель», «крановщик», «плотник», «сварщик», «строительный материал».

Оборудование: крупный строительный материал, машины, подъемный кран, игрушки для обыгрывания постройки, картинки с изображением людей строительной профессии: каменщика, плотника, крановщика, шофера и т. д.

Ход игры: воспитатель предлагает детям отгадать загадку: «Что за башенка стоит, а в окошке свет горит? В этой башне мы живем, и она зовется ...? (дом)». Воспитатель 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. В ходе строительства следует обращать внимание на взаимоотношения между

детьми. Дом готов, и туда могут вселяться новые жители. Дети самостоятельно играют.

«Парикмахерская»

Задачи: расширить и закрепить знания детей о работе парикмахера, воспитывать культуру поведения в общественных местах, уважение, вежливое обращение к старшим и друг к другу, учить благодарить за оказанную помощь и услугу

Роли: парикмахеры – дамский мастер, мужской мастер, кассир, уборщица, клиенты.

Игровые действия: Кассир выбивает чеки. Уборщица подметает, меняет использованные полотенца. Посетители снимают верхнюю одежду, вежливо здороваются с парикмахером, просят сделать стрижку, советуются с парикмахером, платят в кассу, благодарят за услуги. Парикмахер моет волосы, сушит, причесывает, делает стрижки, красит волосы, бреет, освежает одеколоном, дает рекомендации по уходу за волосами. Можно соединить с игрой «Дом, семья»

Предварительная работа: Посещение детьми парикмахерской с родителями. Рассказы детей о том, что они делали в парикмахерской. Этическая беседа о культуре поведения в общественных местах. Рассмотрение альбома с образцами причесок. Дидактическая игра «Причешем куклу красиво» Прогулка к ближайшей парикмахерской. Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, пелеринки, полотенца, чеки, деньги и др.)

Игровой материал: зеркало, набор расчесок, бритва, ножницы, машинка для стрижки волос, фен для сушки, бигуди, лак для волос, одеколон, альбом с образцами причесок, краска для волос, халаты, пелеринки, полотенца, касса, чеки, деньги, швабра, ведра, тряпки для пыли, для пола.

«Салон красоты»

Задачи: расширить и закрепить знания детей о работе в «Салоне красоты», вызвать желание выглядеть красиво, воспитывать культуру поведения в общественных местах, уважение, вежливое обращение к старшим и друг к другу.

Роли: парикмахер, мастер маникюра, мастер косметического кабинета, кассир, уборщица, клиенты.

Игровые действия: Парикмахер моет волосы, причесывает, делает стрижки, красит волосы, бреет, освежает одеколоном. Мастер маникюра делает маникюр, покрывает ногти лаком, дает рекомендации по уходу за руками. Мастер косметического кабинета делает массаж лица, протирает лосьоном, смазывает кремом, красит глаза, губы и др. Кассир выбивает чеки. Уборщица подметает, меняет использованные полотенца, салфетки. Посетители вежливо здороваются с работниками салона, просят оказать услугу, советуются с мастерами, платят в кассу, благодарят за услуги.

Предварительная работа: Посещение детьми парикмахерской с родителями. Рассказы детей о том, что они делали в парикмахерской. Рассказ воспитателя о культуре поведения в общественных местах. Рассмотрение

альбома с образцами причесок. Рассматривание буклетов с образцами косметических средств. Дидактическая игра «Причешем куклу красиво». Дидактическая игра «Золушка собирается на бал». Прогулка к ближайшей парикмахерской. Изготовление атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, пелеринки, полотенца, салфетки и др.)

Игровой материал: зеркало, набор расчесок, бритва, ножницы, машинка для стрижки волос, фен для сушки, лак для волос, одеколон, лак для ногтей, детская косметика, альбом с образцами причесок, краска для волос.

«Едем в детский сад на машине»

Цель: Активизировать и развивать речь детей, раскрыть игровой замысел. Формировать начальные навыки ролевого поведения.

Материал и оборудование: Машины

Ход игры: Воспитатель сообщает, что сегодня они отправляются в детский сад на машине и нам нужно проехать по людным улицам, а для этого нужно знать правила (не въезжать в дома, не сбивать пешеходов, аккуратно ездить по дорогам, не сбивая встречные машины и т. д.). Далее воспитатель подталкивает детей на игровые действия, подсказывая, следит за ходом игры.

«Зайка едет в детский сад»

Цель: Активизировать и развивать речь детей, раскрыть игровой замысел. Формировать начальные навыки ролевого поведения.

Материал и оборудование: Зайка

Ход игры: - Ребята, Зайке нужно в детский сад, а он находится очень далеко, поэтому Зайка решил поехать на машине. Помогите ему добраться до детского сада. Нам нужен шофёр машины. Но не всё так просто, ведь нужно проехать через разные препятствия. Далее воспитатель следит за игрой и устраивает препятствия на пути машины.

«Помоги Мише собрать игрушки в детском саду»

Цель: Ориентирование в группе, активизация диалоговой речи детей, умение играть небольшими группами.

Материал и оборудование: игрушка мишка

Ход игры: Воспитатель говорит детям, что Миша в своём детском саду разбросал все игрушки и теперь плачет, потому что не помнит где что лежало. Давайте ему поможем. Далее воспитатель подсказывает и направляет игру детей.

«Детский сад для матрешек»

Цель: Активизировать и развивать речь детей, раскрыть игровой замысел. Формировать начальные навыки ролевого поведения.

Материал и оборудование: маленькие матрешки.

Ход игры: - Дети, матрешки тоже хотят ходить в детский сад, но у них нет детского сада. Давайте им поможем! Выбирают из детей воспитателя и няню. Далее воспитатель подсказывает и направляет игру детей.

«Кукла Катя собирается в детский сад»

Цель: активизировать речь детей, воспитывать внимание к своему внешнему виду, заботливое отношение к кукле.

Материал и оборудование: Набор одежды для куклы.

Ход игры: Воспитатель показывает детям, что кукла Катя ещё спит, а ей уже нужно собираться в детский сад. Вместе с детьми куклу поднимают из постельки, ведут умываться и чистить зубки. Выбираем одежду для куклы и одеваем её. Воспитатель внимательно следит за ходом игры и корректирует её.

"В детский сад пришёл мастер по ремонту игрушек"

Цель: Подводить к пониманию роли в игре, активизировать коммуникативные навыки детей и диалоговую речь.

Материал и оборудование: Игровой набор «Инструменты»

Ход игры: Из детей воспитатель выбирает мастера по ремонту игрушек, одевает его в фартук и даёт ему чемодан с инструментами. Сообщает детям, что пришёл мастер по ремонту игрушек, кому необходимо, что отремонтировать зовите мастера. Далее наблюдает за игрой и направляет игровое действие.

«В детский сад пришёл гость»

Цель: Создавать у детей бодрое, радостное настроение, активизировать коммуникативные навыки детей.

Материал и оборудование: кукла-повар

Ход игры: Воспитатель: «Ребята, к нам в детский сад пришёл гость – кукла Катя, она повар. Ей нужно сварить суп. Но, вот ведь беда, какая, она забыла, какие овощи нужны для супа. Помогите кукле вспомнить и выбрать необходимые продукты».

Пусть малыши сами положат овощи в кастрюлю, посолят и помешают ложкой получившийся суп. Готовым супом можно угостить других кукол.

«Кормление куклы Кати»

Цель: Закреплять знание детей о столовой посуде, активизировать речь детей, воспитывать культуру поведения во время еды, заботливое отношение к кукле.

Материал и оборудование: Кукла Катя, набор посуды в игровом уголке.

Ход игры: Игра проводится в игровом уголке. Воспитатель показывает и рассказывает, какую посуду используют за обедом (глубокие тарелки для супа, мелкие для второго, ложки, вилки, чашки и т. д., показывает, как накрывают на стол, правила поведения за обедом, как пользоваться столовыми приборами. Предлагает детям накормить куклу обедом.

«Лисичка садится обедать»

Цель: Развивать речь, активизировать диалоговую речь. Закреплять знания о посуде, прививать культуру поведения за столом.

Материалы: Игрушка Лисичка, набор посуды в игровом уголке

Ход игры: - Лисичка долго бегала по лесу и очень проголодалась, она просит вас покормить её. Дети усаживают Лисичку за стол, одевают ей нагрудник и накрывают на стол. Воспитатель внимательно следит за игрой, поправляет детей, помогает им, направляет игровое действие.

«В детский сад пришло письмо»

Цель: Развивать диалогическую речь, учить выполнять несколько действий с одним предметом.

Материал и оборудование: Письмо и медвежонок

Ход игры: Воспитатель говорит детям, что в детский сад пришло письмо. И в этом письме Миша очень просит прислать ему посылку. Пошлём? Тогда нужно собрать ему гостинцы. Выясняет у детей, какие гостинцы любит Миша. Дети собирают сумку с гостинцами для Миши. Далее воспитатель подталкивает детей на игровые действия и следит за ходом игры.

«Кукла Катя пошла в магазин»

Цель: Активизировать и развивать речь детей, раскрыть игровой замысел. Формировать начальные навыки ролевого поведения.

Материал и оборудование: Кукла Катя

Ход игры: Воспитатель говорит детям, что кукла Катя собирается в магазин за продуктами, но она не хочет идти одна, потому что ей нужно купить много продуктов. Потом выбирает из детей помощников для куклы. «Возьмите сумку и «отправляйтесь». Складывайте в сумку игрушки, коробки, баночки, комментируя свои действия. «Этот кубик будет у нас сливочным маслом. А вот эта коробочка — кукурузными хлопьями. Кольца от пирамидки - это сушки, а детали от конструктора — печенье». Далее воспитатель подталкивает детей на игровые действия и следит за ходом игры.

«Делаем причёску кукле Кате»

Цель: Формировать начальные навыки ролевого поведения, связывать сюжетные действия с названием роли.

Материал и оборудование: Инструменты для игры в парикмахерскую

Ход игры: Воспитатель сообщает: «Кукла Катя собирается на бал и ей нужна очень красивая причёска, поэтому она пришла в ваш салон к самому лучшему мастеру». Выбирает из детей мастера. Далее воспитатель подталкивает детей на игровые действия и следит за ходом игры.

«Кукла Катя заболела»

Цель: Формировать начальные навыки ролевого поведения, связывать сюжетные действия с названием роли.

Материал и оборудование: Игровой набор «Больничка»

Ход игры: Воспитатель сообщает детям, что кукла Катя заболела. Нужно вызвать доктора. Воспитатель выбирает из детей «Доктора» и одевает его в белый халат и шапочку и предлагает ему осмотреть больную. Далее воспитатель направляет игру детей и наблюдает за её ходом.

«Зайка - почтальон»

Цель: Активизировать и развивать речь детей, раскрыть игровой замысел. Формировать начальные навыки ролевого поведения.

Материал и оборудование:

Ход игры: Воспитатель сообщает, что Зайка сегодня почтальон, и он разносит почту, а если вы хотите отправить письмо или посылку, то Зайка доставит её по назначению. Далее воспитатель подталкивает детей на игровые действия и следит за ходом игры.

«Магазин игрушек»

Цель: Создавать у детей бодрое, радостное настроение, активизировать коммуникативные навыки детей.

Материал и оборудование: Игра проходит в игровом уголке – магазине.

Ход игры: Воспитатель говорит детям, что он – продавец в магазине игрушек, и предлагает детям купить что-нибудь. Нахваливает детям различные игрушки и объясняет, как они работают. Затем выбирает продавцом кого-нибудь из детей. Далее наблюдает за игрой и направляет игровое действие.

«Стрижка для Зайки»

Цель: Содействовать желанию детей самостоятельно подбирать атрибуты ля игры. Формировать начальные навыки ролевого поведения.

Материал и оборудование: Инструменты для игры в парикмахерскую, игрушка Зайка.

Ход игры: Воспитатель выбирает из детей мастера и говорит, что к нему пришёл на стрижку Зайка. Далее воспитатель наблюдает за игрой и направляет её.

«Доктор детского сада»

Цель: Игра способствует развитию навыков общения, социальной адаптации.

Материал и оборудование: Набор "Доктор»

Ход игры: Предложите малышам поиграть в доктора. Наденьте белый халат или что-нибудь ему подобное. Пусть дети приводят на прием свою «детей» (куклу или мягкую игрушку). Доброжелательно беседуйте с «родителем» и его «чадом». Спрашивайте: «Что у вас болит? Где болит, как болит?». Предложите крохе поменяться ролями.

Игры с сюжетными игрушками

КАРТотеКА СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫХ ИГР В СТАРШЕЙ ГРУППЕ

Карточка №1. «Дом, семья»

Задачи: Побуждать детей творчески воспроизводить в играх быт семьи. Совершенствовать умение самостоятельно создавать для задуманного сюжета игровую обстановку. Раскрывать нравственную сущность деятельности взрослых людей: ответственное отношение к своим обязанностям, взаимопомощь и коллективный характер труда.

Игровые действия: Игровые проблемные ситуации: «Когда мамы и папы нет дома» (забота о младших, выполнение посильной домашней работы), «Мы готовимся к празднику» (совместные дела с семьей), «Встречаем гостей» (правила приема гостей, поведение в гостях), «Наш выходной день», «Прогулка в лес», «Семейный обед» и др. Вносить в игру элементы труда: стирка кукольного белья, починка одежды, уборка помещения. По ходу игры подбирать, менять игрушки, предметы, конструировать игровую обстановку с помощью игровых модулей, использовать собственные поделки, применять природный материал.

Игровой материал: предметы домашнего обихода, куклы.

Карточка №2. «Дочки-матери»

Задачи: см. «Дом, семья»

Игровые действия: Мама заботливо кормит, одевает, раздевает, укладывает спать дочку, стирает, убирает в комнате, гладит белье. Мама идет с дочкой в парикмахерскую, красиво причесывает ее, дома наряжает елочку, покупает в магазине еду, готовит вкусный обед. Приходит папа с работы, садятся ужинать.

Приходят гости. Празднуют день рождения дочки или сына.

Папа – водитель на грузовой машине (или такси). Папа – строитель на стройке.

Дочка простыла и заболела. Мама повела ее к врачу, дома ставит горчичники, дает лекарства.

Мама повела дочку на прогулку, Катаются на автобусе, катаются на качелях в парке. Приехала в гости бабушка на день рождения. Празднуют Новый год.

Мама ведет дочку в кукольный театр, в цирк, в кино, в школу.

Игровой материал: предметы домашнего обихода, куклы

Карточка №3. «Поездка в лес за грибами»

Задачи: Побуждение детей творчески воспроизводить в играх быт семьи. Совершенствование умения самостоятельно создавать для задуманного сюжета игровую обстановку.

Игровые действия: Дети помогают собраться в поездку. Мама проверяет, как дети оделись. Папа ведёт машину, рулит, подаёт сигнал, устраняет неполадки, делает остановки, объявляет их. В лесу родители проверяют детей, знают ли они названия грибов и ягод, какие ядовитые, а какие съедобные.

Предварительная работа: Беседы о взаимоотношениях в семье. Куклы, игрушечная посуда, мебель, игровые атрибуты (передники, косынки), предметы-заместители. Чтение художественной литературы Рассматривание иллюстраций по теме. Изготовление атрибутов к игре.

Карточка №4. «Детский сад»

Задачи: расширить и закрепить представления детей о содержании трудовых действий сотрудников детского сада.

Игровые действия: Воспитатель принимает детей, беседует с родителями, проводит утреннюю зарядку, занятия, организует игры... Младший воспитатель следит за порядком в группе, оказывает помощь воспитателю в подготовке к занятиям, получает еду... Логопед занимается с детьми постановками звуков, развитием речи... Муз. руководитель проводит муз. деятельность. Врач осматривает детей, слушает, делает назначения. Медсестра взвешивает, измеряет детей, делает прививки, уколы, дает таблетки, проверяет чистоту групп, кухни. Повар готовит еду, выдает ее помощникам воспитателя.

Игровые ситуации: «Утренний прием», «Наши занятия», «На прогулке», «Музыкальные развлечения», «Мы спортсмены», «Осмотр врача», «Обед в д/саду» и др.

Предварительная работа: Наблюдение за работой воспитателя, помощника воспитателя. Беседа с детьми о работе воспитателя, помощника воспитателя, повара, медсестры и др. работников д/сада. Экскурсия-осмотр музыкального (физкультурного) зала с последующей беседой о работе муз. руководителя (физ. рук.). Экскурсия-осмотр мед. кабинета, наблюдение за работой врача, беседы из личного опыта детей. Осмотр кухни, беседа о техническом оборудовании, облегчающем труд работников кухни. Игра-драматизация по стихотворению Н.Забилы «Ясочкин садик» с использованием игрушек. Составление детьми рассказов на тему «Мой самый лучший день в детском саду». Чтение рассказа Н. Артюховой «Компот» и беседа о труде дежурных. Показ с помощью Петрушки сценок на темы «Наша жизнь в детском саду», «Хороший и плохой поступок». Подбор и изготовление игрушек для ролей муз. работника, повара, помощника воспитателя, медсестры.

Игровой материал: тетрадь для записи детей, куклы, мебель, посуда кухонная и столовая, наборы для уборки, мед. инструменты, одежда для повара, врача, медсестры и др.

Карточка №5. «Школа»

Задачи: Расширять знания детей о школе. Помогать детям в овладении выразительными средствами реализации роли (интонация, мимика, жесты). Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры. Помогать детям усвоить некоторые моральные нормы. Воспитывать справедливые отношения. Упрочить формы вежливого обращения. Воспитывать дружбу, умение жить и работать в коллективе.

Игровые действия: Учитель ведет уроки, ученики отвечают на вопросы, рассказывают, считают. Директор (завуч) присутствует на уроке, делает записи в своей тетради (воспитатель в роли директора может вызвать к себе в кабинет учителя, дать советы), завуч составляет расписание уроков. Техничка следит за чистотой в помещении, дает звонок. Учитель строит игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, парк), правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности.

Предварительная работа: Беседа о школьных принадлежностях с использованием иллюстрированного материала. Загадки о школе, школьных принадлежностях. Чтение детям произведений С.Маршака «Первое сентября», Алексина «Первый день», В. Воронковой «Подружки идут в школу», Э. Мошковской «Мы играем в школу». Заучивание стихотворений А. Александровой «В школу», В. Берестов «Считалочка». Встреча с выпускниками детского сада (организация досуга). Изготовление атрибутов к игре (портфели, тетради, книжки-малышки, расписание...)

Игровой материал: портфели, книги, тетради, ручки, карандаши, указка, карты, школьная доска, стол и стул учителя, глобус, журнал для учителя,

повязки для дежурных.

Карточка №6. «Поликлиника»

Задачи: Вызвать у детей интерес к профессии врача. Воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.

Игровые действия: Больной идет в регистратуру, берет талон к врачу, идет на прием. Врач принимает больных, внимательно выслушивает их жалобы, задает вопросы, прослушивает фонендоскопом, измеряет давление, смотрит горло, делает назначение. Медсестра выписывает рецепт, врач подписывает. Больной идет в процедурный кабинет. Медсестра делает уколы, перевязывает ранки, смазывает мазью и т.д. Санитарка убирает кабинет, меняет полотенце.

Игровые ситуации: «На приеме у лорврача», «На приеме у хирурга», «На приеме у окулиста» и др.

Предварительная работа: 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 поликлинике. Чтение лит. произведений: Я. Забила «Ясочка простудилась», Э. Успенский «Играли в больницу», В. Маяковский «Кем быть?». Рассмотрение медицинских инструментов (фонендоскоп, шпатель, термометр, тонометр, пинцет и др.) Беседа с детьми о работе врача, медсестры. Рассмотрение иллюстраций о враче, мед. сестре. Лепка «Подарок для больной Ясочки». Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты, мед. карточки, талоны и т.д.)

Игровой материал: халаты, шапки, карандаш и бумага для рецептов, фонендоскоп, тонометр, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, губка, шприц, мази, таблетки, порошки и т.д.

Карточка №7. «Больница»

Задачи: вызвать у детей интерес к профессиям врача, медсестры; воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.

Игровые действия: Больной поступает в приемный покой. Медсестра регистрирует его, проводит в палату. Врач осматривает больных, внимательно выслушивает их жалобы, задает вопросы, прослушивает фонендоскопом, измеряет давление, смотрит горло, делает назначение. Медсестра выдает лекарства больным, измеряет температуру, в процедурном кабинете делает уколы, перевязки, обрабатывает раны и т.д. Санитарка убирает в палате, меняет белье. Больных посещают родные, друзья.

Предварительная работа: см. «Поликлиника»

Игровой материал: халаты, шапки, карандаш и бумага для рецептов, фонендоскоп, тонометр, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, губка, шприц, мази, таблетки, порошки и т.д.

Карточка №8. «Скорая помощь»

Задачи: вызвать у детей интерес к профессиям врача, медсестры; воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.

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.

Предварительная работа: см. «Поликлиника»

Игровой материал: телефон, халаты, шапки, карандаш и бумага для рецептов, фонендоскоп, тонометр, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, губка, шприц, мази, таблетки, порошки и т.д.

Карточка №9. «Аптека»

Задачи: вызвать у детей интерес к профессии фармацевта; воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.

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 фитоотделе продают лекарственные травы, сборы, коктейли.

Предварительная работа: 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.)

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

Карточка №10. «Ветеринарная лечебница»

Задачи: вызвать у детей интерес к профессии ветеринарного врача; воспитывать чуткое, внимательное отношение к животным, доброту, отзывчивость, культуру общения.

Игровые действия: 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.

Предварительная работа: Беседа с детьми о работе ветеринарного врача. Рисование «Мое любимое животное» Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты и т.д.)

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

Карточка №11. «Зоопарк»

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

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. Рассматривание иллюстраций о диких животных. Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в аудиозаписи. Рассматривание 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.

Игровой материал: 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.

Карточка №12. «Магазин»

Задачи: вызвать у детей интерес к профессии продавца, формировать навыки культуры поведения в общественных местах, воспитывать дружеские взаимоотношения.

Игровые действия: Водитель привозит на машине товар, грузчики разгружают, продавцы разлаживают товар на полках. Директор следит за порядком в магазине, заботится о том, чтобы в магазин во время завозился товар, звонит на базу, заказывает товар. Приходят покупатели. Продавцы

предлагают товар, показывают, взвешивают. Покупатель оплачивает покупку в кассе, получает чек. Кассир получает деньги, пробивает чек, дает покупателю сдачу, чек. Уборщица убирает помещение.

Игровые ситуации: «Овощной магазин», «Одежда», «Продукты», «Ткани», «Сувениры», «Книги», «Спортивные товары», «Мебельный магазин», «Магазин игрушек», «Зоомагазин», «Головные уборы», «Цветочный магазин», «Булочная» и др.

Предварительная работа: Экскурсия в магазин. Наблюдение за разгрузкой товара в овощном магазине. Беседа с детьми о проведенных экскурсиях. Чтение литературных произведений: Б. Воронько «Сказка о необычных покупках» и др. Этическая беседа о поведении в общественных местах.

Встреча детей с мамой, которая работает продавцом в магазине. Составление детьми рассказов на тему «Что мы умеем?»: «Как купить хлеб в булочной?», «Как перейти дорогу, чтобы попасть в магазин?», «Где продают тетради, карандаши?» и т.д. Изготовление с детьми атрибутов к игре (конфеты, деньги, кошельки, пластиковые карты, ценники и т.д.).

Игровой материал: весы, касса, халаты, шапочки, сумки, кошельки, ценники, товары по отделам, машина для перевозки товаров, оборудование для уборки.

Карточка №13. «На выставке народного творчества» - «Ярмарка»

Задачи: Закреплять знания детей о разнообразии народного творчества, познакомить их с хохломой, гжелью, дымковской игрушкой, городецкой росписью, уметь назвать основные элементы этих видов промысла, воспитывать чувство прекрасного, желание продолжать традиции своего народа, расширить словарный запас детей: «хохломская роспись», «народное творчество», «народный промысел», «дымковская игрушка», «гжель», «городец», «завиток», «кудря» и т. д.

Игровые действия: воспитатель предлагает детям отправиться на выставку народного творчества. Автобус отправляется через 5 минут. Водитель уже ждет нас. Дети в кассе покупают билеты на автобус, а затем занимают места в автобусе. Чтобы не было скучно в пути, дети поют любимую песню. Наконец-то все на месте. Детей встречает экскурсовод и приглашает в зал хохломы. Дети рассматривают предметы, расписанные хохломой, вспоминают, где зародился этот промысел, какие основные элементы используются в хохломе, какой цвет краски применяется, какие предметы разрисовывают хохломой и т. д. В зале дымковской игрушки их встречает другой экскурсовод. Таким же образом дети посещают зал городецкой росписи и зал гжели. Можно вспомнить стихи, интересные моменты на занятиях при знакомстве с народным творчеством. Экскурсия закончилась, дети на автобусе отправляются домой. По дороге они делятся своими впечатлениями.

Игровой материал: автобус, сделанный из стульчиков, руль для водителя, касса, билеты на автобус, витрина с дымковскими игрушками, выставка предметов, расписанных хохломой, гжелью, городецкой росписью.

Карточка №14. «Хлебозавод»

Задачи: Ознакомление детей с трудом взрослых работающих на хлебозаводе.

Игровые действия: Директор хлебозавода организует работу сотрудников хлебозавода. Обеспечивает распределение готовой продукции.

Занимается вопросами закупки сырья для изготовления хлеба.

Контролирует качество работы сотрудников. Пекарь выпекает хлебобулочные изделия разных сортов и разного размера; группируют готовую продукцию по сортам и размерам. Контролёр определяет ассортимент, качество и количество хлебобулочных изделий, контролирует правильность их раскладки, проверяет готовность изделий. Шофёры грузят готовый товар в машины со склада; развозят хлебобулочные изделия по магазинам и ларькам, предварительно определив их количество и размеры.

Предварительная работа: Беседа о хлебе. Посещение кухни детского сада. Выпекание хлебных изделий из соленого теста. Конструирование оборудования для хлебозавода. Рассматривание иллюстраций по теме. Изготовление атрибутов к игре.

Карточка №15. «Швейное ателье»

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.

Игровые ситуации: «Салон шляп»

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: 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.)

Игровой материал: 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.

Карточка №16. «Фотоателье»

Задачи: расширить и закрепить знания детей о работе в фотоателье, воспитывать культуру поведения в общественных местах, уважение, вежливое обращение к старшим и друг к другу, учить благодарить за оказанную помощь и услугу.

Игровые действия: 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.

Предварительная работа: 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.

Игровой материал: детские фотоаппараты, зеркало, расческа, фотопленки, образцы фотографий, рамки для фотографий, фотоальбомы, деньги, чеки, касса, образцы фотографий.

Карточка №17. «Салон красоты»

Задачи: расширить и закрепить знания детей о работе в «Салоне красоты», вызвать желание выглядеть красиво, воспитывать культуру поведения в общественных местах, уважение, вежливое обращение к старшим и друг к другу.

Игровые действия: Парикмахер моет волосы, причесывает, делает стрижки, красит волосы, бреет, освежает одеколоном. Мастер маникюра делает маникюр, покрывает ногти лаком, дает рекомендации по уходу за руками. Мастер косметического кабинета делает массаж лица, протирает лосьоном, смазывает кремом, красит глаза, губы и др. Кассир выбивает чеки. Уборщица подметает, меняет использованные полотенца, салфетки. Посетители вежливо здороваются с работниками салона, просят оказать услугу, советуются с мастерами, платят в кассу, благодарят за услуги.

Предварительная работа: Посещение детьми парикмахерской с родителями. Рассказы детей о том, что они делали в парикмахерской. Рассказ воспитателя о культуре поведения в общественных местах. Рассматривание альбома с образцами причесок. Рассматривание буклетов с образцами косметических средств. Дидактическая игра «Причешем куклу красиво». Дидактическая игра «Золушка собирается на бал». Прогулка к ближайшей парикмахерской. Изготовление атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, пелеринки, полотенца, салфетки и др.)

Игровой материал: зеркало, набор расчесок, бритва, ножницы, машинка для стрижки волос, фен для сушки, лак для волос, одеколон, лак для ногтей, детская косметика, альбом с образцами причесок, краска для волос, халаты, пелеринки, полотенца, касса, чеки, деньги, швабра, ведро.

Карточка №18. «Парикмахерская» - «Парикмахерская для зверей»

Задачи: расширить и закрепить знания детей о работе парикмахера, воспитывать культуру поведения в общественных местах, уважение, вежливое обращение к старшим и друг к другу, учить благодарить за оказанную помощь и услугу

Роли: парикмахеры – дамский мастер, мужской мастер, кассир, уборщица, клиенты.

Игровые действия: Кассир выбивает чеки. Уборщица подметает, меняет использованные полотенца. Посетители снимают верхнюю одежду, вежливо здороваются с парикмахером, просят сделать стрижку, советуются с парикмахером, платят в кассу, благодарят за услуги. Парикмахер моет волосы, сушит, причесывает, делает стрижки, красит волосы, бреет, освежает одеколоном, дает рекомендации по уходу за волосами. Можно соединить с игрой «Дом, семья»

Парикмахерская для зверей – стригут собачек, причесывают. Готовят зверей для выступления в цирке, делают им прически, завязывают бантики.

Предварительная работа: см. «Салон красоты»

Игровой материал: см. «Салон красоты»

Карточка №19. «Библиотека»

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.

Игровые действия: Оформление формуляров читателей. Прием 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. Выставка рисунков по мотивам прочитанных произведений.

Игровой материал: формуляры, книги, картотека.

Карточка №20. «Строительство»

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

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

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

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

Карточка №21. «Цирк»

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

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

Предварительная работа: Рассматривание иллюстраций о цирке. Беседа по личным впечатлениям детей о посещении цирка. 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.)

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

Карточка №22. «Перелетные птицы.

Появление птенчиков в гнезде»

Задачи: Развитие у детей способности принять на себя роль птиц.

Закреплять умение детей драматизировать понравившиеся им сказки и истории.

Воспитывать бережное отношение к природе.

Игровые действия: Птицы рады появлению птенцов, заботливо относятся к своему потомству. Оберегают их от неприятностей, кормят, учат летать.

Предварительная работа: Знакомство с отличительными признаками перелётных птиц по картинкам, иллюстрациям, чтение стихов и рассказов о птицах. Рассматривание иллюстраций по теме. Изготовление атрибутов к игре. Предметы-заместители, игрушки.

Карточка №23. Театр. «Птичий базар»

Задачи: Воспроизведение в играх элементов утренников и развлечений; воспитание умений действовать в соответствии с взятой на себя ролью. Закреплять умение детей драматизировать понравившиеся им сказки и истории.

Воспитывать бережное отношение к природе.

Игровые действия: Посетители пришли в театр. Проходят в гардероб. Чтобы раздеться, приобретают билеты в кассе. Усаживаются на места, согласно купленным билетам. Актеры показывают спектакль по понравившимся историям.

Предварительная работа: Чтение. В.Бианки «Синичкин календарь» Б.Брехт «Зимний разговор через форточку»

Е.Носов «Как ворона на крыше заблудилась»

Предложить детям сделать атрибуты к играм (афиши, билеты, элементы к костюмам)

Карточка №24. «Водители»

Задачи: Знакомить детей с работой транспорта, трудом транспортников: шофер, оператор, диспетчер, автослесарь и др. Дать знания о том, что шоферы перевозят большое количество пассажиров, доставляют различные грузы в города и села нашей большой страны. Чтобы машины вышли в рейс и своевременно доставили грузы, их ремонтируют, чистят, смазывают, заправляют топливом. Расширить представления детей о труде транспортников, об общественной их значимости. Воспитывать интерес и уважение к труду транспортников, побуждать желание работать также добросовестно, ответственно, как и взрослые, заботиться о сохранности техники. Способствовать возникновению сюжетно-ролевых и творческих игр: «Уличное движение», «Водители», «Светофорчик», «Бензозаправочная станция» и других.

Игровые действия: На машинах возят кукол, строительный материал. Водитель ведет машину осторожно, чтобы не наехать на людей. Машины заправляют бензином, едут на стройку, сгружают строительный материал, засыпают песок. Водитель едет на зеленый свет светофора, на красный – стоит.

Водитель такси - возит людей на работу, в театр, в кино.

Водитель грузовой машины - наливает бензин в машину, моет ее, ставит в гараж.

Водитель автобуса - ведет машину осторожно, аккуратно, **кондуктор** продает билеты. Автобус развозит людей, куда им надо: в гости, на работу, домой.

На перекрестке стоит **милиционер** – регулирует движение.

Пешеходы идут по тротуару. Дорогу переходят на зеленый свет.

Для пешеходов специальный переход – «зебра». Соблюдаем правила дорожного движения.

Водитель пожарной машины - привозит **пожарных** на пожар, помогает выдвигать лестницу, разворачивать пожарный рукав.

Водитель «Скорой помощи» - помогает загружать больных в машину, подает носилки, едет осторожно.

Игровые ситуации: *«Веселое путешествие на автобусе», «Расчистим улицы города от снега» (снегоуборочные машины)*

Игровой материал: Знаки дорожные, кепки с трафаретами «такси», «молоко», «хлеб», «грузы», «стройка», «скорая помощь», «пожарная», рули разного диаметра – 5-10 шт., силуэты разных машин для одевания на шею, жезлы милицейские, автозаправочная станция из коробок., игрушки-заменители.

Карточка №25. «Космические полеты»

**(«Путешествие на ракете», «Готовимся в космонавты»,
«Медицинский осмотр космонавтов»)**

Задачи: Знакомство с первопроходцами, покорившими Вселенную.

Закрепить знания детей по усвоению темы «Космос».

Воспитывать чувства патриотизма, гордости за страну, первой проложившей путь в космос.

Обогатить словарный запас детей новыми понятиями.

Игровые действия: Тренировка космонавтов, полеты в космос для изучения звезд, других планет.

Врачи «проверяют здоровье» космонавтов перед полетом.

Построили космическую ракету, **космонавты** полетели на Луну изучать лунный грунт. На Луне есть впадины и горы. Высадка на Луне, ходим в невесомости, фотографируем лунные пейзажи, звезды, солнце. По Луне передвигаемся на луноходе.

Полетели на другие планеты: Марс, Сатурн. Изучаем пробы грунта с других планет.

В космосе используем космическую еду, скафандры для защиты. Общаемся с **инопланетянами**. Обмениваемся сувенирами. Выходим в открытый космос.

Держим связь с землей, используем видеосвязь, компьютеры, фотоаппараты.

На земле встречаем космонавтов после полетов. Врачи проверяют здоровье после полета, измеряют давление. Идет тренировка других космонавтов на тренажерах.

Игровой материал: Скафандры из полиэтилена, карта Земли, Луны, звездного неба, машина-луноход, антенна, рация, пульт управления, наушники, планшет, блокнот, фотоаппарат, открытки планет, звездного неба.

Карточка №26. «Военизированные игры»

Задачи: Развить тематику военизированных игр, учить детей в точности выполнять задания, быть внимательными, осторожными, воспитать уважение к военным профессиям, желание служить в армии, расширить словарный запас детей – «разведка», «разведчики», «часовой», «охрана», «солдаты».

Игровые действия:

Пограничники - смелые, отважные, ловкие. Учения пограничников, занятия, отдых. Дрессировка собак. Пограничник на посту охраняет границы нашей Родины.

Заметил следы на контрольной полосе на песке.

Задержали

нарушителя границы, проверяют документы, отвели в штаб.

Российская Армия - Солдаты на ученьях - солдаты смелые, ловкие, бесстрашные. Тренировка солдат, учеба, военные учения на полигоне.

Награждения отличников службы. Солдат выполняет приказ командира, отдает честь.

Летчики - тренируются на земле, врачи проверяют здоровье перед полетом.

Летчики ведут самолеты, вертолеты, делают различные фигуры пилотажа в небе.

Поддерживают связь с землей, на земле полет контролирует диспетчер, говорит с летчиком по радиации, разрешает посадку.

На военном корабле - тренировка моряков на суше, врачи проверяют здоровье моряков перед выходом в море. Моряки на палубе, смотрят в бинокль, крутят штурвал. Охраняют морские границы нашей Родины. Моряки по радиации общаются с землей. Командир катера отдает команды, изучает карту.

Игровой материал: Пилотки солдат (2-3 шт.), шлем танкиста(2-3 шт.), берет десантника (2 шт), бинокли (2-3 шт), силуэты оружия(автоматы, пистолеты), карта, рация, планшет для командира.

Карточка №27. «Почта»

Задачи: Расширить представления детей о способах отправки и получения корреспонденции, воспитать уважение к труду работников почты, умение внимательно выслушать клиента, в вежливой форме обращаться друг с другом, расширить словарный запас детей: «посылка», «бандероль», «журналы», «почтальон Развивать воображение, мышление, речь; умение совместно развешивать игру, договариваться и обсуждать действия всех играющих.

Игровые действия: Люди пишут друг другу письма, посылают телеграммы, открытки, поздравляют с праздником. Письма и открытки люди несут на почту и бросают в большой почтовый ящик.

Телеграммы и письма разносит **почтальон**. У него большая сумка с письмами и газетами. Письма и газеты разносятся по адресам, адрес написан на конверте: название улицы, номер дома, квартиры и фамилия. Почтальон бросает письма в почтовый ящик каждого дома или квартиры.

Конверты покупают на почте, в киоске. На почте можно отослать посылку в другой город. **Почтовый работник** взвешивает посылку, ставит на ней печать, отправляет на железнодорожную станцию.

Игровой материал: Кепка почтальона, сумка почтальона, газеты, письма, открытки, бланки разные, посылочки маленькие из коробок, почтовый штамп, весы, почтовый ящик из коробки, карандаш для записей.

Карточка №28. «Пароход» – «Рыболовецкое судно»

Задачи: Формировать умение отражать в игре разнообразные сюжеты о жизни и труде людей, закреплять знания о профессиях взрослых на корабле.

Игровые действия: Пароход строят из кубиков, блоков, кирпичиков, мягких модулей, веревки, стульчиков.

Пассажиры отправляются в путешествие по реке. **Капитан** отдает команды, смотрит в бинокль. **Штурвальный** ведет пароход, крутит руль. На остановках все выходят на берег, гуляют, ходят на экскурсии. **Моряки** на

пароходе убирают трап, моют палубу, выполняют команды капитана. **Повар-кок** готовит обед для команды.

Рыбаки готовятся к выходу в море. Собирают сети, бинокли, рупор. Выходят в море ловить рыбу. **Капитан** рыболовецкого судна отдает команды, все помогают друг другу.

Рыбаки забрасывают сети в море, ловят рыбу, выгружают в контейнеры, кладут в холодильники. Команда отдыхает, кок приготовил вкусный обед. Капитан по карте смотрит направление судна. Все возвращаются на берег. Рыбу сгружают на специальные машины, которые везут ее в магазин.

Игровой материал: Бескозырки моряков, воротники, бинокли, штурвал, пилотки, якорь на веревке, флажки сигнальные (красные, желтые), компас, карта, сеть рыбацкая, рупор.

Карточка №29. «Столовая» - «Кафе»- «Повар»

Задачи: Расширять у детей представления о труде работников столовых, кафе. Развивать интерес и уважение к профессиям повара, официанта. Знакомство с правилами поведения в общественных местах.

Игровые действия: В столовой стоят столы и стулья для посетителей. **Повара** готовят вкусную еду на кухне, варят пельмени, пекут пирожки, варят борщ, супы, жарят котлеты. В столовой кормят шоферов, рабочих, строителей, моряков, учеников в школе.

На столах стоят салфетки, вазочки с цветами. **Официанты** подают еду **посетителям**, вежливо с ними разговаривают, дают книжечку с меню, чтобы выбрать еду по желанию посетителя. Посетители платят за обед в кассу, им выдают чек. В кафе люди приходят не только поесть, но и послушать музыку.

Отмечаем день рождения, танцуем, поем караоке. Официанты вежливы с посетителями, приносят еду, сладкую воду. На столах красивая посуда, цветы. **Музыканты** красиво играют и поют. Посетители, уходя, благодарят за доставленное удовольствие.

Игровой материал: Колпак белый (2 шт.), фартук (2 шт.), посуда кухонная детская, посуда столовая детская, посуда чайная детская, плита, муляжи продуктов, овощей, фруктов, меню, подносы детские, трубочки для коктейля, коробочки из-под соков, йогуртов.

Карточка №30. «Путешествие на корабле, на поезде»

Задачи: Закрепление названия транспортных средств; формирование положительного взаимоотношения между детьми; развитие диалогической речи; расширение кругозора детей.

Игровые действия: **Строим корабль**, отправляемся в кругосветное путешествие. Берем с собой бинокль, карту, компас, рупор. Придумываем название кораблю. **Пассажиры** поднимаются на борт, расходятся по своим каютам. **Капитан корабля** приказывает поднять якорь. **Матросы** слушают команды капитана.

Корабль плывет в Африку. Выходим на берег. Встречаем жителей, знакомимся. Гуляем по Африке. Встречаем обезьян, слонов, тигров.

Плывем на Север. Там холодно. Наблюдаем айсберги, пингвинов, белых медведей.

Плывем в Австралию. Там увидим кенгуру, жирафов. Изучаем природу, плаваем в океане, изучаем морское дно. Возвращаемся домой.

Строим поезд. Едем путешествовать по России. **Пассажиры** смотрят в окно, разговаривают между собой. **Проводник** приносит чай.

Пассажиры выходят на станциях. Ходят с **экскурсоводом** на экскурсии, в музеи, ходят в магазины, гуляют по городу.

Доехали до Москвы. Гуляем по Москве, по Красной площади. Вечером смотрим салют. Возвращаемся домой на поезде. Прощаемся с проводником.

Карточка №31. «Путешествие на самолете»

Задачи: Расширить знания детей о воздушных видах транспорта, о назначении самолета, о способах обслуживания самолета, научить видеть красоту земных пейзажей, воспитать уважение к профессии летчика, смелость, расширить словарный запас детей: «самолет», «летчик», «стюардесса», «полет».

Игровые действия: воспитатель предлагает детям совершить полет на самолете. Дети распределяют между собой роли Пилота, Стюардессы, Радиста, Диспетчера, Грузчика. Желающие приобретают билеты в кассе, предъявляют их Стюардессе и садятся в самолет. Грузчики занимаются погрузкой. Диспетчер объявляет вылет самолета. Во время полета Пассажиры рассматривают из иллюминатора (изображения на картинах) различные виды – моря, горы, реки, лес, тундру. Прилетают в заданный город. Гуляют по улицам, любуются достопримечательностями. По возвращении дети делятся своими впечатлениями.

Игровой материал: самолет, построенный из строительного материала, штурвал, фуражка летчика, одежда для стюардессы, картинки с изображением морских просторов, горных вершин, пустынь, тайги, тундры.

Карточка №32. «МЧС» - спасатели

Задачи: Познакомить детей с трудной и почетной профессией спасателя, научить в случае необходимости действовать четко и слаженно.

Игровые действия: Организовать спасательную экспедицию для оказания помощи пострадавшим; обогащать опыт детей – на месте «работы спасателей» приходится строить новые дома для жителей, спасти животных из—под завалов, тушить загоревшие здания, оказывать медицинскую помощь, кормить; даже показывать концерт для «пострадавших».

Поступил сигнал SOS; сообщение по телевизору; письмо из выловленной бутылки в море. Перед детьми ставится проблемная ситуация: больше не кому спасти людей и животных с далекого острова после пожара, землетрясения, извержения вулкана, наводнения и т.п.

1. Определение места нахождения острова на карте.

2. Определение пути до острова и вида транспорта, на котором можно добраться до нужного места.

3. Распределение ролей: спасатели, пожарные, врачи, строители, капитан, матросы и т.д.

4. Постройка «корабля» («самолета» и т.д.)
5. Сбор необходимых вещей.
6. Путь до острова.
7. Спасательные мероприятия:
 - моряки ремонтируют «корабль»;
 - пожарные тушат загоревшиеся здания; спасатели расчищают завалы;
 - строители строят новые дома;
 - врачи оказывают медицинскую помощь.
8. Возвращение домой.

Игровой материал: - крупный строительный материал; костюмы (капитанская фуражка, воротники для матросов, экипировка для пожарных, белые шапочки для врачей, медицинские сумки); оборудование для больницы; продукты; одеяла; предметы-заменители.

Карточка №33. «Рыцари и принцессы» - «Путешествие в сказочный город», «Вступаем в общество рыцарей», «Вступаем в общество принцесс», «На балу у Золушки», «Рыцарские турниры»

Задачи: Формировать у детей нормы и правила общения и поведения дома и в общественных местах; понимать, что грубое, конфликтное общение и поведение ни к чему хорошему не приводят. Формировать умение доброжелательно относиться к собеседнику. Уважать его мнение, стремиться позитивно выразить свою позицию. Понимать сверстников и взрослых, оказывать посильную помощь друг другу, взрослым, пожилым людям и маленьким детям

Игровые действия: Усвоить правила поведения будущим принцессам и рыцарям помогает фея Вежливости. Она поет «волшебные песни», дарит новые вежливые слова, рассказывает о том, принцессами и рыцарями, передает девочкам правила поведения Золушки и т.п.

Чтобы стать настоящей принцессой, девочки доказывают, что они соответствуют всем правилам поведения, которые им подарила Золушка: готовят салаты, убирают, читают стихи о вежливости, решают различные проблемные ситуации.

Правила Золушки «Как ведет себя настоящие принцессы»

1. Отвергают грубость, крики, разговаривают со всеми спокойно и вежливо.

2. Заметив беспорядок устраняют его, не ожидая, когда их попросят.

3. Проявляют заботу о малышах, помогают взрослым.

4. Умеют слушать внимательно собеседника.

5. Учатся красиво ходить и танцевать.

«Как ведут себя настоящие рыцари».

1. Говорят только правду.

2. Умеют признавать и исправлять свои оплошности.

3. Вместо драки, решают проблему словами.

4. Всегда благодарят за помощь с улыбкой на лице.

5. Говорят комплименты девочкам и женщинам.

Все шаги и достижения на пути посвящения в рыцари и принцессы вознаграждаются специальными фишками «за трудолюбие», «за скромность», «за честность», «за благородный поступок», «за предупредительность» и т.д. Дети хранят эти фишки в отдельных конвертах, в конце недели подсчитывают общее количество фишек у каждого ребенка, определяют победителя. Девочкам можно давать сердечко «с искорками доброты».

Мальчиков можно разделить на команды «Рыцарей зоркого глаза», «Рыцарей меткой руки». В конце недели все «рыцари» садятся за «круглый стол». По количеству фишек победителю вручают «орден».

Игровой материал: рыцарские доспехи; бальные платья и аксессуары, фишки, орден.

Карточка №34. «На дорогах города»

Задачи: закрепить знания детей о правилах дорожного движения, познакомить с новой ролью – регулировщик, воспитывать выдержку, терпение, внимание на дороге.

Игровые действия: Детям предлагают построить красивое здание – театр. Выбираем место для постройки. Но сначала нужно перевезти строительный материал в нужное место. С этим легко справятся водители на машинах. Дети берут машины и едут за стройматериалом. Но вот неудача – на главных дорогах не работает светофор. Чтобы не было аварии на дороге, необходимо, чтобы движением машин управлял регулировщик. Выбираем Регулировщика. Он становится в кружок. В руках у него красный и зеленый флажки. Красный флажок – «стой», зеленый флажок – «иди». Теперь все будет в порядке. Регулировщик управляет движением.

Игровой материал: игрушечные машины, флажки для регулировщика – красный и зеленый.

Картотека
театрализованных игр
для детей 3 – 7 лет

Театрализованная игра

Театрализованная игра — исторически сложившееся общественное явление, самостоятельный вид деятельности, свойственный человеку.

Задачи театрализованных игр: Учить детей ориентироваться в пространстве, равномерно размещаться по площадке, строить диалог с партнером на заданную тему; развивать способность произвольно напрягать и расслаблять отдельные группы мышц, запоминать слова героев спектаклей; развивать зрительное, слуховое внимание, память, наблюдательность, образное мышление, фантазию, воображение, интерес к сценическому искусству; упражнять в четком произношении слов, отрабатывать дикцию; воспитывать нравственно-этические качества.

Театр в жизни ребенка—это праздник, всплеск эмоций, сказка; ребенок соперничает, сочувствует, мысленно «проживает» с героем весь его путь. В процессе игры развиваются и тренируются память, мышление, воображение, фантазия, выразительность речи и движений. Все эти качества нужны для хорошей игры на сцене. Упражняя, например, освобождение мышцы, нельзя забывать другие элементы: внимание, воображение, действие и т.д.

С первых дней занятий дети должны знать, что основой театрального творчества является «действие», что слова «актер», «акт», «активность» произошли от латинского слова «асио» — «действие», а слово «драма» на древнегреческом языке означает «совершающее действие», то есть актер должен действовать на сцене, что-то делать.

Для начала можно разделить детей на две подгруппы: «актеров» и «зрителей». Группу «актеров» послать на сцену, предлагая каждому действовать (действия могут совершаться в одиночку, попарно); дав свободный выбор тематики действия (рассматривать картины, что-то искать, выполнять работу: пилить, носить воду и т. д.). «Зрители» внимательно следят за их действиями. Затем «актеры» становятся «зрителями», а «зрители» — «актерами». Педагог сначала дает детям возможность охарактеризовать выполненные действия, а потом сам разбирает их и показывает, кто играл чувство, кто действовал механически, а кто был во власти штампа; объясняет значение слова «штамп» (однажды и навсегда установленные формы выражения, когда актеры подходят к разрешению сложных душевных процессов с внешней стороны, то есть копируют внешний результат переживания); рассказывает, что в сценическом искусстве существует три главных направления: ремесло, искусство представления, искусство переживания.

Педагог говорит детям, что активность проявляется на сцене в действии; в действии передается душа роли, и переживание артиста и внутренний мир пьесы. По действиям и поступкам мы судим о людях, изображаемых на сцене, и понимаем кто они.

Так же детям следует объяснить, что творческая деятельность актера возникает и проходит на сцене в плоскости воображения (в жизни, созданной фантазией, художественным вымыслом). Задача артиста заключается в том, чтобы превратить вымысел пьесы в художественную сценическую быль. Автор любой пьесы очень многое не досказывает (что было с действующим лицом до начала пьесы, что делало действующее лицо между актами). Ремарки автор дает лаконичные (встал, ушел, плачет и т.д.). Все это артист должен дополнять вымыслом и воображением.

Воображение воскрешает то, что было пережито или увидено нами, знакомо нам. Воображение может создать и новое представление, но из обычного, реального жизненного явления. Воображение имеет два свойства:

- воспроизводить образы, пережитые ранее в действительности;
- комбинировать части и все пережитое в разное время, сочетая образы в новом порядке, группируя их в новое целое.

Воображение должно быть активным, то есть должно активно толкать автора на внутреннее и внешнее действие, а для этого надо найти, нарисовать себе воображением такие условия, такие взаимоотношения, которые заинтересовали бы артиста и толкнули бы его к активному творчеству; кроме того нужна ясность цели, интересное задание. Дети должны с интересом и вниманием участвовать в ходе игры.

Внимание нужно артисту во время пребывания на сцене. Нужно быть внимательным во время своих реплик, поддерживать внимание во время пауз; особого внимания требуют реплики партнера.

Кроме внимания у детей очень важно развивать и эмоциональную память, так как на сцене он живет повторными чувствами, ранее пережитыми, знакомыми ему по жизненному опыту.

При общении с бутафорскими предметами актер должен при помощи эмоциональной памяти вызвать нужные ощущения, а вслед за ними и чувства. На сцене пахнет краской или клеем, а актер по ходу пьесы должен сыграть, что на сцене все настоящее.

Театрализованные игры повышают у детей интерес к театрализованной деятельности, повышает их актерское мастерство. И только через игру дети понимают, что от них хочет педагог по театрализованной деятельности.

Театрализованные игры для детей 2 младшей группы.

Разыгрывание ситуации «Не хочу манной каши!»

Цель: учить интонационно выразительно проговаривать фразы.

Дети делятся на пары. Одним из них будут мамами или папами, другие — детьми. Мама или папа должны настаивать на том, чтобы ребенок ел манную кашу (геркулес, гречку...), приводя различные доводы. А ребенок это блюдо терпеть не может. Пусть дети попробуют разыграть два варианта разговора. В одном случае ребенок капризничает, чем раздражает родителей. В другом случае ребенок говорит настолько вежливо и мягко, что родители ему уступают.

Эту же ситуацию можно разыграть с другими персонажами, например: воробья и воробышек, но с условием, что общаться они должны только чириканьем; кошка и котенок — мяуканьем; лягушка и лягушонок — кваканьем.

Пантомима «Утренний туалет»

Цель: развивать воображение, выразительность жестов.

Воспитатель говорит, дети выполняют

— Представьте себе, что вы лежите в постели. Но нужно встать, потянулись, зевнули, почесали затылок. Как не хочется встать! Но — подъем!

Идемте в ванну. Чистите зубы, умываетесь, причесываетесь, надеваете одежду. Идите завтракать. Фу, опять каша! Но есть надо. Едите

без удовольствия, но вам дают конфету. Ура! Вы разворачиваете ее и кладете за щеку. Да, а фантик где? Правильно, бросаете его в ведро. И бегом на улицу!

Игры–стихи.

Цель: учить детей обыгрывать литературный текст, поддерживать стремление самостоятельно искать выразительные средства для создания образа, используя движение, мимику, позу, жест.

Воспитатель читает стихотворение, дети имитируют движения по тексту:

Кот играет на баяне,

Киска — та на барабане,

Ну, а Зайка на трубе

Поиграть спешит тебе.

Если станешь помогать,

Будем вместе мы играть. (Л.П.Савина.)

Туча.

Туча по небу плывет,

И грозу с собой несет.

Ба-ба-бах! Гроза идет!

Ба-ба-бах! Слышны удары!

Ба-ба-бах! Грохочет гром!

Ба-ба-бах! Нам страшно стало!

Мы скорей все в дом идем

И грозу мы переждем.

Показался солнца лучик,

Солнце вышло из-за тучи.

Можно прыгать и смеяться

Тучи черной не бояться!

Мотылек.

Летел мотылек, порхал мотылек!

Присел отдохнуть на грустный цветок.

(Задумчивый, веселый, увядший, сердитый ...)

Дружный круг.

Если вместе соберемся,

Если за руки возьмемся,

И друг другу улыбнемся,

Хлоп-хлоп!

Топ-топ!

Прыг-прыг!

Шлеп-шлеп!

Прогуляемся, пройдемся,

Как лисички...(мышки, солдаты, старушки)

Мое настроение.

Настроение мое каждый день меняется,

Потому что каждый день что-нибудь случается!

То я злюсь, то улыбаюсь,

То грущу, то удивляюсь,

То, бывает, испугаюсь!

То бывает посижу,

помечтаю, помолчу!

Умываемся

Кран откройся,

Нос умойся,

Воды не бойся!

Лобик помоем,

Щечки помоем,

Подбородочек,

Височки помоем,

Одно ухо, второе ухо —

Вытрем сухо!

Ой, какие мы чистенькие стали!

А теперь пора гулять,

В лес пойдем мы играть,

А на чем поедем — вы должны сказать. (Самолет, трамвай, автобус, велосипед.) (И едут.)

Стоп!

Дальше ехать нам нельзя,

Шины лопнули, друзья.

Будем мы насос качать,

Воздух в шины надувать.

Ух! Накачали.

Кошки-мышки

Эта ручка — Мышка,

Эта ручка — Кошка,

В кошки-мышки поиграть

Можем мы немножко.

Мышка лапками скребет,

Мышка корочку грызет.

Кошка это слышит

И крадется к Мыши.

Мышка, цапнув Кошку,

Убегает в норку.

Кошка все сидит и ждет:

«Что же Мышка не идет?»

Игра с воображаемым объектом

Цель: формировать навыки работы с воображаемыми предметами;

- воспитывать гуманное отношение к животным.

Дети в кругу. Воспитатель складывает ладони перед собой: Ребята, посмотрите, у меня в руках маленький котенок. Он совсем слабый и беспомощный. Я каждому из вас дам его подержать, а вы его погладьте, приласкайте, только осторожно и скажите ему добрые слова.

Воспитатель передает воображаемого котенка. Наводящими вопросами помогает детям найти нужные слова и движения.

Крылья самолета и мягкая подушка

Поднять руки в стороны, до предела выпрямив все суставы, напрячь все мышцы от плеча до концов пальцев (изображая крылья самолета). Затем, не опуская рук, ослабить напряжение, давая плечам слегка опуститься, а локтям, кистям и пальцам — пассивно согнуться. Руки как бы ложатся на мягкую подушку.

Кошка выпускает когти

Постепенное выпрямление и сгибание пальцев и кистей рук. Руки согнуть в локтях, ладони вниз, кисти сжать в кулачки и отогнуть вверх. Постепенно с усилием выпрямлять все пальцы вверх и разводить их до предела в стороны («кошка выпускает когти»). Затем без остановки согнуть кисти вниз, одновременно сжимая пальцы в кулачок («кошка спрятала когти»), и, наконец, вернуться в исходное положение. Движение повторяется несколько раз безостановочно и плавно, но с большим напряжением. Позднее в упражнении следует включить движение всей руки — то сгибая ее в локтях и приводя кисть к плечам, то выпрямляя всю руку («кошка загребает лапками»).

Вкусные конфеты

У девочки в руках воображаемая коробка конфет. Она протягивает ее по очереди детям. Они берут по одной конфете и благодарят девочку, потом разворачивают бумажки и берут конфету в рот. По ребячьим лицам видно, что угощение вкусное.

Мимика: жевательные движения, улыбка.

Театрализованные игры для детей средней группы.

Игра на имитацию движений

Воспитатель обращается к детям:

— вспомните, как ходят дети?

Маленькие ножки шагали по дорожке. Большие ножки шагали по дорожке.

(Дети сначала идут маленькими шагами, затем большими — гигантскими шагами.)

— Как ходит Старичок-Лесовичок?

— Как ходит принцесса?

— Как катится колобок?

— Как серый волк по лесу рыщет?

— Как заяц, прижав уши, убегает от него?

Зеркало

Цель: развивать монологическую речь.

Петрушка загадывает загадку:

И сияет, и блестит,

Никому оно не льстит,

А любому правду скажет —

Все как есть ему покажет!

Что же это? (Зеркало.)

В группу (зал) вносят большое зеркало. Каждый из команды подходит к зеркалу, и, глядя в него, первый — хвалит себя, восхищается собой, второй рассказывает о том, что ему не нравится в себе. Затем то же самое проделывают члены другой команды.

Игра-пантомима «Медвежата»

Цель: развивать пантомимические навыки

А вот посмотрите, гора старого валежника. Ой, это берлога! А в ней спят медвежата. Но вот пригрело солнышко, растопило снег. Капельки воды просочились в берлогу. Вода попала на нос, уши, лапы медвежат.

Медвежата потянулись, фыркнули, открыли глаза и стали выбираться из берлоги. Раздвинув лапами сучья, они выбрались на поляну. Лучи солнца слепят глаза. Медвежата прикрывают лапами глазки и рычат от недовольства. Но вскоре глаза привыкли. Медвежата огляделись, понюхали носом свежий воздух и тихо разбрелись по полянке. Сколько здесь интересного! Дальше возможна импровизация.

Разыгрывание по ролям стихотворения «Кто как считает?»

Цель: развивать интонационную выразительность речи.

Используется театр картинок. Картинки-персонажи дети рисуют дома с родителями. Текст стихотворения разучивается дома. Дети делятся на две подгруппы: одна — зрители, другая — актеры, затем они меняются. Эту инсценировку можно показать на досуге родителям или детям других групп, а можно просто поиграть.

Петух: Я всех умней!

Ведущий: Кричал петух.

Петух: Умею я считать до двух!

Хорек: Подумаешь!

Ведущий: Ворчит хорек.
Хорек: А я могу до четырех!
Жук: Я — до шести!
Ведущий: Воскликнул жук.
Паук: Я — до восьми!
Ведущий: Шепнул паук. Тут подползла сороконожка.
Сороконожка: Я, кажется, умней немножко
Жука и даже паука —
Считаю я до сорока.
Уж: Ах, ужас!
Ведущий: Ужаснулся уж.
Уж: Ведь я ж не глуп,
Но почему ж
Нет у меня ни рук, ни ног,
А то и я считать бы смог!
Ученик: А у меня есть карандаш.
Ему что хочешь, то задашь.
Одной ногой умножит, сложит,
Все в мире сосчитать он может!

Игра-пантомима «Был у зайца огород» (В.Степанов.)

Цель: развивать пантомимические навыки.

Воспитатель читает, дети имитируют движения.

Был у зайки огород,	Зайка с радостью идет.
Ровненьких две грядки.	Но сначала всё вскопает,
Там играл зимой в снежки,	А потом всё разровняет,
Ну а летом — в прятки.	Семена посеет ловко
А весной в огород	И пойдет сажать морковку.

Ямка — семя, ямка — семя,
И глядишь, на грядке вновь
Вырастут горох, морковь.
А как осень подойдет,
Урожай свой соберет.

Игры на мышечное напряжение и расслабление

Деревянные и тряпичные куклы

При изображении деревянных кукол напрягаются мышцы ног, корпуса, опущенных вдоль корпуса рук. Делаются резкие повороты всего тела вправо и влево, сохраняется неподвижность шеи, рук, плеч; ступни крепко и неподвижно стоят на полу.

Подражая тряпичным куклам, необходимо снять излишнее напряжение в плечах и корпусе; руки висят пассивно.

В этом положении нужно короткими толчками поворачивать тело то вправо, то влево; при этом руки взлетают и обвиваются вокруг корпуса, голова поворачивается, ноги также поворачиваются, хотя ступни остаются на месте. Движения выполняются по нескольку раз подряд, то в одной, то в другой форме.

Мельница

Свободное круговое движение рук, описывающих большие круги вперед и вверх. Движение маховое: после быстрого, энергичного толчка руки и плечи освобождаются от всякого напряжения, описав круг, свободно падают. Движение выполняется непрерывно, несколько раз подряд, в довольно быстром темпе (руки летают, как «не свои»). Необходимо следить, чтобы в плечах не возникло зажимов, при которых сразу нарушается правильное круговое движение и появляется угловатость.

Паровозики

Круговые движения плечами. Руки согнуты в локтях, пальцы собраны в кулачок. Непрерывное неторопливое круговое движение плечами вверх-назад — вниз-вперед. Локти от корпуса не отводятся. Амплитуда во всех направлениях должна быть максимальной. При отклонении плеч назад напряжение усиливается, локти сближаются, голова отклоняется назад. Упражнение выполняется несколько раз без остановки. Желательно, чтобы движение плеч начиналось вверх и назад, а не вперед т.е. расширяя, а не сужая грудную клетку.

Великаны и гномы

Положив руки на пояс, встать пяточками вместе, носочки отведя в стороны. Не спеша подняться на полупальцы, продолжая держать пятки вместе. После короткой паузы опуститься на всю ступню, не перенося тяжесть на пятки.

Кузнечик

Девочка гуляла в саду и вдруг увидела большого зеленого кузнечика. Стала она к нему подкрадываться. Только протянула руки, чтобы прикрыть его ладошками, а он прыг — и вот уже стрекочет совсем в другом месте.

Выразительные движения: шею вытянуть вперед» пристальный взгляд, туловище слегка наклонить вперед, ступать на пальцы.

Новая кукла

Девочке подарили новую куклу. Она рада, весело скачет, кружится, показывает всем желанный подарок, прижимает ее к себе и снова кружится.

Игры–стихи.

Цель: учить детей обыгрывать литературный текст, поддерживать стремление самостоятельно искать выразительные средства для создания образа, используя движение, мимику, позу, жест.

Мыльные пузыри.

- Осторожно, пузыри!

-Ой, какие!

-Ой ,смотри!

-Раздуваются!

-Блестят!

-Отрываются!

-Блестят!

-Мой со сливу!

-Мой с орех!

-Мой не лопнул дольше всех!

Сердитый гусь.

Вот большой сердитый гусь.

Очень я его боюсь!

Защищая пять гусят,

Щиплет больно он ребят.
Громко гусь шипит, гогочет,
Защипать ребяток хочет!
Гусь уже идет на нас!
Убегайте все сейчас!

Самолет

Поиграем в самолет? (Да.)
Вы все — крылья, я — пилот.
Получили инструктаж —
Начинаем пилотаж. (Строятся друг за другом.)
В снег летаем и пургу, (У-у-у-у!)
Видим чьи-то берега. (А-а-а-а!)
Ры-ры-ры — рычит мотор,
Мы летаем выше гор.
Вот снижаемся мы все
К нашей взлетной полосе!
Что ж — закончен наш полет.
До свиданья, самолет.

Мишка

Косолапые ноги,
Зиму спит в берлоге,
Догадайся и ответь,
Кто же это спит? (Медведь.)
Вот он Мишенька, медведь,
По лесу он ходит.
Находит в дуплах мед
И в рот себе кладет.
Облизывает лапу,

Сластена косолапый.

А пчелы налетают,

Медведя прогоняют.

А пчелы жалят Мишку:

«Не ешь наш мед, воришка!»

Бредет лесной дорогой

Медведь к себе в берлогу,

Ложится, засыпает

И пчелок вспоминает...

Король (вариант народной игры)

Цель. Развивать действия с воображаемыми предметами, умение действовать согласованно.

Ход игры. Выбирается с помощью считалки на роль короля ребенок. Остальные дети — работники распределяются на несколько групп (3 — 4) и договариваются, что они будут делать, на какую работу наниматься. Затем они группами подходят к королю.

Работники. Здравствуй, король!

Король. Здравствуйте!

Работники. Нужны вам работники?

Король. А что вы умеете делать?

Работники. А ты отгадай!

Дети, действуя с воображаемыми предметами, демонстрируют различные профессии: готовят еду, стирают белье, шьют одежду, вышивают, поливают растения и т.п. Король должен отгадать профессию работников. Если он сделает это правильно, то догоняет убегающих детей. Первый пойманный ребенок становится королем. Со временем игру можно усложнить введением новых персонажей (королева, министр, принцесса и т.п.), а также придумать характеры действующих лиц (король — жадный, веселый, злой; королева — добрая, сварливая, легкомысленная).

Муравьи

Цель. Уметь ориентироваться в пространстве, равномерно размещаться по площадке, не сталкиваясь друг с другом. Двигаться в разных темпах. Тренировка внимания.

Ход игры. По хлопку педагога дети начинают хаотически двигаться по залу, не сталкиваясь с другими детьми и стараясь все время заполнять свободное пространство.

Мокрые котята

Цель. Умение снимать напряжение поочередно с мышц рук, ног, шеи, корпуса; двигаться враспынную мягким, пружинящим шагом.

Ход игры. Дети двигаются по залу враспынную мягким, слегка пружинящим шагом, как маленькие котята. По команде «дождь» дети садятся на корточки и сжимаются в комочек, напрягая все мышцы. По команде «солнышко» медленно встают и стряхивают «капельки дождя» по очереди с каждой из четырех «лапок», с «головы» и «хвостика», снимая соответственно зажимы с мышц рук, ног, шеи и корпуса.

Театрализованные игры для детей старшей группы.

Игры на мышечное напряжение и расслабление

Паровозики

Круговые движения плечами. Руки согнуты в локтях, пальцы собраны в кулачок. Непрерывное неторопливое круговое движение плечами вверх-назад — вниз-вперед. Локти от корпуса не отводятся. Амплитуда во всех направлениях должна быть максимальной. При отклонении плеч назад напряжение усиливается, локти сближаются, голова отклоняется назад. Упражнение выполняется несколько раз без остановки. Желательно, чтобы движение плеч начиналось вверх и назад, а не вперед т.е. расширяя, а не сужая грудную клетку.

Великаны и гномы

Положив руки на пояс, встать пяточками вместе, носочки отведя в стороны. Не спеша подняться на полупальцы, продолжая держать пятки вместе. После короткой паузы опуститься на всю ступню, не перенося тяжесть на пятки.

Загадки без слов

Цель: развивать выразительность мимики и жестов.

Воспитатель созывает детей:

Сяду рядышком на лавку,

С вами вместе посижу.

Загадаю вам загадки,

Кто смышленей — погляжу.

Воспитатель вместе с первой подгруппой детей садятся на модули и рассматривают иллюстрации к загадкам без слов. Дети выбирают картинки, которые могут загадать, не произнося ни слова. Вторая подгруппа в это время располагается в другой части зала.

Дети первой подгруппы без слов, с помощью мимики и жестов изображают, например: ветер, море, ручеек, чайник (если сложно, то: кошку, лающую собаку, мышь и т.д.). Дети второй подгруппы отгадывают. Затем загадывает вторая подгруппа, а отгадывает — первая.

Телефон

Цель: развивать фантазию, диалогическую речь.

Петрушки на загадка:

Поверчу волшебный круг —

И меня услышит друг.

Что ЭТО? (Телефон.)

Петрушка приглашает по два человека от каждой команды, особенно тех, кто любит беседовать по телефону. Для каждой пары предлагается ситуация и тема для разговора. Пара составляется из членов противоположных команд.

1. Поздравить с днем рождения и напроситься в гости.
2. Пригласить на спектакль человека, который не любит ходить в театр.
3. Вам купили новые игрушки, а вашему другу хочется в них поиграть.
4. Вас обидели, а друг вас утешает.
5. Ваш друг (подруга) отнял любимую игрушку, а теперь извиняется.
6. У вас именины

Пантомима

Дети одной команды с помощью пантомимы показывают предмет (поезд, утюг, телефон, гриб, дерево, цветок, пчела, жук, заяц, собака, телевизор, кран, бабочка, книга). Дети другой команды угадывают.

Моя Вообразилия

Цель: развивать навыки импровизации, фантазию, творческое воображение.

В моей Вообразилии, в моей Вообразилии Там царствует фантазия во всем своем всеилии; Там все мечты сбываются, а наши огорчения. Сейчас же превращаются в смешные приключения; Воспитатель достает из волшебного мешка маски «Рак» и «Лягушка». Разыгрывание по ролям мини-сценки «Рак-бездельник».

Ведущий: Жил у речки под корягой Старый рак-отшельник. Был он соня, белоручка, Лодырь и бездельник. Он позвал к себе лягушку:

Рак: Будешь мне портнихой,

Белошвейкой, судомойкой, Прачкой, поварихой.

Ведущий: А лягушка-белогрудка Раку отвечает:

Лягушка: Не хочу я быть служанкой глупому лентяю!

Мини-сценку дети разыгрывают несколько раз различными группами. А затем предлагается придумать и разыграть продолжение диалога. В игру включаются воспитатель и родители.

Воспитатель: Я взмахну своей волшебной палочкой, и вы больше не сможете говорить, а будете только двигаться.

(Звучит текст, дети имитируют движения.)

— Только в лес мы пришли, появились комары.

— Вдруг мы видим: у куста птенчик выпал из гнезда.

Тихо птенчика берем и назад в гнездо несем.

— На полянку мы заходим, много ягод мы находим.

Земляника так душиста, что не лень и наклониться.

— Впереди из-за куста смотрит рыжая лиса

. Мы лисицу обхитрим, на носочках побежим.

— Лесорубами мы стали, топоры мы в руки взяли.

И руками сделав взмах, по полену сильно — БАХ!

— На болоте две подружки, две зеленые лягушки

Утром рано умывались, полотенцем растирались,

Лапками шлепали, лапками хлопали.

Лапки вместе, лапки врозь, лапки прямо, лапки вкось,

Лапки здесь и лапки там, что за шум и что за гам!

(Включается веселая плясовая мелодия. Дети произвольно пляшут.)

Воспитатель читает стихотворение:

В мою Вообразию попасть совсем несложно,

Она ведь исключительно удобно расположена!

И только тот, кто начисто лишен воображения, —

Увы, не знает, как войти в ее расположение!

Проговаривание диалога с различными интонациями

Ребенок: Мед в лесу медведь нашел...

Медведь: Мало меду, много пчел!

Диалог проговаривается всеми детьми. Воспитатель помогает найти нужную интонацию.

Игра: «У зеркала». Ролевая гимнастика у зеркала.

Цель: совершенствовать образные исполнительские умения. Развивать творческую самостоятельность в передаче образа.

1) Нахмуриться, как:

- а) король,
- б) ребенок, у которого отняли игрушку,
- в) человек, скрывающий улыбку.

2) Улыбнуться, как:

- а) вежливый японец,
- б) собака своему хозяину,
- в) мать младенцу,
- г) младенец матери,
- д) кот на солнце.

3) Сесть, как:

- а) пчела на цветок,
- б) наказанный Буратино,
- в) обиженная собака,
- г) обезьяна, изображавшая вас,
- д) наездник на лошади,
- е) невеста на свадьбе.

«Игра с платком». Предложить ребенку с помощью платка, движений, мимики изобразить: а) бабочку,

- б) лису,
- в) принцессу,
- г) волшебника,
- д) бабушку,
- е) фокусника,
- ж) больного с зубной болью.

Игры–стихи.

Цель: учить детей обыгрывать литературный текст, поддерживать стремление самостоятельно искать выразительные средства для создания образа, используя движение, мимику, позу, жест.

Звонкий день

(на мотив «Ах вы, сени»)

Взял Топтыгин контрабас:

«Ну-ка, все пускайтесь в пляс!

Не к чему ворчать и злиться,

Лучше будем веселиться!»

Тут и Волк на поляне

Заиграл на барабане:

«Веселитесь, так и быть!

Я не буду больше выть!»

Чудеса, чудеса! За роялем Лиса,

Лиса-пианистка — рыжая солистка!

Старик-барсук продул мундштук:

«До чего же у трубы

Превосходный звук!»

От такого звука убегает скука!

В барабаны стук да стук

Зайцы на лужайке,

Ёжик-дед и Ёжик - внук

Взяли балалайки....

Подхватили Белочки

Модные тарелочки.

Дзинь-дзинь! Трень-брень!

Очень звонкий день!

Игры на РАЗВИТИЕ ПЛАСТИЧЕСКОЙ ВЫРАЗИТЕЛЬНОСТИ

Цель: научить детей владеть своим телом, свободно и непринуждённо пользоваться движениями своих рук и ног. Формировать простейшие образно-выразительные умения.

Лисичка подслушивает

Лисичка стоит у окна избушки, в которой живут Котик с Петушком, и подслушивает, о чем они говорят.

Поза: ногу выставить вперед, корпус тела слегка также наклонить вперед.

Выразительные движения: голову наклонить в сторону (слушать, подставляя ухо), взгляд направить в другую сторону, рот полуоткрыть.

Жаркое лето. Только прошел дождь. Дети осторожно ступают, ходят вокруг воображаемой лужи, стараясь не замочить ног. Потом, расшалившись, прыгают по лужам так сильно, что брызги летят во все стороны. Им очень весело.

Танец розы

Под красивую мелодию (грамзапись, собственный напев) исполнять танец удивительно прекрасного цветка — розы. Ребенок сам придумывает к нему движения.

Внезапно музыка прекращается. Это порыв северного ветра «заморозил» прекрасную розу. Ребенок застывает в любой придуманной им позе.

1. Предложить детям пройти по камешкам через ручей от лица любого персонажа (сказки, рассказа, мультфильма) по их выбору.
2. Предложить ребенку от лица любого персонажа подкрасться к спящему зверю (зайцу, медведю, волку).
3. Предложить ловить бабочку или муху от лица различных персонажей.
4. Изобразить прогулку семейства трех медведей, но так, чтобы все три медведя вели себя и действовали по-разному.

Цветочек

Потянуться вверх, напрягая до кончиков пальцев весь корпус («цветочек встречает солнышко»). Затем последовательно уронить кисти («спряталось солнышко, головка цветочка поникла»), согнуть руки в локтях («стебелек сломался»), освободив от напряжения мышцы спины, шеи и плеч, позволить корпусу, голове и рукам пассивно «упасть» вперед и слегка согнуть колени («завял цветочек»).

Веровочки

Слегка наклониться вперед, подняв руки в стороны и затем уронив их. Повиснув, они пассивно покачиваются, пока не остановятся. Активно раскачивать руками после падения не следует. Можно подсказать игровой образ: ронять руки, как веревочки.

Что мы делали, не скажем, но зато мы вам покажем

Цель. Развивать воображение, инициативу, внимание, умение действовать согласованно, обыгрывать воображаемые предметы.

Ход игры. Комната делится пополам шнуром или чертой. С одной стороны находятся выбранные с помощью считалки «Дедушка и трое—пятеро внучат», с другой стороны — остальные дети и педагог, которые будут загадывать загадки. Договорившись, о чем будет загадка, дети идут к «дедушке» и «внучатам».

Дети. Здравствуй, дедушка седой с длинной-длинной бородой!

Дедушка. Здравствуйте, внучата! Здравствуйте, ребята! Где побывали? Что вы повидали?

Дети. Побывали мы в лесу, там увидели лису. Что мы делали, скажем, но зато мы вам покажем!

Дети показывают придуманную загадку. Если «дедушка» и «внучата» дают правильный ответ, дети возвращаются на свою половину и придумывают новую загадку. Если разгадка дана правильно, дети говорят верный ответ и после слов «Раз, два, три — догони!» бегут за черту, в свой дом, а «дедушка» и «внуки» стараются догнать их, пока те не пересекли спасительной линии. После двух загадок выбираются новые «дедушка» и «внучата».

В загадках дети показывают, как они, например, моют руки, стирают платочки, грызут орехи, собирают цветы, грибы или ягоды, играют в мяч, подметают веником пол, и т.п.

Пальма

Цель. Напрягать и расслаблять попеременно мышцы рук в кистях, локтях и плечах.

Ход игры. «Выросла пальма большая-пребольшая»: правую руку вытянуть вверх, потянуться за рукой, посмотреть на руку.

«Завяли листочки»: уронить кисть. «Ветви»: уронить руку от локтя. «вся пальма»: уронить руку вниз. Упражнение повторить левой рукой.

Штанга

Цель. Попеременное напряжение и расслабление мышц плечевого пояса и рук.

Ход игры. Ребенок поднимает «тяжелую штангу». Потом бросает ее, отдыхает.

Самолеты и бабочки

Цель. Учить детей владеть мышцами шеи и рук; ориентироваться в пространстве, равномерно размещаться по площадке.

Ход игры. Дети двигаются враспынную, как в упражнении «Муравьи», по команде «самолеты» бегают стремительно, вытянув руки в стороны (мышцы рук, шеи и корпуса напряжены); по команде «бабочки» переходят на легкий бег, делая руками плавные взмахи, голова мягко поворачивается из стороны в сторону («бабочка ищет красивый цветок»), кисти, локти, плечи и шея не зажаты.

Упражнение можно делать под музыку, подобрав соответствующие произведения из репертуара по музыкальному воспитанию.

Кто на картинке?

Цель. Развивать умение передавать образы живых существ с помощью пластических выразительных движений.

Ход игры. Дети разбирают карточки с изображением животных, птиц, насекомых и т.д. Затем по одному передают в пластике заданный образ, остальные отгадывают. На нескольких карточках изображения могут совпадать, что дает возможность сравнить несколько вариантов одного задания и отметить лучшее исполнение.

Радиограмма

Цель. Развивать внимание, выдержку, согласованность действий.

Ход игры. Дети сидят на стульях в полукруге.

Игровая ситуация: в море тонет корабль, радист передает радиограмму с просьбой о помощи. Ребенок, сидящий на первом стуле, — «радист», он передает по цепочке хлопками или похлопыванием по плечу определенный ритмический рисунок. Все дети по очереди повторяют его, передавая дальше. Если задание выполнено правильно и последний ребенок — «капитан» спасательного судна точно повторяет ритм, тогда корабль спасен.

Передай позу

Цель. Развивать память, внимание, наблюдательность, фантазию, выдержку.

Ход игры. Дети сидят на стульях в полукруге и на полу по-турецки с закрытыми глазами. Водящий ребенок придумывает и фиксирует позу, показывая ее первому ребенку. Тот запоминает и показывает следующему. В итоге сравнивается поза последнего ребенка с позой водящего. Детей обязательно следует поделить на исполнителей и зрителей.

Веселые обезьянки

Цель. Развивать внимание, наблюдательность, быстроту реакции.

Ход игры. Дети стоят в рассыпную — это обезьянки. Лицом к ним — ребенок — посетитель зоопарка, который выполняет различные движения и жесты. «Обезьянки», передразнивая ребенка, точно повторяют все за ним.

Театрализованные игры для детей подготовительной к школе группы.

Кругосветное путешествие

Цель. Развивать умение оправдывать свое поведение, развивать веру и фантазию, расширять знания детей.

Ход игры. Детям предлагается отправиться в кругосветное путешествие. Они должны придумать, где проляжет их путь — по пустыне, по горной тропе, по болоту, через лес, джунгли, через океан на корабле — и соответственно изменять свое поведение.

Больной зуб

Ход. Детям предлагается представить, что у них очень болит зуб, и они начинают постанывать на звуке «м». Губы слегка сомкнуты, все мышцы свободны. Звук монотонный, тянущийся.

Капризуля

Ход. Дети изображают капризного ребенка, который ноет, требуя взять его на ручки. Нить на звуке «н», не завышая и не занижая звука, отыскивая тон, на котором ровно и свободно звучит голос.

Театр пантомим

Делятся на две команды. У ведущего в коробочке карточки с изображением кипящего чайника, мороженого, будильника, телефона и т.д. Поочередно от каждой команды подходит по одному игроку и вытягивают для себя задания.

Игрок должен изобразить то, что нарисовано, а команды отгадывают. Команда, которая первой назовет то, что показывает ребенок, получает фишку. К концу игры выявляется команда-победитель.

Игры-превращения.

Цель: научить будущих артистов выразительности, оживлять фантазию и воображение, совершенствовать образные исполнительские умения. Развивать творческую самостоятельность в передаче образа.

Игры на мышечное напряжение и расслабление

Кактус и ива

Цель. Развивать умение владеть мышечным напряжением и расслаблением, ориентироваться в пространстве, координировать движения, останавливаться точно по сигналу педагога.

Ход игры. По любому сигналу, например хлопку, дети начинают хаотично двигаться по залу, как в упражнении «Муравьи». По команде педагога «Кактус» дети останавливаются и принимают «позу кактуса» — ноги на ширине плеч, руки слегка согнуты в локтях, подняты над головой, ладони тыльной стороной повернуты друг к другу, пальцы растопырены, как колючки, все мышцы напряжены. По хлопку педагога хаотическое движение возобновляется, затем следует команда: «Ива». Дети останавливаются и принимают позу «ивы»: слегка разведенные в стороны руки расслаблены в локтях и висят, как ветви ивы; голова висит, мышцы шеи расслаблены. Движение возобновляется, команды чередуются.

Буратино и Пьеро

Цель. Развивать умение правильно напрягать и расслаблять мышцы.

Ход игры. Дети двигаются как в упражнении «Муравьи», по команде «Буратино» останавливаются в позе: ноги на ширине плеч, руки согнуты в локтях, раскрыты в сторону, кисти прямые, пальцы растопырены, все мышцы напряжены. Движение по залу возобновляется. По команде «Пьеро» — опять замирают, изображая грустного Пьеро: голова висит, шея расслаблена, руки болтаются внизу. В дальнейшем можно предложить детям двигаться, сохраняя образы деревянного крепкого Буратино и расслабленного, мягкого Пьеро.

Насос и надувная кукла

Цель. Умение напрягать и расслаблять мышцы, взаимодействовать с партнером, тренировать три вида выдыхания, артикулировать звуки «с» и «ш»; действовать с воображаемым предметом.

Ход игры. Дети распределяются на пары. Один ребенок — надувная кукла, из которой выпущен воздух, он сидит на корточках, все мышцы расслаблены, руки и голова опущены; второй — «накачивает» воздух в куклу с помощью насоса; наклоняясь вперед, при каждом нажатии на «рычаг», он выдыхает воздух со звуком «с-с-с-с» (второй вид выдыхания), при вдохе — выпрямляется. Кукла, «наполняясь воздухом», медленно поднимается и выпрямляется, руки раскинуты вверх и немного в стороны. Затем куклу сдувают, вытаскивают пробку, воздух выходит со звуком «ш-ш-ш-ш» (первый вид выдыхания), ребенок опускается на корточки, вновь расслабляя все мышцы. Затем дети меняются ролями. Можно предложить надувать куклу быстро, подключая третий вид выдыхания: «С! С! С!»

Снеговик

Цель. Умение напрягать и расслаблять мышцы шеи, рук, ног и корпуса.

Ход игры. Дети превращаются в снеговиков: ноги на ширине плеч, согнутые в локтях руки вытянуты вперед, кисти округлены и направлены друг к другу, все мышцы напряжены. Педагог говорит: «Пригрело солнышко, под его теплыми весенними лучами снеговик начал медленно таять». Дети постепенно расслабляют мышцы: опускают бессильно голову, роняют руки, затем сгибаются пополам, опускаются на корточки, падают на пол, полностью расслабляясь.

Гипнотизер

Цель. Обучение полному расслаблению мышц всего тела.

Ход игры. Педагог превращается в гипнотизера и проводит в сеанс усыпления»; делая характерные плавные движения рунами, он говорит: «Спите, спите, спите... Ваши голова, руки, и ноги становятся тяжелыми, глаза закрываются, вы полностью расслабляетесь и слышите шум морских волн». Дети постепенно опускаются на ковер, ложатся и полностью расслабляются.

Можно использовать аудиокассету с музыкой для медитации и релаксации.

Стряхнуть воду с платочков

Руки согнуть в локтях, кисти свисают ладонью вниз. Движением предплечья несколько раз подряд сбросить их вниз пассивно. Перед этим движением полезно сжать кисти в кулаки, чтобы яснее почувствовать разницу в напряженном и расслабленном состоянии мышц.

Незнайка

Поднять плечи как можно выше, затем дать им свободно опуститься в нормальное положение (сбросить их).

Маятник

Перенесение тяжести тела с пяток на носки и обратно. Руки опущены вниз и прижаты к корпусу. Тяжесть тела переносится медленно вперед на переднюю часть ступни и на пальцы; пятки от пола не отделяют; все тело слегка наклоняется вперед, корпус при этом не сгибается. Затем тяжесть тела так же переносится на пятки. Носки от пола не отделяются. Перенесение тяжести тела возможно и в другом варианте: с ноги на ногу из стороны в сторону. Движение осуществляется на расставленных ногах, рука правая и левая прижаты к корпусу. Раскачивание с ноги на ногу медленное, без отрыва от пола.

Цветок

Теплый луч солнца упал на землю и согрел семечко. Из него проклюнулся росток. Из ростка вырос прекрасный цветок. Нежится цветок на солнце, подставляет теплу и свету каждый свой лепесток, поворачивая головку вслед за солнцем.

Выразительные движения: сесть на корточки, голову и руки опустить; поднять голову, распрямить корпус, руки поднять в стороны, затем вверх — цветок расцвел; голову слегка откинуть назад, медленно поворачивать ее вслед за солнцем.

Мимика: глаза полузакрыты, улыбка, мышцы лица расслаблены.

Вдоль по бережку

Прочитать выразительно, нараспев стихотворение. Попросить ребенка передать его содержание в движениях.

Вдоль по бережку лебедушка плывет,

Выше бережка головушку несет,

Белым крылышком помахивает,

Со крыла водичку стряхивает.

Вдоль по бережку молодчик идет,

Выше по бережку молодчик идет,

Выше бережка головушку несет,

Сапожком своим пристукивает

Да по пяточкам постукивает.

Игра: «Пантомимы»

Цель: учить детей элементам искусства пантомимы, развивать выразительность мимики. Совершенствовать исполнительские умения детей в создании выразительного образа.

1. Одеваемся на улицу. Раздеваемся.
2. Много снега — протопчем тропинку.
3. Моем посуду. Вытираем.
4. Мама с папой собираются в театр.
5. Как падает снежинка.
6. Как ходит тишина.
7. Как скачет солнечный зайчик.
8. Жарим картошку: набираем, моем, чистим, режем, жарим, едим.
9. Едим щи, попалась вкусная косточка.
10. Рыбалка: сборы, поход, добывание червей, закидывание удочки, лов.
11. Разводим костер: собираем разные ветки, колем щепочки, зажигаем, подкладываем дрова. Потушили.
12. Лепим снежки.
13. Расцвели, как цветы. Завяли.
14. Волк крадется за зайцем. Не поймал.
15. Лошадка: бьет копытом, встряхивает гривой, скачет (рысью, галопом), приехала.
16. Котенок на солнышке: жмурится, нежится.
17. Пчела на цветке.
18. Обиженный щенок.
19. Обезьяна, изображающая вас,
20. Поросенок в луже.
21. Наездник на лошади.
22. Невеста на свадьбе. Жених.
23. Бабочка порхает с цветка
на цветок.
24. Зуб болит.

25. Принцесса капризная, величественная.

26. Бабушка старенькая, хромает.

27. Холодно: мерзнут ноги, руки, тело.

28. Ловим кузнечика. Ничего не получилось.

29. Сосулька.

У нас под крышей

Белый гвоздь висит (руки подняты вверх).

Солнце взойдет —

Гвоздь упадет (расслабленные руки падают вниз, присесть).

30. Теплый луч упал на землю и согрел зернышко. Из него проклюнулся росток. Из него вырос прекрасный цветок. Он нежится на солнце, подставляет теплу каждый лепесток, поворачивая головку к солнцу.

31. Стыдно: брови приподняты вверх и сведены, плечи приподняты.

32. Я не знаю.

33. Гадкий утенок, его все гонят (голова опущена, плечи сведены назад).

34. Я — страшная гиена, Я — гневная гиена.

От гнева на моих губах Всегда вскипает пена.

35. Пожарить глазунью. Съесть.

36. «Мы в лесу». Звучит «Сладкая греза» П.И. Чайковского. Все дети выбирают себе образ на заданную тему, придумывают сюжет и воплощают его в движениях. Музыка остановилась, и дети остановились, взрослый задает вопросы детям.

— Ты кто? — Жучок. — Что делаешь? — Сплю. И т.д.

Игры - этюды:

Цель: развивать детское воображение. Обучать детей выражению различных эмоций и воспроизведению отдельных черт характера.

1. Представьте раннее утро. Вчера вам подарили новую игрушку, вам хочется везде носить ее с собой. Например, на улицу. А мама не разрешила. Вы обиделись (губки «надули»). Но это же мама — простили, улыбнулись (зубы сомкнуты).

2. Представьте себя собачкой в будке. Серьезная собачка. Ага, кто-то идет, надо предупредить (рычим).

3. Берем снежинку в руку и говорим ей хорошие слова. Говорим быстро, пока не растаяла.

4. Я работник сладкий,

Целый день на грядке:

Ем клубнику, ем малину,

Чтоб на всю наесться зиму...

Впереди арбузы — вот!..

Где мне взять второй живот?

5. На носочках я иду —

Маму я не разбужу.

6. Ах, какой искристый лед, А по льду пингвин идет.

7. Мальчик гладит котенка, который прикрывает глаза от удовольствия, мурлычет, трется головой о руки мальчика.

8. У ребенка в руках воображаемый кулек (коробка) с конфетами. Он угощает товарищей, которые берут и благодарят. Разворачивают фантики, кладут конфеты в рот, жуют. Вкусно.

9. Жадный пес

Дров принес,

Воды наносил,

Тесто замесил,

Пирогов напек,

Спрятал в уголок

И съел сам.

Гам, гам, гам!

10. Мама сердито отчитывает своего сына, промочившего ноги в луже

11. Дворник ворчит, выметая из подтаявшего снега прошлогодний мусор.

12. Весенний снеговик, которому весеннее солнце напекло голову; испуганный, ощущает слабость и недомогание.

13. Корова, тщательно пережевывающая первую весеннюю травку. Спокойно, с наслаждением.

14. Был у зайца дом как дом

Под развесистым кустом

И доволен был косою:

— Крыша есть над головой! —

А настала осень,

Куст листочки сбросил,

Дождь как из ведра полил,

Заяц шубу промочил. —

Мерзнет заяц под кустом:

— Никудышный этот дом!

15. Шерсть чесать — рука болит,

Письмо писать — рука болит,

Воду носить — рука болит,

Кашу варить — рука болит,

А каша готова — рука здорова.

16. У забора сиротливо

Пригорюнилась крапива.

Может, кем обижена?

Подошел поближе я,

А она-то, злюка,

Обожгла мне руку.

17. Шар надутый две подружки

Отнимали друг у дружки.

Весь перецарапали! Лопнул шар,

А две подружки посмотрели —

Нет игрушки, сели и заплакали...

18. Что за скрип? Что за хруст? Это что еще за куст?

— Как быть без хруста, Если я — капуста.

(Руки отведены в стороны ладонями вверх, плечи приподняты, рот раскрыт, брови и веки приподняты.)

19. Полюбujemyся немножко,

Как ступает мягко кошка.

Еле слышно: топ-топ-топ

, Хвостик книзу: оп-оп-оп.

Но, подняв свой хвост пушистый,

Кошка может быть и быстрой.

Ввысь бросается отважно,

А потом вновь ходит важно.

Игры на развитие выразительной мимики.

Цель: учить использовать выразительную мимику для создания яркого образа.

1. Солёный чай.
2. Ем лимон.
3. Сердитый дедушка.
4. Лампочка потухла, зажглась.
5. Грязная бумажка.
6. Тепло-холодно.
7. Рассердились на драчуна.
8. Встретили хорошего знакомого.
9. Обиделись.
10. Удивились.
11. Испугались забияку.
12. Умеем лукавить (подмигивание).
13. Показать, как кошка выпрашивает колбасу (собака).
14. Мне грустно.
15. Получить подарок.
16. Две обезьяны: одна гримасничает — другая копирует первую.
17. Не сердись!
18. Верблюд решил, что он жираф,

И ходит, голову задрал.

У всех он вызывает смех,

А он, верблюду, плюет на всех.

19. Встретил ежика бычок

И лизнул его в бочок.

А лизнув его бочок,

Уколол свой язычок.

А колючий еж смеется:

— В рот не суй что попадетя!

20. Будь внимателен.

21. Радость.

22. Восторг.

23. Я чищу зубы.

Превращение предмета

Цель. Развивать чувство веры и правды, смелость, сообразительность, воображение и фантазию.

Ход игры. Предмет кладется на стул в центре круга или передается по кругу от одного ребенка к другому. Каждый должен действовать с предметом по-своему, оправдывая его новое предназначение, чтобы была понятна суть превращения. Варианты превращения разных предметов:

а) карандаш или палочка — ключ, отвертка, вилка, ложка, шприц, градусник, зубная щетка, кисточка для рисования, дудочка, расческа и т.д.;

б) маленький мячик — яблоко, ракушка, снежок, картошка, камень, ежик, колобок, цыпленок и т.д.;

в) записная книжка — зеркальце, фонарик, мыло, шоколадка, обувная щетка, игра.

Можно превращать стул или деревянный куб, тогда дети должны оправдывать условное название предмета.

Например, большой деревянный куб может быть превращен в королевский трон, клумбу, памятник, костер и т.д.

Превращение комнаты

Цель. Развивать чувство веры и правды, смелость, сообразительность, воображение и фантазию

Ход игры. Дети распределяются на 2—3 группы, и каждая из них придумывает свой вариант превращения комнаты. Остальные дети по поведению участников превращения отгадывают, во что именно превращена комната.

Возможные варианты, предложенные детьми: магазин, театр, берег моря, поликлиника, зоопарк, замок Спящей красавицы, пещера дракона и т.д.

Превращение детей

Цель. Развивать чувство веры и правды, смелость, сообразительность, воображение и фантазию

Ход игры. По команде педагога дети превращаются в деревья, цветы, грибы, игрушки, бабочек, змей, лягушек, котят и т.д. Педагог может сам превратиться в злую волшебницу и превращать детей по своему желанию.

День рождения

Цель. Развивать навыки действия с воображаемыми предметами, воспитывать доброжелательность и контактность в отношениях со сверстниками.

Ход игры. С помощью считалки выбирается ребенок, который приглашает детей на «день рождения». Гости приходят по очереди и приносят воображаемые подарки.

С помощью выразительных движений, условных игровых действий дети должны показать, что именно они решили дарить.

Не ошибись

Цель. Развивать чувство ритма, произвольное внимание, координацию.

Ход игры. Педагог в разных сочетаниях и ритмах чередует хлопки в ладоши, притопы ногой и хлопки по коленям. Дети повторяют вслед за ним. Постепенно ритмические рисунки усложняются, а темп убыстряется.

Как живешь?

Цель, Развивать быстроту реакции, координацию движений, умение владеть жестами.

Ход игры.

Педагог

Дети

— Как живешь?

— Вот так!

С настроением показать

большой палец.

— А плывешь?

— Вот так!

Любым стилем.

— Как бежишь?

— Вот так!

Согнув руки в локтях, притопнуть поочередно ногами.

— Вдаль глядишь?

— Вот так!

Руки «козырьком» или «биноклем» к глазам.

— Ждешь обед?

— Вот так!

Поза ожидания, подпереть щеку рукой.

— Машешь вслед?

— Вот так!

Жест понятен.

— Утром спишь?

— Вот так!

Ручки под щечку.

— А шалишь?

— Вот так!

Надуть щечки и хлопнуть по ним кулачками.

(По Н.Пикулевой)

Тюльпан

Цель. Развивать пластику рук.

Ход игры. Дети стоят врассыпную в основной стойке, руки внизу, ладони вниз, средние пальцы соединены.

1. Утром тюльпан раскрывается Соединя ладони, поднять руки к подбородку, раскрыть ладони, локти соединить.
2. На ночь закрывается Соединя ладони, опустить руки вниз.

3. Тюльпанное дерево Внизу соединить тыльные стороны ладоней и поднимать руки над головой.
4. Раскидывает свои Руки сверху раскинуть в стороны, ветви ладони вверх.
5. И осенью листики опадают Повернуть ладони вниз и мягко опускать вниз, чуть перебирая пальцами.

Ежик

Цель. Развитие координации движений, ловкости, чувства ритма.

Ход игры. Дети лежат на спине, руки вытянуты вдоль головы, носки ног вытянуты.

1. Ежик съежился, Согнуть ноги в коленях, прижать свернулся, к животу, обхватить их руками, нос в колени.
2. Развернулся... Вернуться в исх. п.
3. Потянулся. Поворот на живот через правое плечо.
4. Раз, два, три, четыре, пять... Поднять прямые руки и ноги вверх, потянуться за руками.
5. Ежик съежился опять!.. Поворот на спину через левое плечо, обхватить руками ноги, согнутые в коленях, нос в колени.

Марионетки

Цель. Развивать умение владеть своим телом, ощущать импульс.

Ход игры. Дети стоят врассыпную в основной стойке. По хлопку педагога они должны импульсивно, очень резко принять какую-либо позу, по второму хлопку — быстро принять новую позу и т.д. В упражнении должны участвовать все части тела, менять положение в пространстве (лежа, сидя, стоя).

В «Детском мире»

Цель. Развивать воображение и фантазию, учить создавать образы с помощью выразительных движений.

Ход игры. Дети распределяются на покупателей и игрушки, выбирают ребенка на роль продавца. Покупатели по очереди просят продавца показать ту или иную игрушку. Продавец заводит ее ключом. Игрушка оживает, начинает двигаться, а покупатель должен отгадать, что это за игрушка. Затем дети меняются ролями.

Одно и то же по-разному

Цель. Развивать умение оправдывать свое поведение, свои действия нафантазированными причинами (предлагаемыми обстоятельствами), развивать воображение, веру, фантазию.

Ход игры. Детям предлагается придумать и показать несколько вариантов поведения по определенному заданию: человек «идет», «сидит», «бежит», «поднимает руку», «слушает» и т.д.

Каждый ребенок придумывает свой вариант поведения, а остальные дети должны догадаться, чем он занимается и где находится. Одно и то же действие в разных условиях выглядит по-разному.

Дети делятся на 2—3 творческие группы, и каждая получает определенное задание.

I группа — задание «сидеть». Возможные варианты:

- а) сидеть у телевизора;
- б) сидеть в цирке;
- в) сидеть в кабинете у зубного врача;
- г) сидеть у шахматной доски;
- д) сидеть с удочкой на берегу реки и т.п.

II группа — задание «идти». Возможные варианты:

- а) идти по дороге, вокруг лужи и грязь;
- б) идти по горячему песку;
- в) идти по палубе корабля;
- г) идти по бревну или узкому мостику;
- д) идти по узкой горной тропинке и т.д.

III группа — задание «бежать». Возможные варианты:

- а) бежать, опаздывая в театр;
- б) бежать от злой собаки;
- в) бежать, попав под дождь;
- г) бежать, играя в жмурки и т.д.

IV группа — задание «размахивать руками». Возможные варианты:

- а) отгонять комаров;
- б) подавать сигнал кораблю, чтобы заметили;
- в) сушить мокрые руки и т.д.

V группа — задание «Ловить зверюшку». Возможные варианты:

- а) кошку;
- б) попугайчика;
- в) кузнечика и т.д.

Угадай, что я делаю

Цель. Оправдать заданную позу, развивать память, воображение.

Ход игры. Педагог предлагает детям принять определенную позу и оправдать ее.

1. Стоять с поднятой рукой. Возможные варианты ответов: кладу книгу на полку; достаю конфету из вазы в шкафчике; вешаю куртку; украшаю елку и т.п.
2. Стоять на коленях, руки и корпус устремлены вперед. Ищу под столом ложку; наблюдаю за гусеницей; кормлю котенка; натираю пол.
3. Сидеть на корточках. Смотрю на разбитую чашку; рисую мелом.
4. Наклониться вперед. Завязываю шнурки; поднимаю платок, срываю цветок.

Что слышишь?

Цель. Тренировать слуховое внимание.

Ход игры. Сидеть спокойно и слушать звуки, которые прозвучат в комнате для занятий в течение определенного времени. Вариант: слушать звуки в коридоре или за окном.

Запомни фотографию

Цель. Развивать произвольное внимание, воображение и фантазию, согласованность действий.

Ход игры. Дети распределяются на несколько групп по 4—5 человек. В каждой группе выбирается «фотограф». Он располагает свою группу в определенном порядке и «фотографирует», запоминая расположение группы. Затем он отворачивается, а дети меняют расположение и позы. «Фотограф» должен воспроизвести изначальный вариант. Игра усложняется, если предложить детям взять в руки какие-нибудь предметы или придумать, кто и где фотографируется.

Кто во что одет?

Цель. Развивать наблюдательность, произвольную зрительную память.

Ход игры. Водящий ребенок стоит в центре круга. Дети идут по кругу, взявшись за руки, и поют на мелодию русской народной песни «Как у наших у ворот».

Для мальчиков:

В центр круга ты вставай и глаза не открывай. Поскорее дай ответ: Ваня наш во что одет?

Для девочек:

Ждем мы твоего ответа: Машенька во что одета?

Дети останавливаются, а водящий закрывает глаза и описывает детали, а также цвет одежды названного ребенка.

Телепаты

Цель. Учить удерживать внимание, чувствовать партнера.

Ход игры. Дети стоят врассыпную, перед ними водящий ребенок — «телепат». Он должен, не используя слова и жесты, связаться только глазами с кем-либо из детей и поменяться с ним местами. Игру продолжает новый «телепат». В дальнейшем можно предложить детям, меняясь местами, поздороваться или сказать друг другу что-нибудь приятное.

Продолжая развивать игру, дети придумывают ситуации, когда нельзя шевелиться и разговаривать, но необходимо позвать к себе партнера или поменяться с ним местами. Например: «В разведке», «На охоте», «В царстве Кощея» и т.п.

Воробьи – вороны

Цель. Развивать внимание, выдержку, ловкость.

Ход игры. Дети распределяются на две команды: «Воробьи» и «Вороны»; затем становятся в две шеренги спинами друг к другу. Та команда, которую называет ведущий, ловит; команда, которую не называют, — убегает в «домики» (на стулья или до определенной черты). Ведущий говорит медленно: «Во - о-ро - о...». В этот момент готовы убегать и ловить обе команды. Именно этот момент мобилизации важен в игре.

Более простой вариант: та команда, которую называет ведущий, хлопает в ладоши или начинает «летать» по залу врассыпную, а вторая команда остается на месте.

Тень

Цель. Развивать внимание, наблюдательность, воображение, фантазию.

Ход игры. Один ребенок — водящий ходит по залу, делая произвольные движения: останавливается, поднимает руку, наклоняется, поворачивается. Группа детей (3—5 человек), как тень, следует за ним, стараясь в точности повторить все, что он делает. Развивая эту игру, можно предложить детям объяснять свои действия: остановился потому, что впереди яма; поднял руку, чтобы поймать бабочку; наклонился, чтобы сорвать цветок; повернулся, так как услышал чей-то крик; и т.д.

Поварята

Цель. Развивать память, внимание, фантазию.

Ход игры. Дети распределяются на две группы по 7—8 человек. Одной группе «поварят» предлагается сварить первое блюдо (что предложат дети), а второй, например, приготовить салат. Каждый ребенок придумывает, чем он будет: луком, морковью, свеклой, капустой, петрушкой, перцем, солью и т.п. — для борща; картофелем, огурцом,

луком, горошком, яйцом, майонезом — для салата. Все становятся в общий круг — это кастрюля — и поют песню (импровизацию):

Сварить можем быстро мы борщ или суп

И вкусную кашу из нескольких круп,

Нарезать салат иль простой винегрет,

Компот приготовить.

Вот славный обед.

Дети останавливаются, а ведущий называет по очереди, что он хочет положить в кастрюлю. Узнавший себя ребенок впрыгивает в круг. Когда все «компоненты» блюда окажутся в круге, ведущий предлагает приготовить следующее блюдо. Игра начинается сначала. В следующее занятие детям можно предложить приготовить кашу из разных круп или компот из разных фруктов.

Вышивание

Цель. Тренировать ориентировку в пространстве, согласованность действий, воображение.

Ход игры. С помощью считалки выбирается ведущий — «иголка», остальные дети становятся, держась за руки, за ним — «нитка». «Иголка» двигается по залу в разных направлениях, вышивая различные узоры. Темп движения может меняться, «нитка» не должна рваться. Усложняя игру, на пути можно поставить препятствия, разбросав мягкие модули.



























СПИСОК ИГР

- | | | |
|-------------------------------|-----------------------------|------------------------|
| 1. От какого дерева лист. | 24. Фанты. | 48. Дорожные знаки. |
| 2. Игры по ФЭМП. | 25. Оденем куклу. | 49. Ассоциация. |
| 3. Чей хвост. | 26. Математика. | 50. Учимся сравнивать. |
| 4. Любимые куклы. | 27. Что сначала, что потом. | 51. Цвет, форма. |
| 5. Танграм. | 28. Собери картинку. | 52. Оденем куклу. |
| 6. Давайте поиграем. | 29. Найди пару. | 53. Математика. |
| 7. Дерево, кустарник, трава. | 30. Знакомство с цветом. | 54. Собери картинку. |
| 8. Малыши считают. | 31. Геометрические фигуры. | 55. Мозаика. |
| 9. Мебель. | 32. Герои любимых сказок. | 56. Домино. |
| 10. Одежда. | 33. На ферме. | 57. Лото. |
| 11. Летает, ползает, плавает. | 34. Спрячь мышку от кошки. | 58. Мозаика. |
| 12. Найди столько же. | 35. Игры на внимание. | 59. Шедьты эштэ. |
| 13. Конструктор. | 36. Угадай сказку. | 60. Домино |
| 14. Лото. | 37. Пальчиковый театр. | |
| 15. Времена года. | 38. Ромашка. | |
| 16. Когда это бывает. | 39. Веселая математика. | |
| 17. Кто, где живет. | 40. Лото. | |
| 18. Собери картинку. | 41. Сложи картинку. | |
| 19. Много-один. | 42. Рыбалка. | |
| 20. Растения. | 43. Отгадай сказку. | |
| 21. Лото. | 44. Мозаика. | |
| 22. Похож-не похож. | 45. Собери пирамидку. | |
| 23. Сложи квадрат. | 46. Гонки на выживание. | |