

4-5 лет

Космос, загадочный мир

РЕБЕНОК — РЕБЕНОК

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА «ПОЛЕТ НА ЛУНУ»

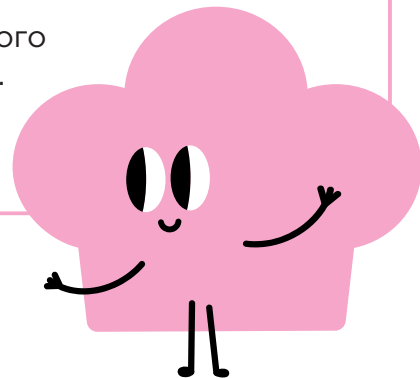
Воспитатель предлагает детям игровую ситуацию: полететь на Луну (или на любую планету по выбору детей).

Варианты развития сюжета

Полет в космос, приземление на Луне, строительство космической станции и мостов между кратерами и т. д., возвращение в детский сад.

Варианты ролей

Командир космического корабля, космонавты.



ТЕАТРАЛИЗОВАННАЯ ИГРА «ШКОЛА КОСМОНАВТОВ»

Цель

Познакомить с подготовкой космонавтов, воспитывать уважение к их труду и гордость за профессию.

Материалы

Шлемы (бутафорские), обручи (тренажеры), канат, скамейка, портрет Гагарина.

Ход игры

Воспитатель-«тренер»: «Школа космонавтов открыта! Кто хочет стать космонавтом, как Юрий Гагарин?»

Дети надевают шлемы.

Воспитатель проводит «испытания»:

«центрифуга» — кружатся вокруг себя;

«невесомость» — прыгают, руки в стороны;

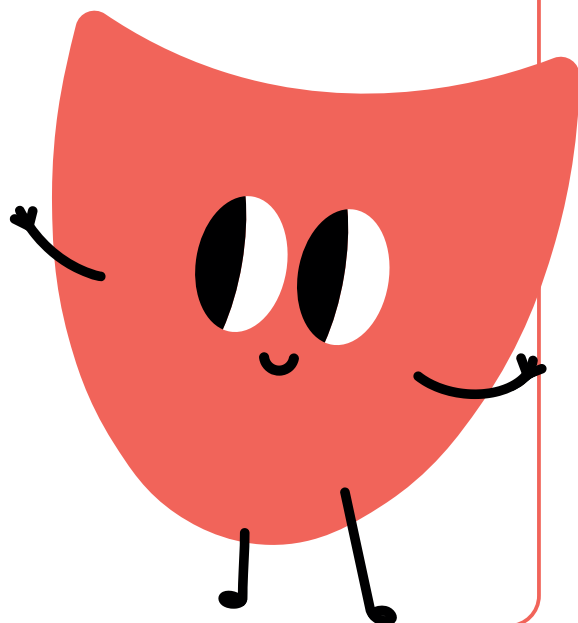
«тренировка вестибулярного аппарата» — проходят по канату/ленте;

«полоса препятствий» — пролезают в обруч, перешагивают кубики.

После каждого испытания воспитатель:

«Молодцы! Настоящие космонавты!»

Время: 10-12 мин.



4-5 лет

Космос, загадочный мир

ТЕАТРАЛИЗОВАННАЯ ИГРА «КОНСТРУКТОРСКОЕ БЮРО»

Цель

Показать ценность труда инженеров и конструкторов, которые создают ракеты.

Материалы

Конструктор (крупные блоки/кубики/лего), чертежи (схемы), флажок России.

Ход игры

Воспитатель — «главный конструктор»: «Конструкторское бюро начинает работу! Нам нужно построить ракету для полета в космос».

Дети — «инженеры». Воспитатель показывает «чертеж» (схему). Дети вместе строят ракету, в конце ставят флажок.

Воспитатель: «Каждый инженер сделал свою часть работы. Без труда каждого ракета бы не получилась!» Готовую ракету торжественно устанавливают.

Время: 10-12 мин.

ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ХВОСТ КОМЕТЫ» (Е. А. СОЧЕВАНОВА)

Цель

Закрепление темы «Космос, загадочный мир».

Материалы

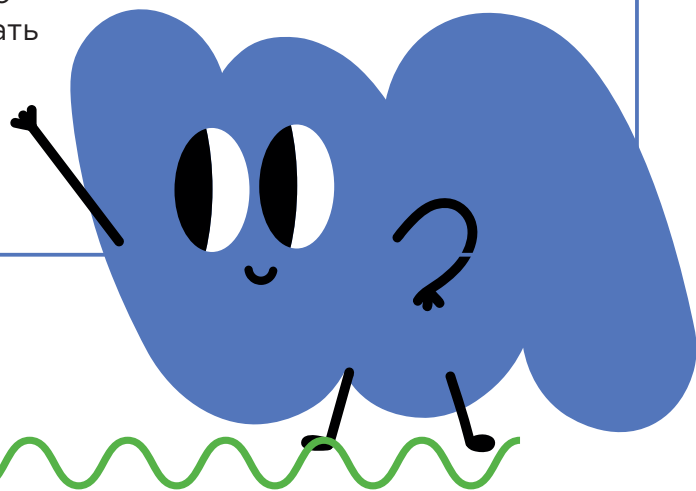
Ленточки по числу игроков.

Перед началом игры с детьми обсуждаются вопросы: кто может отправиться в космос? Какими качествами должен обладать человек, которого выбрали для полета? Хотели бы вы полететь в космос? Что можно увидеть в космосе? Что такое комета?

Ход игры

Выбирают ловишку — «юного исследователя космоса». Он встает на одной из сторон площадки. Остальные ребята распределяются по всей площадке врассыпную. У каждого в руке ленточка длиной 50-70 см — это ребята-«кометы».

По сигналу воспитателя «юный исследователь космоса» начинает произносить слова, а ребята — бегать в медленном темпе врассыпную по площадке, выполняя по своему выбору одно из заданий: поднимать ленточку вверх и опускать ее; переводить руку с ленточкой вправо-влево над головой; кистью руки, опущенной вниз или отведенной немного в сторону (назад), делать волнообразные движения.



*Летают в космосе кометы,
Хочу про них я все узнать.
Я образец хвоста кометы
Хочу для изучения взять.*

После этих слов педагог дает старт космической ракете — в медленном темпе произносит: «Пять. Четыре. Три. Два. Один». В это время, продолжая передвигаться, дети закрепляют ленточку за воротник одежды или за пояс (в зависимости от одежды), а «юный исследователь космоса» принимает исходное положение: присед. После слова «старт!» начинается бег с ловлей и увертыванием. Ловишка старается забрать ленточки у играющих. Ребята без ленточек строятся в шеренгу в том месте, откуда стартовал «исследователь». По команде педагога «Домой! На Землю!» «юный исследователь космоса» возвращается на свое место, а ребята с ленточками — «кометы» — встают на противоположной стороне площадки — «улетают в далекий космос». Подсчитывается количество ленточек — «хвостов комет» для изучения. Назначают другого «юного исследователя космоса». После проведения игры с разными ведущими сравнивают количество собранных ленточек.

С целью гармоничного развития детей нужно акцентировать их внимание на том, чтобы они меняли руку, удерживающую ленточку, при каждом новом проведении игры.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «НАЙДИ ЛИШНЕЕ»

Цель

Учить находить лишний предмет, развивать логическое мышление.

Материалы

Карточки с рядами предметов (3-4 штуки в ряду), где один — лишний. Например: ракета, самолет, вертолет, велосипед; космонавт, врач, инженер, продавец; звезда, планета, Луна, стул.

Ход игры

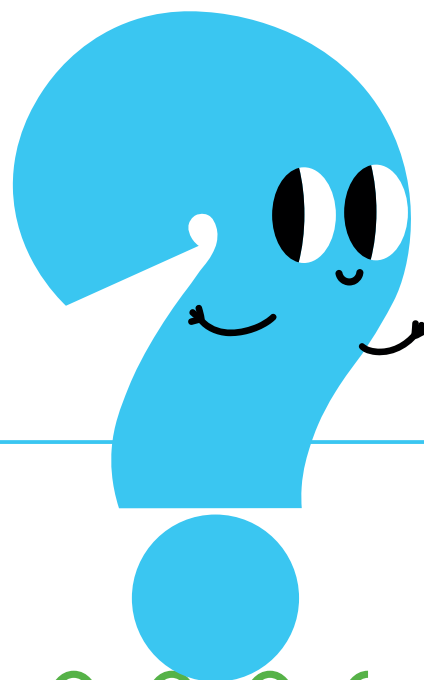
Дети смотрят на ряд и находят лишний предмет.

Воспитатель: «Что здесь лишнее? Почему?»

Ребенок объясняет: «Велосипед — он не летает», «Продавец — не работает в космосе».

Вывод: «Чтобы работать в космосе, нужно быть ученым, инженером или космонавтом. Труд этих людей — самый важный!»

Время: 5-7 мин.



4-5 лет

Космос, загадочный мир

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «КОСМИЧЕСКОЕ МЕМОРИ»

Цель

Развивать память, закреплять образы космических объектов и символов России.

Материалы

Парные карточки (12-16 шт.): ракета, звезда, планета, космонавт, флажок России, спутник, луноход, Гагарин (портрет).

Ход игры

Карточки разложены рубашкой вверх. Дети по очереди открывают две карточки. Если пара совпала — забирают. Если нет — переворачивают. Воспитатель называет каждую карточку: «Ты открыл флаг России!», «А это Гагарин — первый космонавт!»

Вывод: «Память помогает нам помнить героев и символы нашей страны!»

Время: 5-7 мин.

СЛОВЕСНАЯ ИГРА «КОСМОНАВТ СОБИРАЕТСЯ В ПОЛЕТ»

Цель

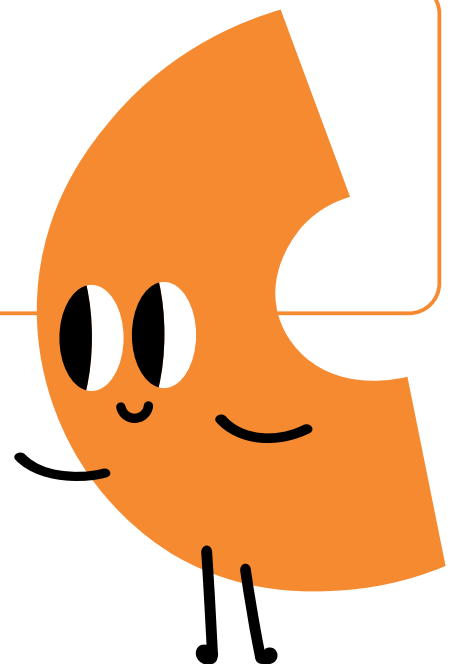
Обогащение словарного запаса, развитие аналитико-синтетических мыслительных операций, воспитание чувства ответственности.

Материалы

Космическая карта, ракета, картинки предметов одежды, части костюма космонавта; еда, которую можно взять в космос и которую нельзя.

Ход игры

Воспитатель уточняет и обобщает знания детей о космосе: там нет воздуха, холодно, невесомость. Человек не может есть обычную еду и носить обычную одежду. Дальше дети рассматривают хаотично расположенные изображения космической и некосмической еды, одежды. Собирают космонавта в полет. Воспитатель исправляет ошибки.



4-5 лет

Космос, загадочный мир

СЛОВЕСНАЯ ИГРА «КАК МНОГО ЗВЕЗД»

Цель

Формирование грамматически правильной речи, согласование числительных с существительными, воспитание точности.

Материалы

Магнитная доска, космические объекты по несколько штук.

Ход игры

Воспитатель создает карту неба, предлагает детям сосчитать, что видит космонавт из иллюминатора: три планеты, две кометы, восемь звезд, одно Солнце и др. Ракета летит дальше, вид меняется, дети снова считают объекты.

МУЗЫКАЛЬНАЯ ИГРА «РАКЕТА И ПЛАНЕТЫ»

Цель

Учить различать быстрый и медленный темп музыки, менять характер движений соответственно; развивать слуховое внимание, умение переключаться между темпами, координацию движений.

Материалы

Музыка: быстрая (ракета летит) и медленная (планеты вращаются).

Ход игры

Один ребенок — «ракета», остальные — «планеты»

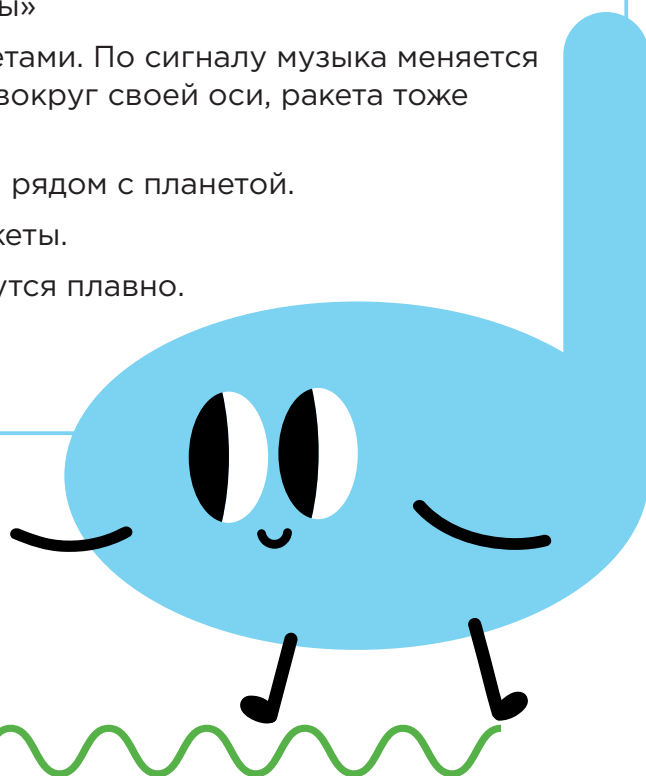
Под быструю музыку ракета бежит между планетами. По сигналу музыка меняется на медленную — планеты медленно вращаются вокруг своей оси, ракета тоже кружится на месте.

По сигналу «Стыковка!» ракета останавливается рядом с планетой.

Повторяется 2-3 раза, дети меняются в роли ракеты.

Вывод: «Ракеты летают быстро, а планеты движутся плавно. В космосе все идет своим чередом!»

Время: 10-12 мин.



4-5 лет

Космос, загадочный мир

МУЗЫКАЛЬНАЯ ИГРА «ВЫХОД В ОТКРЫТЫЙ КОСМОС»

Цель

Развивать координацию движений, равновесие, смелость, осторожность; показать, что выход в открытый космос — это опасная работа, требующая подготовки и смелости.

Материалы

Музыка (таинственная, космическая), обручи, канат/лента.

Ход игры

Дети — «космонавты» в шлемах.

Нужно пройти по канату (ленте) — «выйти в открытый космос», не сходя с него. Затем пролезть в обруч — «вернуться на станцию» Под музыку дети по очереди выполняют.

Воспитатель поддерживает: «Ты смелый! Ты справился!»

Вывод: «Выход в космос — опасная работа. Нужна смелость и осторожность. Российские космонавты — смельчаки!»

Время: 10 мин.



добрыеигры.рф