

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА «ЭКСКУРСИЯ В „ЭКСПЕРИМЕНТАРИУМ“»

Воспитатель предлагает детям отправиться на экскурсию в «Экспериментариум». Воспитатель и дети обсуждают возможные варианты развития сюжета, распределяют роли, определяют правила взаимодействия, организуют пространство.

Варианты развития сюжета

Дети приезжают на экскурсию, экскурсовод предлагает им стать юными исследователями; дети перемещаются по разным «станциям», находят предметы, с помощью экскурсовода изготавливают необычные предметы, которые можно взять с собой в детский сад и использовать в разных играх. Приезжает корреспондент с видеооператором, и дети рассказывают, про какие изобретения человека они узнали.

Варианты ролей

Экскурсовод в «Экспериментариуме», юные изобретатели (или исследователи), водитель, корреспондент, видеооператор.

Комментарий. Можно подготовить различные задания в виде опытов или изготовления предметов. Например, «Изобретения человека».

«ТЕЛЕФОН ИЗ СТАКАНЧИКОВ»

Описание

В центре дна обоих стаканов проделываем отверстие. Продеваем веревку в отверстия стаканов и закрепляем внутри с помощью спички. Второй стакан отдаем собеседнику и натягиваем веревку, используем конструкцию как телефон, когда один участник говорит в стаканчик, а второй подносит другой стаканчик к уху и слушает.

Оборудование

2 больших пластиковых стакана; тонкая и длинная веревка; 2 спички или зубочистки.

Объяснение

Звук — это вибрация воздуха, которая передается не только по воздуху. Стакан, в который мы говорим, служит мембраной, он передает колебания воздуха по нитке. Эта нитка связывает два стакана, поэтому второй стакан принимает вибрации, и мы слышим, что сказал собеседник.

«ЗЕРКАЛЬНОЕ ШИФРОВАНИЕ»

Описание

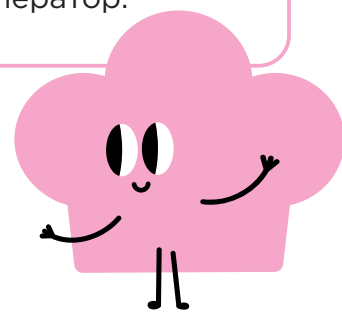
Устанавливаем зеркало на лист бумаги перпендикулярно. Смотрим в зеркало и пишем послание так, чтобы в зеркале оно выглядело правильно, а на бумаге перевернуто. Итог: понять, что написано в «шифровке», можно только при помощи зеркала!

Оборудование

Лист бумаги; ручка или карандаш; зеркало.

Объяснение

Зеркало показывает нам отраженную картину. Текст прочитать довольно тяжело. Дошкольникам можно заранее «наметить» слова, лучше всего имя ребенка, так как к 6 годам многие умеют писать свое имя печатными буквами.



«ПАРАШЮТ»

Описание

Вырезать из пакета квадрат сторонами по 40 см. Сложить его по диагонали вдвое 4 раза подряд, чтобы получилось 16 секций. Отрезать край, чтобы получилось округлое основание, затем раскрыть парашют. Зафиксировать бечевку на каждой секции с помощью клейкой ленты. Соединить все веревочки и завязать их в узел. Прикрепить пластикового человечка с помощью резинки. Сложить парашют и бросить его как можно выше.

Оборудование

8 кусочков бечевки по 40 см; большой пластиковый пакет; клейкая лента; резинка; маленький пластиковый игрушечный человечек.

Объяснение

Купол парашюта имеет большие размеры. При спуске под куполом оказывается большое количество воздуха. Сила сопротивления воздуха уменьшает скорость падения, обеспечивает торможение и мягкое приземление.

ТЕАТРАЛИЗОВАННАЯ ИГРА «ПОЖАРНАЯ КОМАНДА УЧЕНЫХ»

Цель

Воспитывать ответственность за безопасность своей страны, формировать представление о работе ученых, создающих спасательные технологии, закреплять правила пожарной безопасности, развивать командное взаимодействие.

Материалы

Красная/оранжевая накидка, ленточки (для роли Огня), распылители для воды (пустые, с серпантинном/конфетти внутри); «пожарная машина» — стулья, поставленные в ряд, с красным флажком впереди; маски зверей (заяц, медведь, ежик).

Ход игры

Дети — ученые-пожарные, которые испытали новое изобретение — огнетушитель (придуманный российским ученым) и потушили пожар в лесу. В лесу «пожар» (ребенок-Огонь в красной/оранжевой накидке бегают, машет руками, разбрасывает красные ленточки). Звери кричат: «Помогите! Горим!» Приезжает команда ученых на «пожарной машине» (стулья). Главный изобретатель: «Наше новое изобретение — пенный огнетушитель!» Дети берут распылители с конфетти/серпантинном (безопасные) и «тушат» огонь. Огонь оседает (ребенок садится и замолкает), звери танцуют от радости.

Время: 15–17 мин.

ТЕАТРАЛИЗОВАННАЯ ИГРА «СПАСИ ПЛАНЕТУ — СТАНЬ УЧЕНЫМ!»

Цель

Воспитывать ответственное отношение к природе и стране. Развивать связную речь, умение формулировать мысль, учить соотносить проблему и ее решение, формировать активную позицию: «я могу помочь»; развивать чувство единства через совместное действие.

Материалы

Один мяч (или глобус, если есть).

Ход игры

Дети — ученые-спасатели, которые «лечат» планету Земля (глобус или воображаемый шар), называя, что они исправляют. Воспитатель держит в руках мяч (символ Земли) и говорит: «Планета заболела! Ей нужна помощь ученых!» Дети стоят в кругу. Мяч передается по кругу. Ребенок, получив мяч, говорит одну проблему и одно действие.

«Воздух грязный — я придумаю фильтр!» (показывает, как чистит).

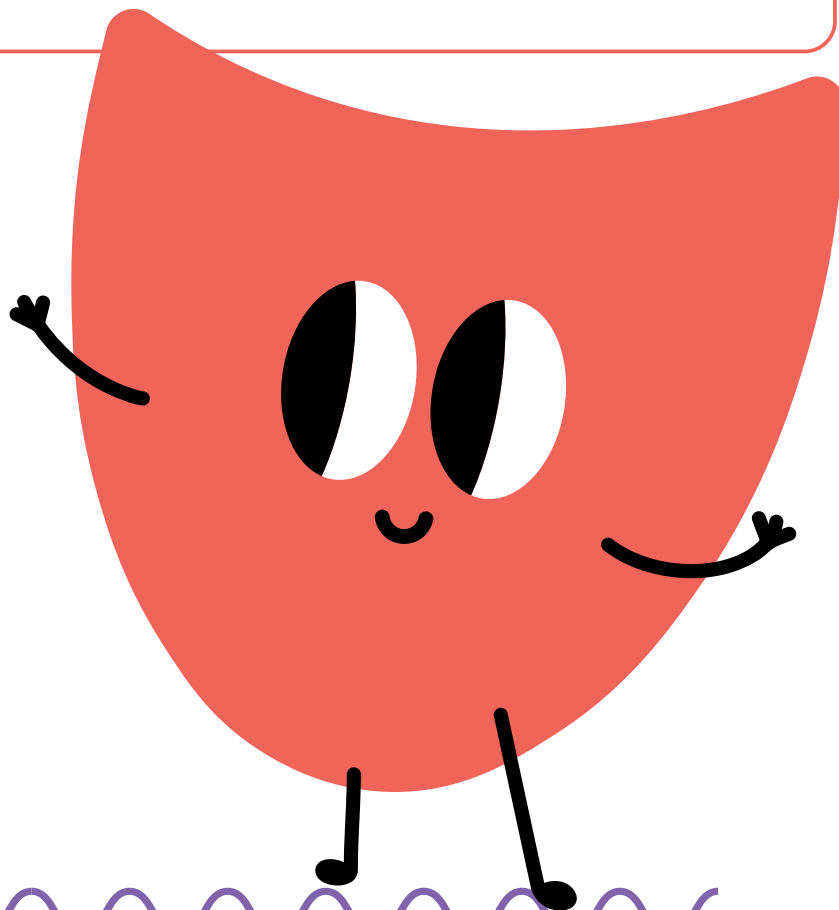
«Вода грязная — я создам очиститель!» (показывает, как процеживает).

«Лес вырубил — я посажу деревья!» (показывает, как сажает).

«Звери болеют — я сделаю лекарство!» (показывает, как дает таблетку).

После каждого ответа мяч передается дальше.

Время: 15–17 мин.



НАРОДНАЯ ИГРА «ПЕЧКИ»

Цель

Закрепление темы
«Юные исследователи».

Материалы

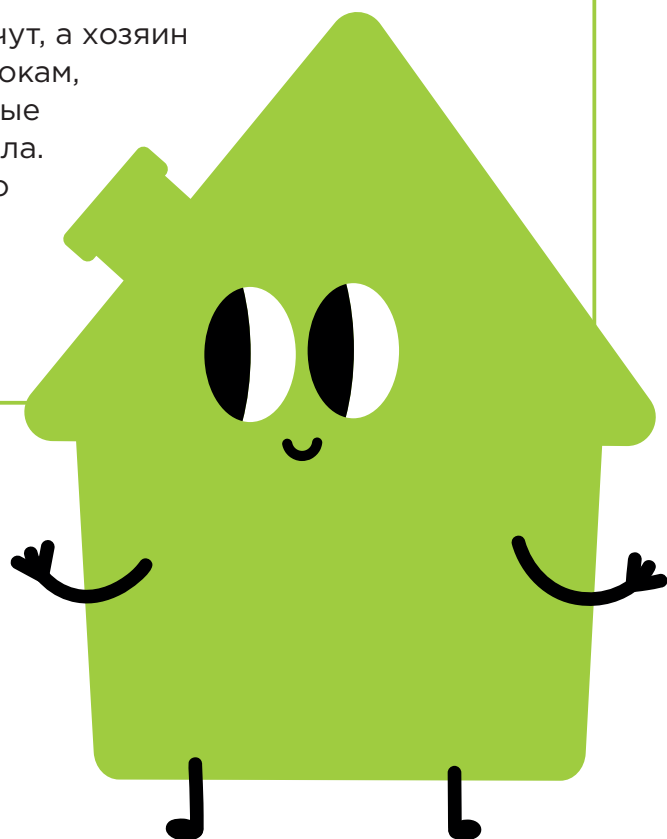
Маленький резиновый мяч, палочки
в достаточном количестве.

Ход игры

Для игры необходимы маленький резиновый мяч и открытая площадка. В земле на одной линии недалеко друг от друга выкапывают ряд ямок — печек (если грунт мягкий, то ямки можно выдавить каблуком или мячиком). Печки делают неглубокими, чтобы по ним мог прокатиться мячик. Количество печек соответствует количеству игроков. Игроки становятся с двух сторон линии печек, каждый около своей печки. Крайние игроки становятся лицом друг к другу, они и начинают игру.

Крайний игрок прокатывает мячик по печкам. Если мячик не остановился ни в одной из ямок, то второй крайний игрок катит его назад. Когда же мяч застрянет в чьей-либо печке, все участники игры стремительно разбегаются в разные стороны, а тот, в чьей печке оказался мяч, кидает его в одного из участников игры. Побитый ловит мяч и, в свою очередь, бьет им другого игрока. При этом бросать следует с того места, где мяч настиг играющего. Так продолжается до тех пор, пока кто-либо не промахнется. Тогда все возвращаются к своим печкам. Тот, кто промахнулся, меняется печками с одним из крайних игроков и начинает игру сначала. За второй промах около печки «промахнувшегося» проводят черту, а за третий промах делают гнездо и сажают палочку-квочку. За каждый дальнейший промах около печки втыкают палочку-цыпленка.

Когда у кого-либо наберется пять цыплят, их прячут, а хозяин квочки должен их найти и раздать остальным игрокам, т. е. догнать и дотронуться палочкой. Все остальные игроки убегают от квочки. Игра начинается сначала. Количество игроков — от пяти до семи. У каждого своя печка, около которой отмечают промахи. Салить мячом надо с места и только в ноги. В конце игры хозяин квочки салит до тех пор, пока у него не останется ни одной палочки.



ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ПУТЕШЕСТВИЕ» (Э. Я. СТЕПАНЕНКОВА)

Цель

Закрепление темы
«Юные исследователи».

Материалы

Стульчики (на один меньше количества участников).

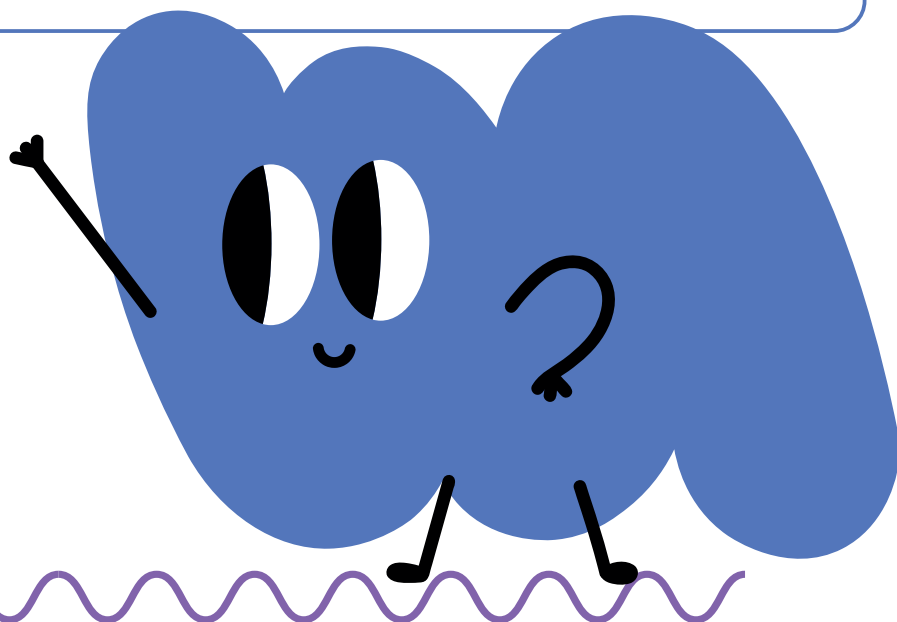
Ход игры

Все садятся на стульчики с таким расчетом, чтобы одному — рассказчику — не хватало места. Каждый играющий придумывает себе какую-либо роль, например: один — трамвай, другой — поезд, третий — ежик, четвертый — речка, пятый — медведь и т. п. Воспитатель узнает придуманные детьми роли и рассказывает им о своем путешествии, упоминая то одно, то другое из выбранных детьми слов.

— Я вышла из дома рано утром. Иду по улице, вдруг вижу — трамвай едет (названный ребенок становится за ней, и они идут вместе, а воспитатель продолжает рассказывать). Я поскорее села и приехала на вокзал. Через минуту я уже сидела в поезде (ребенок, задумавший поезд, присоединяется к путешественникам). Еду и смотрю в окошко. Вот показалась речка, потом лес...

Так постепенно втягиваются в путешествие все дети. Когда стульчики опустеют, рассказчик, продолжая говорить, отводит всех подальше и неожиданно объявляет: «Потом я приехала домой». После этих слов все бегут поскорее занимать места. Кому не досталось места, тот будет рассказчиком. Все выбирают себе новые роли, и игра повторяется.

Перед рассказом нужно опросить всех, кто какую роль себе выбрал, и хорошо их запомнить. Играть в эту игру лучше с небольшой группой детей. Если желающих играть будет много, можно предложить им выбрать несколько одинаковых ролей. Например, несколько детей будут козочками, несколько — лягушками или птичками. Рассказчиком вначале будет сам воспитатель, но постепенно, когда дети уловят смысл игры, они смогут придумать свои рассказы. Воспитатель должен показать пример очень простого и краткого рассказа, в котором просто перечисляются все роли с небольшими подробностями для их связи между собой, не стоит развивать повествование о каждом.



ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ЧТО ИЗОБРЕЛ РУССКИЙ УЧЕНЫЙ?»

Цель

Познакомить с известными русскими изобретениями в игровой форме.

Материалы

Разрезные картинки (4–6 частей) с изображениями: лампочка (Лодыгин), радио (Попов), парашют (Котельников), противогаз (Зелинский), вертолет (Сикорский), телевизор (Зворыкин).

Ход игры

Воспитатель: «Российские ученые подарили миру много полезных вещей. Давайте соберем их изобретения!» Каждый ребенок (или пара) получает конверт с разрезной картинкой. Задача — собрать картинку и угадать, что это (воспитатель помогает). Когда все собрали — воспитатель показывает каждое изображение и говорит: «Лампочку придумал Лодыгин — теперь у нас светло! А парашют придумал Котельников — он спасает людей!»

Все хлопают друг другу — настоящие исследователи!

Время: 15 мин.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА
«НАУЧНАЯ ЭКСПЕДИЦИЯ: СПАСЕНИЕ ПРИРОДЫ»**Цель**

Развивать экологическое мышление, командную работу и понимание ответственности за природу России.

Материалы

Большая карта России (упрощенная) с обозначением природных зон — лес, озеро, поле, город; маршрутные листы; «проблемные карточки» (пожар в лесу, мусор в озере, загрязненный воздух); «инструменты ученых» (картинки: огнетушитель, сачок, насос, грабли, лейка).

Ход игры

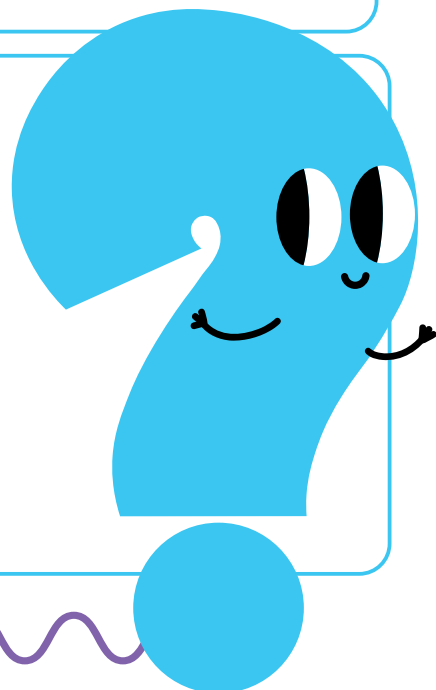
Дети делятся на 3–4 команды — «научные экспедиции».

Каждая команда получает маршрутный лист: нужно пройти по карте и решить проблемы. На каждой остановке — проблемная карточка. Команда выбирает правильный инструмент и объясняет, как она спасет природу.

Воспитатель: «Лес в опасности! Что сделают ученые?»

Дети выбирают огнетушитель: «Потушим пожар!» В конце — все команды собираются в центре карты, воспитатель: «Мы спасли природу России! Мы ответственны за нашу страну!»

Время: 15 мин.



6-7 лет

Юные исследователи

СЛОВЕСНАЯ ИГРА «ИССЛЕДОВАТЕЛИ»

Цель

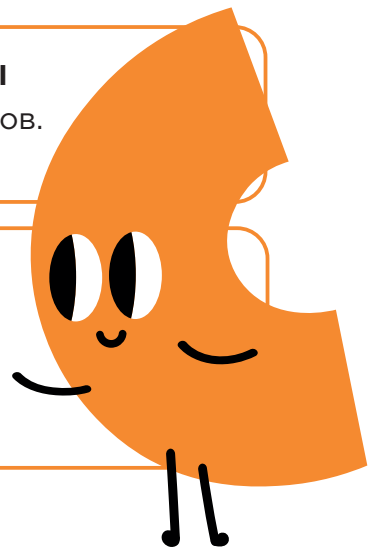
Обогащение словарного запаса, тренировка памяти, воспитание любознательности.

Материалы

Эталоны цветов.

Ход игры

Воспитатель предлагает вспомнить, что в природе бывает определенных цветов. Белого (снег, облака, ландыши, пух, заяц зимой и др.), черного, красного, голубого, желтого, серого, зеленого и т. п.



МУЗЫКАЛЬНАЯ ИГРА

«ПУТЕШЕСТВИЕ ПО РОССИИ НА ПОЕЗДЕ ЗНАНИЙ»

Цель

Расширять представления о родной стране; воспитывать любовь и уважение к своей стране, чувство гордости.

Материалы

Стульчики, поставленные «паровозиком» (по 2 стула в ряд); картинки разных городов / природных зон России (Москва — Кремль, Байкал, Камчатка, северное сияние, лес, река); штурвал (или детский руль) для машиниста; бинокли (из картонных втулок); музыкальное сопровождение.

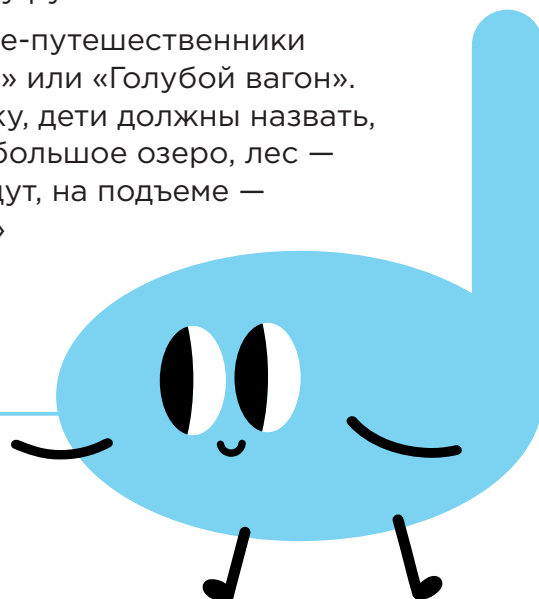
Ход игры

Дети садятся на стулья паровозиком. Машинист — у руля.

Ведущий: «Наш поезд знаний отправляется! Ученые-путешественники изучают Россию». Звучит песня «Паровоз-букашка» или «Голубой вагон». На каждой «станции» ведущий показывает картинку, дети должны назвать, что это (Кремль — главный дом страны, Байкал — большое озеро, лес — где живут звери). Движение: на ровном месте — едут, на подъеме — качаются вперед-назад, при остановке: «ту-ту-у-у!»

В конце: «Какая большая и красивая наша страна! Мы будем ее беречь и изучать!»

Время: 15 мин.



МУЗЫКАЛЬНАЯ ИГРА «ХИМИЧЕСКАЯ РЕАКЦИЯ»

Цель

Дать элементарное представление о химических реакциях (смешивание веществ дает новый результат); развивать умение менять движение в зависимости от динамики музыки, работать в группе; воспитывать интерес к научному эксперименту, понимание ценности труда ученого-химика.

Материалы

Цветные ленточки или шарфы (красный, синий, желтый, зеленый) — по 2 на каждого ребенка; аудиозапись: медленная музыка — нарастающий темп — взрывной аккорд (например, симфоническое крещендо или попури); обручи или обозначенные зоны «лабораторий».

Ход игры

Дети делятся на 4 группы — «элементы»: краски (ленточки соответствующих цветов). Под медленную музыку каждая группа движется в своей зоне (вещество в покое). Музыка ускоряется — «элементы» начинают двигаться быстрее, смешиваться (группы перемешиваются). На мощный аккорд (взрыв/реакция) — все замирают в парах, соединив ленточки (два цвета дали «новое вещество»).

Ведущий подходит к парам: «Красный + синий = фиолетовый! Научное открытие!» «Наш труд — смешивать и создавать новое. Так рождается наука!»

Повторяется 2–3 раза.

Время: 15 мин.



добрыеигры.рф