

6-7 лет

# Спасибо вам, герои

РЕБЕНОК — РЕБЕНОК

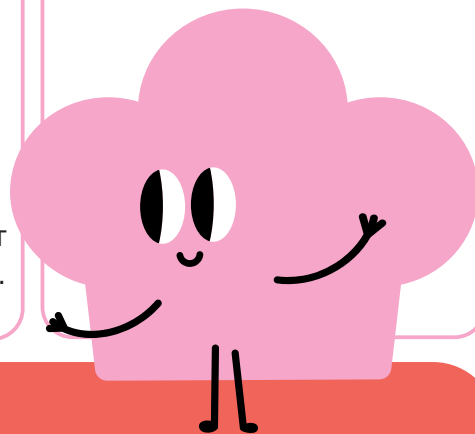
## СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА «ПРИКЛЮЧЕНИЯ ИВАНА-ЦАРЕВИЧА»

### Варианты развития сюжета

Рекомендуется предварительно прочитать и обсудить с детьми сказку «Иван-царевич и Серый Волк» (обработано А. Н. Толстого). Воспитатель предлагает детям игровую ситуацию: придумать новые приключения для Ивана-царевича и отправиться с ним в сказку. Воспитатель проводит словесную игру по сюжетосложению посредством метода «игра-придумывание» (Н. Я. Михайленко и Н. А. Коротковой). Воспитатель и дети обсуждают возможные варианты развития сюжета, распределяют роли, определяют правила взаимодействия, организуют пространство для приключений Ивана-царевича и игру.

### Варианты ролей

Определяются участниками в соответствии с сюжетом.



## ТЕАТРАЛИЗОВАННАЯ ИГРА

### «СЕКРЕТНОЕ ЗАДАНИЕ — ДОСТАВИТЬ КАРТУ»

#### Цель

Формировать осознанное чувство ответственности за выполнение задания, развивать ловкость, координацию, умение преодолевать препятствия, воспитывать серьезное отношение к порученному делу.

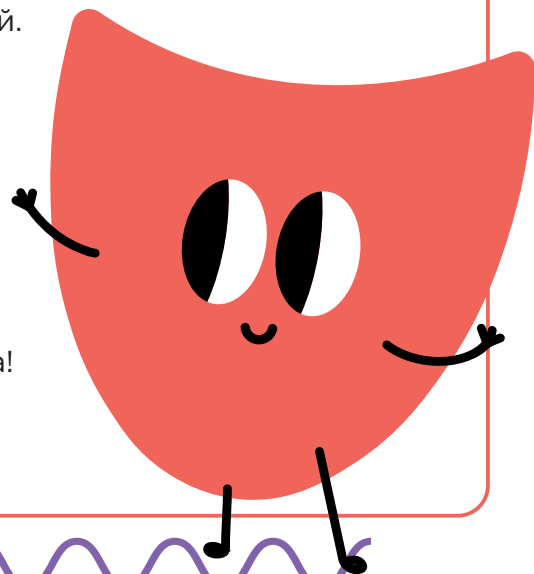
#### Материалы

Конверт с «картой» (лист бумаги); полоса препятствий: обруч (пролезть), скамейка (пройти), веревка (перешагнуть), стул (обежать); флажок (финиш).

#### Ход игры

Дети получают секретное задание: доставить карту местности в штаб, преодолев полосу препятствий. Воспитатель: «От того, доставите ли вы карту в штаб, зависит, где будут стоять наши войска! Это очень ответственное задание!» Дети делятся на 2-3 команды. Каждая команда получает конверт с картой. Первый ребенок с конвертом преодолевает полосу: пролезает в обруч, проходит по скамейке (руки в стороны), перешагивает через веревку, обегает стул и бежит к флажку (штаб). Оставляет конверт у флажка, возвращается к команде. Второй ребенок бежит к флажку, забирает конверт и преодолевает полосу обратно, передавая следующему. Последний ребенок приносит конверт воспитателю. Воспитатель открывает, «изучает карту»: «Отлично! Карта доставлена! Теперь мы знаем, где разместить войска! Вы спасли положение своей ответственностью!»

**Время: 15-17 мин.**



6–7 лет

# Спасибо вам, герои

## ТЕАТРАЛИЗОВАННАЯ ИГРА «ЭСТАФЕТА ДРУЖБЫ»

### Цель

Закреплять представление о нравственных качествах защитника, развивать речь, память, воспитывать уважение к защитникам.

### Материалы

Флажок России.

### Ход игры

Солдаты передают друг другу флажок, называя хорошее качество, которым должен обладать защитник. Дети стоят в кругу. Воспитатель дает флажок первому и говорит: «Назови качество защитника!» Дети передают флажок по кругу, каждый называет одно качество (сильный, смелый, добрый, честный, справедливый, умный, заботливый). Кто не знает — воспитатель помогает. Когда флажок обходит всех, воспитатель: «Настоящий защитник — это...» — перечисляет все названные качества. «Мы гордимся такими защитниками!»

**Время: 15 мин.**

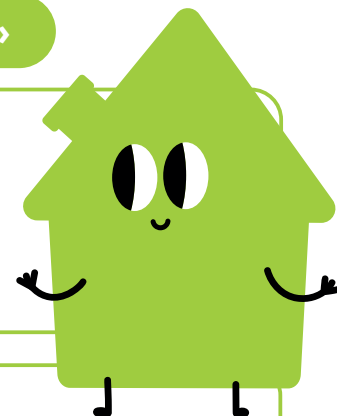
## НАРОДНАЯ ИГРА «ИГРА В БАШНЮ (ГДАЛАХ ЛОВЗАР)»

### Цель

Закрепление темы «Спасибо вам, герои».

### Материалы

Мел, круглая палочка длиной 15–18 см, диаметром 5 см, бита (одна общая или индивидуальная у каждого игрока).



### Ход игры

На ровной площадке чертится квадрат размером 50х50 см. От квадрата на расстоянии 1,5–2 м проводится черта — это первый полукон, от полукона чертятся еще шесть линий-полуконков с промежутками в один шаг. В центре квадрата устанавливается круглая палочка длиной 15–18 см, диаметром 5 см.

Из числа играющих выбирается водящий, остальные поочередно начинают игру с кона, т. е. с последней отметки, стараясь выбить палочку из квадрата. Водящий стоит с противоположной стороны квадрата на таком расстоянии от него, чтобы его не задела бита и палочка. Если играющий выбивает палочку, он бежит за своей битой, а водящий — за палочкой. Если водящий раньше успевает подбежать к квадрату и произнести слово «башня», он становится играющим, а играющий — водящим. Если же раньше к квадрату подбежал играющий и успел сказать «башня», он приближается к квадрату на один полукон, а водящий продолжает водить.

Игра продолжается до тех пор, пока один из играющих не выйдет на первый полукон, т. е. на первую черту от квадрата. Выигравшему дается право начинать игру. Играющих может быть от двух до восьми человек. Играющие могут иметь одну биту на всех или столько, сколько играющих. Игра начинается с последнего (дальнего) полукона. Промах считается потерей хода.

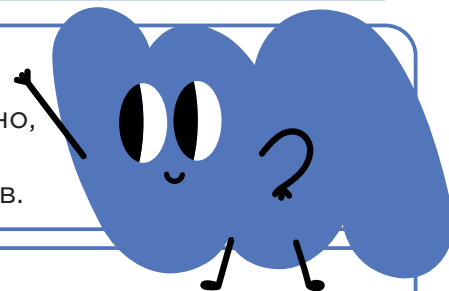
## ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ЗАЩИТА МОСТА» (Л. П. ФАТЕЕВА)

**Цель**

Закрепление темы  
«Спасибо вам, герои».

**Материалы**

Мел, гимнастический бум или бревно,  
теннисные (тряпичные) мячи —  
в 2 раза больше количества игроков.

**Ход игры**

Для игры нужно соорудить перекидной мостик через «ручей» (контуры рисуются мелом на полу). Мостиком может служить гимнастический бум или бревно. Когда мост «построен», участники игры делятся на 2 команды. Одна команда наступает, т. е. стремится пройти по мосту, другая его обороняет. Защитники располагаются в 5–7 метрах от переправы, в руках у них по 2 теннисных (тряпичных) мяча.

По сигналу воспитателя наступающие по одному бегут к мосту. Их цель — как можно быстрее перебежать на другую сторону. Защитники бросают (не сильно!) в перебегающих мячи, а те стараются увернуться или поймать мяч, за что начисляют 5 очков.

Тот, кто перебрался через мост на другую сторону, получает 3 очка. Если один из игроков потерял равновесие и соскочил на землю, то команда теряет 3 очка. Если же мяч попал в игрока, то он выбывает из борьбы. Игру заканчивают, как только защитники израсходовали свои «боеприпасы», т. е. бросили по 2 мяча, или все наступающие перебрались через мост. Подсчитывают очки каждой команды. После этого игроки меняются ролями. Команду-победителя определяют после подсчета очков штурма и обороны.

## ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «КТО ТАКОЙ ЗАЩИТНИК ОТЕЧЕСТВА?»

**Цель**

Формировать обобщенное понятие «защитник Отечества», воспитывать уважение к людям, которые служат Отечеству, чувство гордости за них.

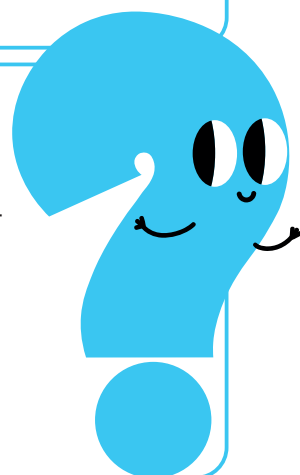
**Материалы**

Карточки с изображениями: военный, спасатель, пожарный, полицейский, врач, космонавт, учитель, строитель, спортсмен, ученый; а также карточки-отрицания: хулиган, лентяй, обманщик, трус; два конверта — «Защитники» и «Не защитники»; фишки-звездочки.

**Ход игры**

Воспитатель: «Защитник Отечества — это не только военный. Это любой человек, кто служит своей стране, защищает людей, совершает добрые поступки. А кто не может быть защитником? Разберемся!» Ребенок берет карточку: «Пожарный — защитник. Он тушит пожары, спасает людей, рискует жизнью ради других.» — «Хулиган — не защитник. Он обижает слабых, нарушает порядок». За правильный ответ — звездочка. В конце подводим итог: «Настоящий защитник — это тот, у кого доброе сердце, смелость и желание служить своей стране!»

**Время: 15–17 мин.**



6-7 лет

# Спасибо вам, герои

## ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ГРАНИЦА НА ЗАМКЕ»

### Цель

Закреплять пространственные представления (лево-право, вперед-назад); воспитывать чувство ответственности за безопасность своей страны; развивать внимание, умение слушать инструкцию, координацию движений.

### Материалы

Разметка на полу (линии, «граница»); флажки России; карточки-схемы маршрута (стрелки); повязки «пограничник»; игрушечный бинокль.

### Ход игры

Воспитатель: «Пограничники охраняют границу нашей Родины. Они отвечают за то, чтобы в страну не проникли враги. Давайте попробуем себя в роли пограничников!» На полу — линия «границы» с поворотами. Ребенок надевает повязку, берет бинокль. Получает карточку-схему с маршрутом (например: 2 шага вперед, поворот налево, 3 шага вперед, поворот направо).

Проходит маршрут по инструкции. Остальные дети следят и подсказывают, если нужно. Если прошел правильно — получает флажок и кричит: «Граница на замке!» В конце: «Мы — ответственные за безопасность нашей страны!»

**Время: 15-17 мин.**

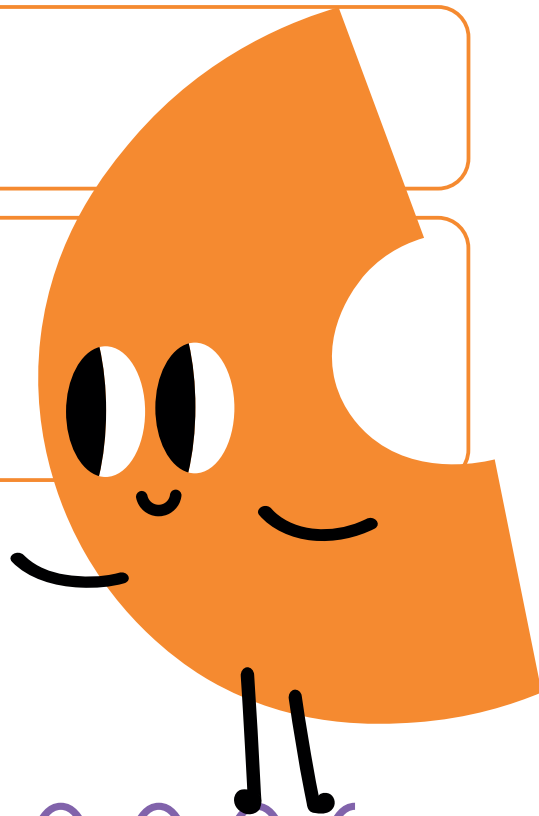
## СЛОВЕСНАЯ ИГРА «КАК ЕЩЕ СКАЗАТЬ?»

### Цель

Обогащение синонимических рядов, тренировка памяти, воспитание патриотизма.

### Ход игры

Воспитатель спрашивает, как еще можно сказать: солдат — боец, воин. Смелый — отважный, храбрый, бесстрашный. Быстрый — стремительный, молниеносный и др.



6–7 лет

# Спасибо вам, герои

## СЛОВЕСНАЯ ИГРА «СКОЛЬКО СЛОГОВ?»

### Цель

Развитие звуко-слогового анализа, развитие чувства ритма, воспитание патриотизма.

### Материалы

Слоговые схемы.

### Ход игры

Воспитатель называет военных разных родов войск, дети отхлопывают — танкист, пехотинец, летчик и др., соотносят со схемами.

## МУЗЫКАЛЬНАЯ ИГРА «ПЕРЕДАЙ ЗНАМЯ»

### Цель

Формировать чувство ответственности, учить действовать сообща, развивать координацию и музыкальную реакцию.

### Материалы

Небольшой флажок или «знамя» (можно сшить или склеить), веселая музыка.

### Ход игры

Дети встают в круг и под музыку передают знамя друг другу. Когда музыка обрывается, тот, у кого знамя, выходит в центр и выполняет задание: показывает, как марширует солдат, «несет караул» (стоит смирно) или отдает честь. Все аплодируют. Игра повторяется несколько раз, чтобы знамя побывало у многих.

**Время: 10–12 мин.**

6-7 лет

# Спасибо вам, герои

## МУЗЫКАЛЬНАЯ ИГРА «САЛЮТ ЗАЩИТНИКАМ»

### Цель

Развивать чувство ритма и выразительность движений, воспитывать гордость за праздник.

### Материалы

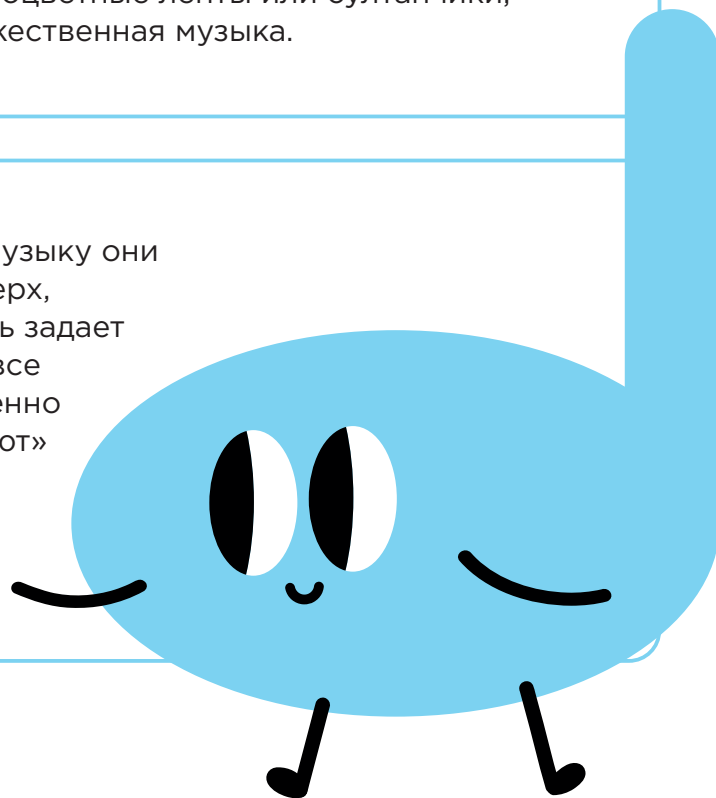
Разноцветные ленты или султанчики, торжественная музыка.

### Ход игры

Дети с лентами в руках. Под торжественную музыку они изображают «салют»: взмахивают лентами вверх, в стороны, делают круг в воздухе. Воспитатель задает ритм: медленно — нарастает, потом «залп» — все поднимают руки с лентами вверх и одновременно опускают. Получается общий красочный «салют» в честь праздника — символ гордости за защитников.

Игра повторяется 3-4 раза.

**Время: 15 мин.**



добрыеигры.рф