

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА «СТУДИЯ УДИВИТЕЛЬНЫХ ЗВУКОВ»

Воспитатель предлагает детям отправиться на студию удивительных звуков.

Варианты развития сюжета

Дети отправляются в «Студию удивительных звуков»; директор студии проводит экскурсию, включает аудиозапись и предлагает детям угадать, что это за звуки (шум моря, дождь, ветер, пение птиц, звук автомобилей на улице, поезд, взлет самолета, аплодисменты в театре и т. д.); показывает, как с помощью разных предметов можно извлекать звуки; предлагает стать юными исследователями звуков и найти предметы, с помощью которых можно извлекать разные звуки; дети находят предметы, возвращаются в студию; записывают звуки с помощью звукорежиссера (можно усложнить задание — когда дети друг другу не показывают предметы, с помощью которых издаются звуки, а угадывают их), вместе юные исследователи обсуждают, что можно таким образом озвучить, в каких играх использовать. Приезжает корреспондент с видеооператором, и дети рассказывают, как они исследовали звуки. Возвращение в детский сад.

Варианты ролей

Директор студии (воспитатель), юные исследователи звуков, звукорежиссер, корреспондент, видеооператор, водитель.



Комментарий. Можно заранее записать разные звуки для игры.

ТЕАТРАЛИЗОВАННАЯ ИГРА «ТРИ ЖЕЛАНИЯ ДЛЯ РОССИИ»

Цель

Воспитывать чувство служения Отечеству и ответственность за его будущее. развивать творческое воображение, инициативу, учить выражать свои мысли действием и короткой фразой, формировать активную гражданскую позицию через игру.

Ход игры

Дети по ролям показывают, что бы они сделали для страны, если бы стали учеными на один день. Воспитатель: «Представьте, что вы — великие ученые. У вас есть три желания для России! Что вы сделаете?» Дети по очереди выходят и жестом + фразой показывают.

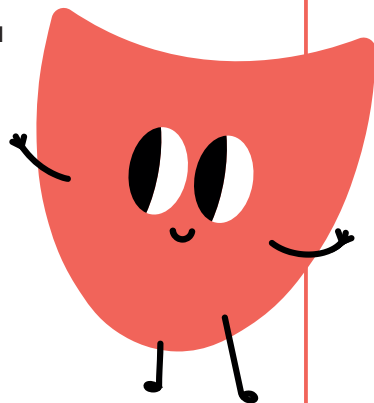
«Я очищу все реки!» (показывает движения — черпает и выливает).

«Я построю мосты!» (руками рисует арку).

«Я вылечу всех людей!» (прикладывает руку к сердцу).

«Я выращу большие леса!» (тянется вверх, как дерево).

Время: 15 мин.



ТЕАТРАЛИЗОВАННАЯ ИГРА «КОСМИЧЕСКАЯ ЭКСПЕДИЦИЯ»

Цель

Воспитывать гордость за достижения России в космосе, формировать чувство ответственности за безопасность своей страны, развивать навыки коллективной драматизации, координацию движений, учить выполнять действия в логике сюжета.

Материалы

Стулья / мягкие модули для постройки ракеты; «скафандры» — фольгированные жилеты или накидки из блестящей ткани; большой мяч (метеорит), обклеенный фольгой; карта-схема звездного неба (на ватмане с точками-звездами).

Ход игры

Дети разыгрывают историю о том, как российские космонавты и ученые отправляются в космос, чтобы защитить Землю от опасности. Роли: командир корабля, ученые-навигаторы, космонавты, диспетчер на Земле. Диспетчер (воспитатель) сообщает: «Внимание! К Земле летит метеорит! Наши ученые рассчитали опасность!» Командир собирает экипаж: «Космонавты, на старт!» Дети надевают «скафандры» и строят ракету (из стульев/модулей). Ученые-навигаторы указывают путь (по карте-схеме). Космонавты выходят в открытый космос (на ковер) и «отталкивают» метеорит (большой мяч).

Время: 15–17 мин.

НАРОДНАЯ ИГРА «ИГРА В КОЛОКОЛ (ЗАРОБАНА)»

Цель

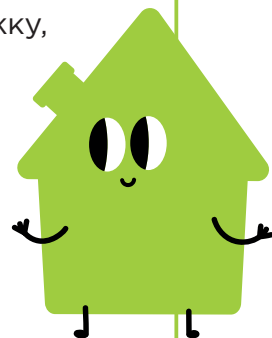
Закрепление темы «Юные исследователи».

Материалы

Мел, флажок, подставка под флажок.

Ход игры

На площадке чертится круг диаметром 5 м, от которого на расстоянии 10–12 м ставится флажок на подставке (или стойке высотой 1–1,5 м). Десять-двенадцать игроков становятся внутри круга (у самой линии), берутся за руки и, расставив их в стороны, образуют колокол. Один игрок назначается языком колокола, который двигается внутри круга и повторяет: «Сломаю колокол...» Внезапно он подбегает к какой-нибудь паре детей и пытается разорвать их сцепленные руки — сломать колокол. В случае если языку это удастся, он бежит по направлению к флажку, а его преследуют те двое игроков, между которыми он разорвал круг. Если убегающий успеет дотронуться до флажка раньше, чем его осалят преследователи, он имеет право еще раз выполнить эту же роль. В случае если его осалят (коснутся рукой), ловушка занимает место языка, а остальные двое игроков встают в круг. Если же убегающего одновременно осалят оба догоняющих, то языком становится один из них по жребию, а другой вместе с бывшим языком становится в круг. Языка можно салить, только пока он не коснулся флажка. Во время преследования языка пробегать через круг запрещается. Прорывать круг между одними и теми же игроками запрещается. После каждого прорыва рекомендуется смещать колокол вправо или влево на несколько мест. С целью усложнения игры колокол может постоянно медленно двигаться вправо или влево (по указанию ведущего).



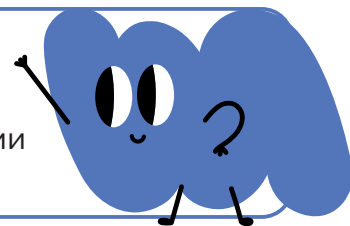
ПОДВИЖНАЯ ИГРА «АРХИМЕДЫ»

Цель

Закрепление темы «Юные исследователи».

Материалы

Одинаковые ведерки с водой по количеству команд, мел, коробки с идентичными наборами предметов по количеству команд.

**Ход игры**

На одном конце площадки отмечается линия старта. На расстоянии 10–12 м от линии старта ставятся 2–4 ведерка (по количеству команд) с одинаковым количеством воды в каждом (примерно $\frac{2}{3}$). Играющие делятся на 2–4 команды, которые выстраиваются в колонну по одному против каждого ведерка. Перед первыми игроками стоят коробки с предметами, которые тонут в воде. Наборы предметов в каждой коробке должны быть одинаковыми. Воспитатель говорит игрокам: «Ребята, как вы думаете, что будет, если в ведерки с водой мы будем класть разные предметы? Давайте проверим!» Воспитатель дает стартовый сигнал к началу игры. После этого сигнала первые игроки берут из коробки один предмет, бегут к своему ведерку и аккуратно кладут его в воду. Затем они бегут обратно к своей колонне и дотрагиваются рукой до игрока, стоящего вторым, а сами становятся последними в колонну. Вторые игроки после касания их первым игроком берут из коробки предмет и т. д. Побеждает команда, игроки которой первыми положили в ведерко столько предметов, что вода начала вытекать через край ведерка.

Разрешается брать из коробки только по одному предмету. Очередному игроку разрешается выбегать за линию старта только после касания рукой предыдущего игрока. Предметы в ведро нужно класть аккуратно, не разбрызгивая воду.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ЛАБОРАТОРИЯ ДОБРЫХ ДЕЛ»

Цель

Показать, что научный труд помогает людям и делает мир лучше.

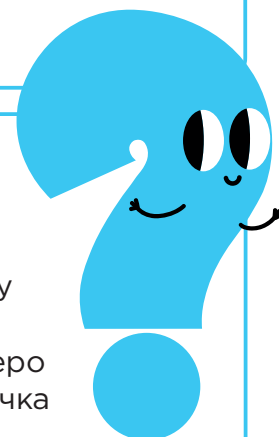
Материалы

Прозрачные стаканчики, вода, пипетки, пищевые красители (красный, желтый, зеленый), карточки с «проблемами» (грустное лицо — кариес, грязное озеро, больное деревце).

Ход игры

Воспитатель: «Ученые в лабораториях придумывают лекарства, чистят воду, спасают природу. Мы сегодня тоже ученые!» Каждый ребенок получает стаканчик с водой и пипетку. Воспитатель показывает карточку с проблемой: «У деревца заболели листочки — надо добавить зеленое лекарство!» Дети капают зеленый краситель — вода окрашивается. «Озеро загрязнилось — надо очистить!» — все добавляют синий цвет. «У человечка болят зубы — нужна красная микстура!»

Время: 15 мин.



5–6 лет

Юные исследователи

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «НАУЧНЫЙ ДЕСАНТ»

Цель

Формировать чувство гордости за российских ученых и понимание ценности труда.

Материалы

Карточки с изображениями российских изобретений/открытий (самолет, космическая ракета, лампочка, телефон, велосипед — упрощенно), обруч или корзина «Россия».

Ход игры

Воспитатель: «Ребята, 8 февраля — День российской науки. Наши ученые сделали много великих открытий, которые помогли всей стране! Сейчас мы превратимся в научный десант и соберем все изобретения в нашу копилку».

Карточки разложены по полу. Дети делятся на две команды. По сигналу один участник от команды бежит, берет карточку, возвращается и кладет ее в корзину команды. Когда все карточки собраны, воспитатель показывает каждую и кратко рассказывает (буквально 1 фразу): «Это самолет — русский инженер Можайский придумал», «Это ракета — наши Циолковский и Королев». Выигрывает дружба! Все молодцы, потому что трудились для страны.

Время: 15 мин.

СЛОВЕСНАЯ ИГРА «ВКЛЮЧАЮ-ВЫКЛЮЧАЮ»

Цель

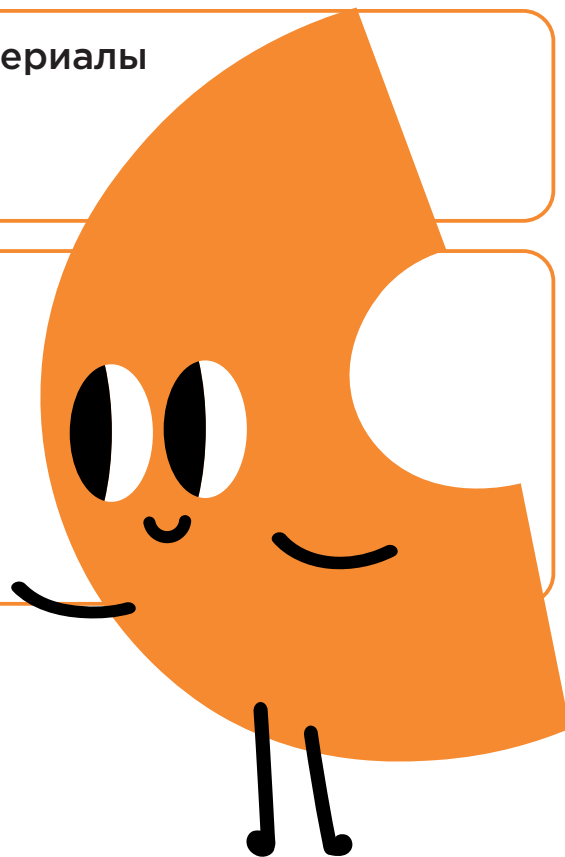
Формирование грамматически правильной речи, тренировка внимания, развитие любознательности.

Материалы

Мяч.

Ход игры

Воспитатель кидает по очереди детям мяч, начиная фразу: «Я включаю электрическую...» ребенок должен закончить фразу словом женского рода, «электрический» — правильно согласовать в мужском роде и т. п. Повторять электроприборы нельзя, нужно вспомнить как можно больше.



5–6 лет

Юные исследователи

МУЗЫКАЛЬНАЯ ИГРА «МАГНИТНАЯ ЛАБОРАТОРИЯ»

Цель

Познакомить с простым физическим явлением — притяжением магнита; учить различать металлические и неметаллические предметы; развивать мелкую моторику, наблюдательность, умение работать в паре; воспитывать интерес к экспериментам и радость от собственного «открытия».

Материалы

Большие магниты (по одному на 2–3 детей); набор мелких металлических предметов (скрепки, монетки, гвоздики, крышечки) и неметаллических (пластиковые пуговицы, деревянные кубики, бумажные кружочки); подносы (по количеству групп); веселая музыка (например, «Спортивный марш»).

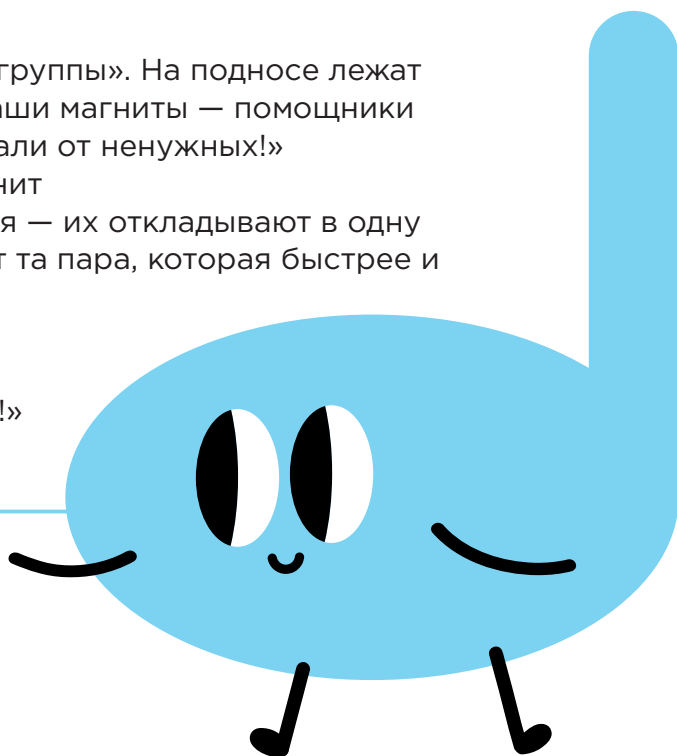
Ход игры

Дети делятся на пары/группы — «научные группы». На подносе лежат перемешанные предметы. Воспитатель «Наши магниты — помощники ученых. Они помогут отделить нужные детали от ненужных!»

Под музыку дети по очереди подносят магнит к предметам. Металлические притягиваются — их откладывают в одну сторону, остальные — в другую. Побеждает та пара, которая быстрее и правильнее все рассортирует (без духа соревнования — просто отмечаем успех).

«Мы сегодня — настоящие ученые-физики! Наш труд помог сделать научное открытие!»

Время: 12–15 мин.



5–6 лет

Юные исследователи

МУЗЫКАЛЬНАЯ ИГРА «УГАДАЙ ПРОФЕССИЮ УЧЕНОГО»

Цель

Познакомить с разными научными профессиями; развивать воображение, мимику, пантомимику, слуховое внимание; формировать уважение к труду ученых, понимание важности науки для страны.

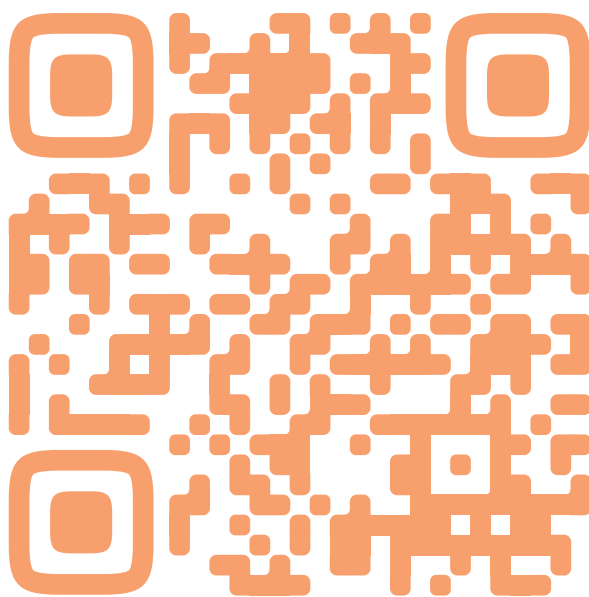
Материалы

Карточки с изображениями ученых разных направлений: астроном (смотрит в телескоп), геолог (стучит молоточком), биолог (смотрит в микроскоп), химик (смешивает реактивы в колбах), строитель-инженер (держит чертеж); веселая музыка для фона; ширма или ширмочка.

Ход игры

Ведущий показывает карточку одному ребенку (или небольшой группе). Ребенок не показывает остальным, а под музыку изображает движениями, что делает этот ученый. Все остальные угадывают. После каждого угадывания короткое обсуждение: «Этот ученый нам нужен? Он служит Родине? Да!» Можно усложнить: не только угадать профессию, но и сказать, что важного делает этот ученый.

Время: 15–17 мин.



добрыеигры.рф