

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА

«АРХЕОЛОГИ НА РАСКОПКАХ ДРЕВНЕГО ГОРОДА»

Воспитатель предлагает проблемную ситуацию: археологи начали раскопки древнего города, им необходимы помощники. Воспитатель и дети обсуждают возможные варианты развития сюжета, распределяют роли, определяют правила взаимодействия, организуют пространство.

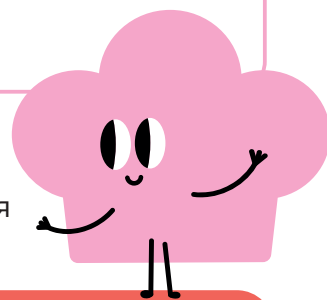
Варианты развития сюжета

Поездка к месту раскопок, помощь в раскопках, нахождение различных предметов, аккуратная транспортировка найденного в музей, описание, зарисовки, подготовка экспозиции. Можно ввести ситуацию погружения в море для поиска сохранившихся предметов затопленной части города. Корреспондент телевидения и видеооператор ведут репортаж о раскопках древнего города и подготовке новой выставки в археологическом музее.

Варианты ролей

Археологи, археологи-аквалангисты, научный сотрудник музея, корреспондент, видеооператор, водитель, шкипер (это капитан или рулевой небольшого судна, такого как катер или яхта).

Комментарий. Можно заранее подготовить емкости с песком, нарезанной бумагой, водой и мелкие предметы, которые можно потом систематизировать для выставки, например посуда, украшения, орудия труда и т. д.



ТЕАТРАЛИЗОВАННАЯ ИГРА «МОСТИК ДРУЖБЫ»

Цель

Показать единство Крыма и России через совместное созидание.

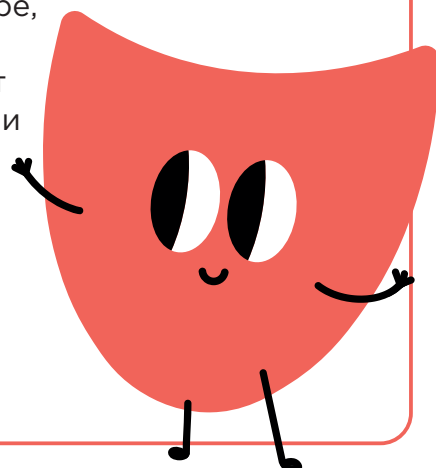
Материалы

Канат или длинная веревка, синяя ткань (море), флажки.

Ход игры

Воспитатель рассказывает, что Крым и Россию разделяет море, но дружба сильнее — и мы построим мост. На пол стелется синяя ткань — это море. Дети делятся на две команды, встают по разные стороны. У каждой — конец каната. По команде они перекидывают канат через «море», соединяя берега. Когда канат лег, дети берутся за него двумя руками, поднимают над головой и говорят: «Крым и Россия — мост навсегда!» Затем каждый ребенок проходит вдоль каната (как по мосту) с флажком в руке, остальные хлопают. В конце — общий круг и крик «Ура!».

Время: 12–15 мин.



ТЕАТРАЛИЗОВАННАЯ ИГРА «МОРСКАЯ ЦЕПОЧКА»

Цель

Через физическое взаимодействие показать, что сила — в единстве и взаимопомощи.

Материалы

Синяя ткань или две длинные ленты (обозначить море), ракушка или любой небольшой предмет.

Ход игры

На полу обозначено «море» (ткань или ленты на расстоянии 3–4 метров). Воспитатель говорит: «По морю нужно переправить ракушку-весточку из Крыма в Россию. По одному — опасно, а вместе — легко!» Первый ребенок перешагивает море с ракушкой в руках. Затем возвращается, берет за руку второго — они перешагивают вдвоем. Потом возвращаются, берут третьего и так далее. Последним присоединяется педагог. Когда вся группа по ту сторону — все вместе поднимают ракушку вверх и произносят: «Вместе мы все сможем!» Потом можно «вернуться обратно» тем же способом.

Время: 12–15 мин.

НАРОДНАЯ ИГРА «ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ (СЯРА СЕРСИ)»

Цель

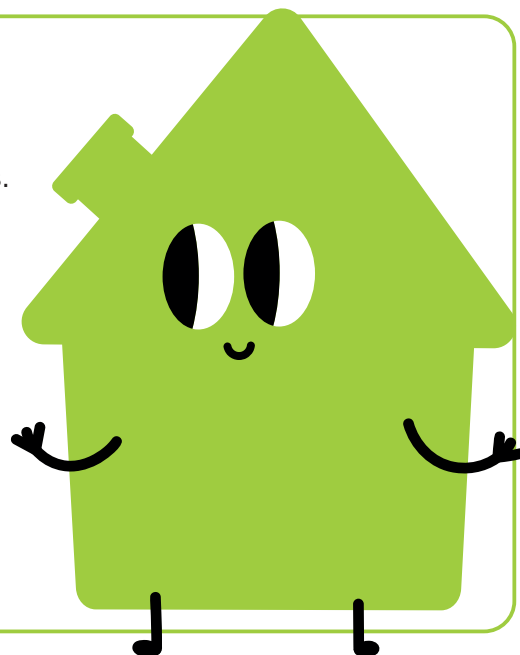
Закрепление темы «Приключения в Крыму».

Материалы

Планочки или щепочки и веревочка для конструирования «летучей мыши».

Ход игры

Веревочкой связывают накрест две тонкие планочки или щепочки. Получается вертушка — летучая мышь. Игроки делятся на две команды и выбирают капитанов. Капитаны становятся в центре большой площадки, остальные — вокруг них. Один из капитанов первым кидает летучую мышь высоко вверх. Все остальные стараются поймать ее при падении еще в воздухе или схватить уже на земле. Отнимать уже пойманную летучую мышь не разрешается. Поймавший летучую мышь отдает ее капитану своей команды, который получает право на новый бросок. Повторный бросок капитана дает команде очко. Играют до тех пор, пока не получают определенное количество очков.



ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ЧЕРЕЗ ПРОЛИВ»

(НА ОСНОВЕ ИГРЫ М. М. КОНТОРОВИЧ, Л. И. МИХАЙЛОВОЙ)

Цель

Закрепление темы
«Приключения в Крыму».

Материалы

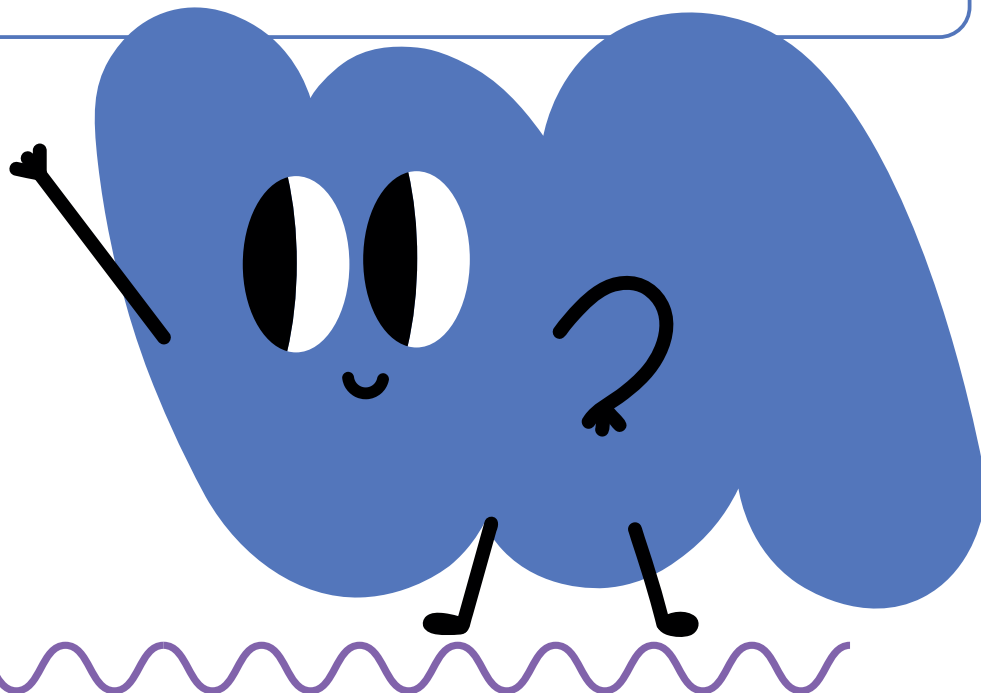
Стулья, скамейки, мел, флажки, дощечки
размером примерно 30×20 см.

Ход игры

На одной стороне площадки (комнаты) расставлены стулья, скамейки, на которых сидят дети. На расстоянии двух-трех шагов от сидящих по назначению воспитателя становятся четверо-пятеро играющих. Перед ними проводится черта.

На противоположной стороне площадки тоже проводится черта, за которой против каждого играющего ставится стул. На стул кладется флажок. Между чертами находится «Керченский пролив». Каждый из стоящих детей получает по две дощечки («паромы»). Он должен перебраться через пролив по дощечкам до Крыма (стулья с флажками), «не замочив ног». По команде воспитателя «начинай» играющий кладет на землю (пол) одну дощечку и становится на нее, затем он кладет впереди себя другую и переходит на нее. Сзади лежащую дощечку он кладет впереди себя, и так до тех пор, пока не доберется до флажка. Перейдя пролив по дощечкам, он подходит к флажку и поднимает его над головой. Отмечается, кто первый поднял флажок. Затем все кладут флажки обратно и возвращаются на места, обходя пролив. Те дети, которые переходили по дощечкам, садятся на стулья, а дощечки передают другим детям. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не проделают путь через пролив.

Игрокам нельзя ступать ногами на пол, надо становиться на дощечку. Начинать перебираться через болото по дощечкам можно только по команде воспитателя «начинай». Нельзя бросать дощечки, их надо класть на пол. Воспитатель следит за тем, чтобы при повторении игры дети брали дощечки с другой стороны, т. е. если один раз брали справа (вращение корпуса было вправо), то при повторении игры должны брать слева. Расстояние между первоначальной линией и стулом, на котором лежит флажок, 8-10 шагов.



6–7 лет

Приключения в Крыму

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «МЕМОРИ „СИМВОЛЫ КРЫМА И РОССИИ“»

Цель

Развивать память, внимание, закреплять визуальные образы.

Материалы

Парные карточки (8–10 пар) с изображениями: флаг России, герб России, Крымский мост, море, дельфин, чайка, горы, солнышко.

Ход игры

Карточки разложены рубашкой вверх. Дети по очереди открывают по две карточки. Если пара совпала — забирают себе и называют, что изображено. Если нет — переворачивают обратно. Патриотичный момент: когда нашли пару «Крымский мост» или «флаг» — все хлопают и говорят: «Ура! Мы вместе!»

Время: 12–15 мин.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «НАЙДИ ОТЛИЧИЯ: ФЛАГ РОССИИ И ФЛАГ КРЫМА»

Цель

Развивать внимание, зрительное восприятие; закреплять знание символов.

Материалы

Две картинки с изображением флагов России и Крыма (очень похожих, но с отличиями: у флага Крыма внизу широкая красная полоса, а у России — три равные полосы + возможны мелкие детали), карандаши или фишки.

Ход игры

Каждый ребенок получает две картинки. Нужно найти и отметить 3–4 отличия. Обсуждение: «Флаги похожи? Да! Потому что Крым — часть России. Но есть и свои особенности, как у каждого региона».

Время: 12–15 мин.

СЛОВЕСНАЯ ИГРА «ЗАБОЧУСЬ О РОДНОМ КРАЕ»

Цель

Развитие связной речи, развитие аналитико-синтетических мыслительных операций, воспитание любви к Родине.

Материалы

Смайлы — зеленый (с улыбкой), красный (сердитый), сюжетные картины путешественников, которые мусорят или заботятся о природе.

Ход игры

Ребята мысленно отправляются в путешествие по стране, вспоминают названия городов, рек, «встречают» других путешественников — рассматривают картинки, нравственно оценивают поступки, прикрепляют к картинкам смайлы.

6-7 лет

Приключения в Крыму

СЛОВЕСНАЯ ИГРА «УГАДАЙ ПТИЦ ПО ГОЛОСАМ»

Цель

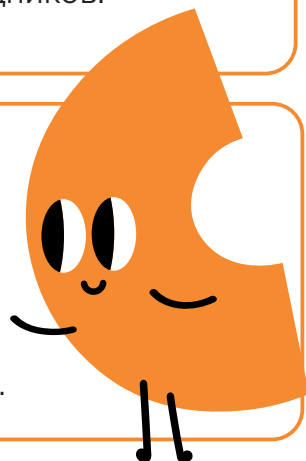
Развитие слухового внимания, обогащение словарного запаса, воспитание любви к родной природе.

Материалы

Аудиозаписи голосов птиц, иллюстрации птиц, фотографии заповедников.

Ход игры

Воспитатель рассказывает, что у нас такая большая страна, что зимующим птицам не нужно лететь в Африку, у нас есть места, где и зимой тепло. Там создают заповедники. Показывает фотографии заповедника «Лебяжий острова», где останавливается много птиц. Дети рассматривают изображения птиц, пытаются угадать их по голосам. Повторяют правила, как заботиться о птицах.



МУЗЫКАЛЬНАЯ ИГРА

«МУЗЫКАЛЬНЫЙ ПОЕЗД „КРЫМ — МОСКВА“»

Цель

Закреплять названия городов через музыкальную игру, развивать координацию.

Материалы

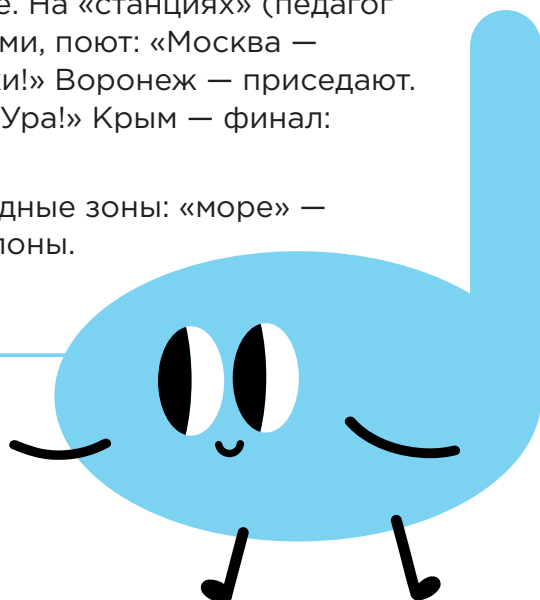
Аудиозапись песни «Веселые путешественники» или любой ритмичной музыки, руль для машиниста, билеты.

Ход игры

Дети встают паровозиком. Один — машинист (у руля), остальные — вагончики. Под музыку «поезд» движется по группе. На «станциях» (педагог объявляет): Москва — остановка, дети топают ногами, поют: «Москва — столица!» Тула — хлопают, говорят: «Тула — пряники!» Воронеж — приседают. Крымский мост — поднимают руки вверх, кричат: «Ура!» Крым — финал: общий хоровод.

Вариация: можно использовать не города, а природные зоны: «море» — волны руками, «горы» — руки вверх, «поле» — наклоны.

Время: 15 мин.



6–7 лет

Приключения в Крыму

МУЗЫКАЛЬНАЯ ИГРА «ПЛАТОЧЕК ЕДИНСТВА»

Цель

Воспитывать чувство общности, дружбы через традиционную русскую игру.

Материалы

Красивый платок (можно с вышивкой или в цветах флага России), народная музыка.

Ход игры

Дети встают в круг. Под музыку передают платок по кругу. Водящий (ребенок или педагог) стоит в центре с закрытыми глазами. Когда музыка останавливается — у кого платок, выходит в центр. Водящий открывает глаза. Тот, кто с платком, показывает движение (например, «плывущий дельфин» или «расправленный флаг»), а водящий повторяет. Все хлопают. Смысловый акцент: «Платок передается из поколения в поколение — так и мы передаем память о единстве Крыма и России!»

Время: 12–15 мин.



добрыеигры.рф