Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 47 «Гусельки»

КАРТОТЕКА ИГР ПО ТЕМАМ
(приложение к перспективному плану «Добрые игры»)

Средняя группа (4–5 лет)
2026/27 учебный год (сентябрь — май)

Составила:
воспитатель Жданова Н.С.

\\\

Сургут,2026

СОДЕРЖАНИЕ

Как пользоваться картотекой 4

СЕНТЯБРЬ 5

ТЕМА: МОЙ ЛЮБИМЫЙ ДЕТСКИЙ САД 5

ТЕМА: МОРСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ 10

ТЕМА: ЮНЫЕ ИССЛЕДОВАТЕЛИ 13

ТЕМА: КАРТА ПУТЕШЕСТВИЙ 18

ТЕМА: В ГОСТИ К БАБУШКЕ И ДЕДУШКЕ 21

ОКТЯБРЬ 25

ТЕМА: ЗВУКИ МУЗЫКИ 25

ТЕМА: ЧТО РАСТЁТ У НАС В САДУ И В ОГОРОДЕ? 28

ТЕМА: ПОДАРОК ДЛЯ МАМЫ И ПАПЫ 31

ТЕМА: ПОМОГАЕМ ПТИЦАМ 35

НОЯБРЬ 41

ТЕМА: НАРОДЫ РОССИИ. ВМЕСТЕ МЫ — БОЛЬШАЯ СЕМЬЯ! 41

ТЕМА: НАСТОЯЩИЙ ДРУГ 43

ТЕМА: ПУТЕШЕСТВИЕ НА ПОЕЗДЕ 48

ТЕМА: ПОДАРОК ДЛЯ МАМЫ И ПАПЫ (ДЕНЬ МАТЕРИ) 51

ДЕКАБРЬ 52

ТЕМА: СЕРДЦЕ, ОТКРЫТОЕ ДОБРУ 52

ТЕМА: МИР КИНО 56

ТЕМА: В ГОСТЯХ У СКАЗОК А. С. ПУШКИНА 59

ТЕМА: ПРОФЕССИЯ — БЕЗОПАСНОСТЬ 62

ТЕМА: НОВОГОДНЕЕ ЧУДО 67

ЯНВАРЬ 71

ТЕМА: ПОМОГАЕМ ПТИЦАМ 71

ТЕМА: ЧТО ТАКОЕ ТАЛАНТ? 75

ТЕМА: В КРУГУ СЕМЬИ 79

ФЕВРАЛЬ 83

ТЕМА: ЗИМНИЕ ВИДЫ СПОРТА 83

ТЕМА: ЮНЫЕ ИССЛЕДОВАТЕЛИ....87
ТЕМА: ВОЛШЕБНЫЙ МИР СКАЗОК....90
ТЕМА: СПАСИБО ВАМ, ГЕРОИ....95
МАРТ....99
ТЕМА: ПОДАРОК ДЛЯ МАМЫ И ПАПЫ....99
ТЕМА: ЛЮБИМЫЕ МУЛЬТФИЛЬМЫ....99
ТЕМА: ПРИКЛЮЧЕНИЯ В КРЫМУ....102
ТЕМА: ЗА КУЛИСАМИ ТЕАТРА....106
ТЕМА: КАК ПЕЧАТАЮТ КНИГИ....109
АПРЕЛЬ....113
ТЕМА: РЕЖИМ ДНЯ, ВИТАМИНЫ И ЗДОРОВЬЕ....113
ТЕМА: КОСМОС — ЗАГАДОЧНЫЙ МИР....116
ТЕМА: ПРИРОДА — НАШ ДОМ....119
ТЕМА: КЕМ Я СТАНУ, КОГДА ВЫРАСТУ?....122
МАЙ....126
ТЕМА: ПОБЕДА В НАШИХ СЕРДЦАХ....126
ТЕМА: РОССИЯ — РОДИНА МОЯ....129
ТЕМА: МУЗЕЙ — СОКРОВИЩА ИСТОРИИ....132
ТЕМА: БЫСТРЕЕ, ВЫШЕ, СИЛЬНЕЕ....137

Как пользоваться картотекой

Картотека — приложение к перспективному плану «Добрые игры» для средней группы (4–5 лет) на 2026/27 учебный год. Карточки идут в порядке тем недель с сентября по май; номер карточки совпадает с номером, указанным в плане.

В плане на каждую неделю названы три основные игры. Остальные карточки темы — банк для выбора: педагог берёт игру в зависимости от интересов детей, ситуации в группе, режима, погоды и наличия материалов. Играть все игры подряд не требуется.

Из 305 карточек 92 — игры официального комплекта проекта «Добрые игры». Их ход изложен кратко и своими словами; полный текст, стихи, считалки и иллюстрации — в файле проекта, ссылка на него дана в карточке и в начале темы (в Word файл открывается щелчком с нажатой клавишей Ctrl). Остальные карточки — подбор педагога (вариативный компонент), они не являются материалами проекта.

Если игра подходит к нескольким темам, она описана один раз, а в других темах дана строка «Также подходят карточки других тем».

В каждой карточке: вид игры, цель, оборудование, ход и, где он есть, вариант усложнения. Оборудование подобрано из того, что обычно есть в группе и на участке.

Безопасность: мелкие предметы (крупа, бусины, семена, камешки) — только под присмотром взрослого; клеевой пистолет, утюг, горячая вода — только в руках взрослого. Соревновательные игры для младших дошкольников проводятся без выбывания и без выявления проигравших.

СЕНТЯБРЬ

ТЕМА: МОЙ ЛЮБИМЫЙ ДЕТСКИЙ САД

Игры комплекта проекта «Добрые игры» для средней группы — файл «Играем вместе».

№ 1. Сюжетно-ролевая игра «Детский сад»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: расширение представлений о назначении детского сада и о труде воспитателя, няни, повара, музыкального руководителя, воспитание желания подражать взрослым и заботиться о «воспитанниках».

Оборудование: игрушки, нужные для игры в детский сад: куклы и мягкие игрушки в роли воспитанников, игрушечная посуда, кукольные кроватки, музыкальные игрушки. **Ход игры:** Воспитатель предлагает поиграть в детский сад и вместе с детьми вспоминает, кто работает в группе и чем занят каждый сотрудник. Роли воспитателя, няни и музыкального руководителя распределяются по желанию детей, а «воспитанниками» становятся куклы и игрушечные зверята. «Воспитатель» встречает и занимает «детей», «няня» накрывает на стол и убирает, «музыкальный руководитель» проводит с игрушками музыкальную паузу. Взрослый наблюдает за взаимоотношениями играющих и помогает найти выход, если возник спор или сюжет «застрял». Игра заканчивается тем, что «воспитанников» укладывают спать или провожают домой.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 2. Театрализованная игра «Кто там?»

Вид: театрализованная

Цель: развитие воображения и речевых навыков в простом ролевом диалоге. **Оборудование:** дверь или ширма; по желанию — шапочки-маски животных и сказочных героев.

Ход игры: Взрослый выходит за дверь, стучит и на вопрос «Кто там?» отвечает от лица какого-нибудь животного, подражая его голосу. Дети приглашают «гостя» войти, здороваются и задают ему простые вопросы: откуда пришёл, куда идёт. Затем роль гостя по очереди берут на себя дети: каждый стучит и изображает зверя, человека или сказочного персонажа, а остальные ведут с ним короткий диалог. Воспитатель помогает строить вопросы и отвечать полными фразами.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 3. Театрализованная игра «Зверята»

Вид: театрализованная

Цель: формирование навыков звукоподражания и интонационной выразительности речи.

Оборудование: шапочки зверей и птиц (цыплёнок, курица, петух, кот, лягушка).

Ход игры: Воспитатель раздаёт детям шапочки животных и птиц и объясняет правило: когда в стихотворении речь пойдёт о персонаже, ребёнок в его шапочке «отвечает» его голосом. Педагог читает стихотворение из материалов проекта, делая паузу перед каждым звукоподражанием. Дети в шапочках громко и выразительно произносят звукоподражания, остальные следят, чтобы никто не пропустил свою очередь. При повторе шапочки передают другим детям.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 4. Народная игра «Сова»

Вид: народная

Цель: развитие выдержки, внимания и умения выразительно передавать игровой образ в движении.

Оборудование: свободное пространство; по желанию — шапочка совы.

Ход игры: Один ребёнок изображает сову, остальные — мышей. Сова объявляет время суток: на «Утро!» и «День!» мыши свободно бегают, прыгают и придумывают движения, на «Вечер!» встают в круг и идут хороводом вокруг совы, напевая народную приговорку из материалов проекта. По слову «Ночь!» мыши замирают. Сова обходит играющих и смешными движениями и гримасами пытается заставить кого-нибудь пошевелиться; кто не выдержал, на один круг становится помощником совы и потом снова играет мышкой. Игру повторяют с новой совой.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 5. Народная игра «Ручеёк дружбы»

Вид: народная

Цель: воспитание чувства коллективизма и умения сотрудничать, развитие ловкости и координации движений.

Оборудование: свободное пространство в группе или на участке.

Ход игры: Это вариант народной игры «Ручеёк». Дети встают парами друг за другом, держатся за руки и поднимают их — получается коридор. Первым водящим становится воспитатель: он проходит под руками, берёт за руку любого ребёнка, и вместе они встают парой в конце коридора. Ребёнок, оставшийся без пары, не остаётся один — он сразу становится водящим и тоже выбирает себе пару. Когда все пары перемешались, дети и воспитатель собираются в общий круг и произносят речёвку из материалов проекта о том, что ручеёк соединил всех друзей.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 6. Подвижная игра «Вороны и воробьи» (Е. Н. Туголукова)

Вид: подвижная

Цель: развитие быстроты реакции, командного духа и умения честно соблюдать правила.

Оборудование: свободное пространство, ковёр.

Ход игры: Детей делят на две команды — «воробьи» и «вороны». Воспитатель заранее договаривается о действиях: например, когда называют «воробьёв», они быстро ложатся (или приседают) на пол, а «вороны» остаются стоять, и наоборот. Педагог называет команды в разном порядке и темпе, все движения выполняются быстро. Кто перепутал движение, не выбывает: воспитатель называет эту команду ещё раз, чтобы ошибившийся мог исправиться.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 7. Подвижная игра «Семейный паровозик воспитателя»

Вид: подвижная

Цель: закрепление понятий «семья», «коллектив», «дружба», «помощь», воспитание чувства принадлежности к группе.

Оборудование: игрушка для поиска на станции «Помогай-ка»; для дополнительной станции — половинки бумажных сердечек.

Ход игры: Дети встают друг за другом и кладут руки на плечи впереди стоящего, воспитатель — «паровоз». Все хором произносят речёвку о большой дружной семье, и паровозик едет по группе. На станции «Обнимашки» дети обнимают друг друга, на станции «Помогай-ка» все вместе ищут «потерянную» игрушку, на станции «Семейный круг» встают в круг и поднимают руки со словами о том, что вместе они — сила. В конце воспитатель благодарит детей и называет группу самой дружной семьёй в детском саду.

Вариант: Дополнительные станции: «Мостик дружбы» — пары поднимают сцепленные руки, а паровозик проходит под «мостиком»; «Собери сердечко» — каждый ищет вторую половинку бумажного сердечка и встаёт в пару с её владельцем.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 8. Дидактическая игра «Ладошки-помощницы»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения сотрудничать в паре и помогать сверстнику, воспитание чувства общности группы.

Оборудование: большой лист ватмана, краски, карандаши или фломастеры (можно пальчиковые краски), влажные салфетки.

Ход игры: Воспитатель обводит на ватмане свою ладонь и предлагает собрать вокруг неё ладошки всей группы — большой «семьи». Дети работают парами: один обводит ладонь другого, затем они меняются; кто ещё не умеет обводить, тому помогает воспитатель или товарищ. По желанию ребёнок рисует на своей ладошке знак доброго дела для семьи: сердечко, цветок или солнышко. В конце педагог показывает общий лист — ладошка взрослого в центре, вокруг детские — и подводит к мысли, что вместе группа — сила.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 9. Дидактическая игра «Клубок дружбы»

Вид: дидактическая

Цель: сплочение детского коллектива и создание доброжелательной атмосферы в группе.

Оборудование: клубок ниток.

Ход игры: Дети сидят в кругу на ковре. Воспитатель зажимает в руке кончик нити и передаёт клубок соседу. Каждый, получив клубок, наматывает нить на палец (или просто держит её) и, передавая клубок дальше, говорит товарищу доброе слово или пожелание; стесняющемуся помогает взрослый или вся группа. Когда клубок обошёл всех и вернулся к воспитателю, дети приподнимают руки и натягивают нити — внутри круга получается общая «паутинка». Педагог обращает внимание: если кто-то отпустит нить, она ослабнет, поэтому важно держаться друг за друга.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 10. Настольная игра «Волшебный кубик»

Вид: настольная

Цель: развитие внимания, памяти и речи, создание тёплой доверительной атмосферы в совместной игре.

Оборудование: игральный кубик (можно переклеить грани, оставив точки от 1 до 3).

Ход игры: Дети садятся за общий стол или в круг на ковре, кубик лежит в центре. Воспитатель договаривается, что означает каждое число: например, 1 — назвать двух членов семьи и хлопнуть в ладоши, 2 — показать, как встречают гостей, 3 — улыбнуться воспитателю. Дети по очереди бросают кубик и выполняют выпавшее задание; главное правило — никто не действует в одиночку, остальные ждут и помогают. Игру повторяют 1–2 раза, задания для чисел можно менять.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 11. Музыкальная игра «Ладошка к ладошке»

Вид: музыкальная

Цель: развитие умения быстро находить пару и действовать по словесному сигналу, формирование чувства принадлежности к группе.

Оборудование: аудиозапись весёлой музыки.

Ход игры: Дети свободно двигаются под весёлую музыку. Когда музыка останавливается, воспитатель подаёт сигнал — «Ладошка к ладошке!», «Плечо к плечу!», «Спина к спине!», «Нос к носу!», «Обними друга!» — и дети быстро находят пару и соединяются названным способом. Музыка звучит снова, пары распадаются, затем звучит новый сигнал. Главное правило — никто не остаётся один: при нечётном числе детей в пару встаёт воспитатель. В конце все обнимаются в общем кругу.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 12. Музыкальная игра «Поезд дружбы»

Вид: музыкальная

Цель: развитие умения двигаться в общем ритме и действовать сообща, воспитание взаимопомощи и ответственности за общий результат.

Оборудование: аудиозапись песни «Паровозик из Ромашкова» или другой ритмичной песни.

Ход игры: Дети встают «паровозиком», держась за плечи впереди стоящего, воспитатель — машинист. Под песню поезд едет по группе, а машинист объявляет станции: на «Обнимательной» обнимают того, кто впереди, на «Хохотальной» смеются, на «Топотушках» топают, на «Хлопушках» хлопают, на станции «Воспитателя» говорят ему добрые слова. Правило: если вагончик отцепился, поезд останавливается и ждёт, пока его снова «прицепят».

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 13. Словесная игра «Речёвка»

Вид: словесная

Цель: воспитание звуковой культуры речи и чувства ритма, тренировка речевой памяти, развитие умения действовать сообща.

Оборудование: текст речёвки из материалов проекта.

Ход игры: Воспитатель, ритмично хлопая в ладоши, проговаривает короткую речёвку из материалов проекта о том, что дети пришли в детский сад играть и дружно в нём живут. Дети повторяют за ним строку за строкой, стараясь попадать хлопками в ритм. Когда текст запомнился, его произносят хором, меняя темп или силу голоса. Речёвку удобно использовать при сборе детей в круг.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 14. Словесная игра «Садик ждёт ребят»

Вид: словесная

Цель: обогащение словаря по теме «Игрушки», развитие умения классифицировать, воспитание привычки поддерживать порядок.

Оборудование: иллюстрации игрушек разных видов (машинки, куклы, мягкие игрушки, мячи — по несколько каждого вида), изображение стеллажа с полками.

Ход игры: Воспитатель говорит, как много в детском саду игрушек, и обращает внимание, что их важно держать в порядке. Детям предлагают «расставить» игрушки по полкам стеллажа так, чтобы на каждой полке были игрушки одного вида. Ребёнок берёт картинку, называет игрушку и полным предложением говорит, куда её ставит: «Я ставлю грузовик на верхнюю полку, там машины». Остальные проверяют, правильно ли выбрано место.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

ТЕМА: МОРСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Комплекта игр по теме для средней группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 15. Игра «Кто живёт в море?»

Вид: дидактическая

Цель: узнавание и называние морских обитателей, классификация по среде. **Оборудование:** картинки обитателей моря, реки и леса (12–14 шт.: дельфин, кит, осьминог, медуза, морская звезда, краб, акула; лягушка, утка; заяц, белка, ёж), голубая ткань — «море».

Ход игры: Педагог расстилает голубую ткань — «море» — и раскладывает картинки вокруг неё лицом вверх. Дети по очереди выбирают картинку, называют животное и решают, «отпустить» ли его в море, объясняя: «Осьминог живёт в море, у него восемь щупалец». Животных, которые в море не живут, относят «домой» и называют, где они живут. Когда «море» заселено, педагог предлагает разделить его обитателей: кто плавает в толще воды, а кто ползает или лежит на дне. Дети перекладывают картинки и объясняют своё решение.

Вариант: Педагог описывает морского обитателя по двум-трём признакам, а дети отгадывают его.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 16. Игра «Морское путешествие»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: распределение ролей, развитие сюжета, ролевой диалог.

Оборудование: «корабль» из стульев или крупного строительного материала, штурвал, игрушечный бинокль, бескозырки или матросские воротники, обруч — «спасательный круг», «акваланг» из двух пластиковых бутылок на тесьме, стол, накрытый голубой тканью, — «морское дно», ракушки и камешки.

Ход игры: Дети вместе с педагогом строят корабль и выбирают роли: капитан, матросы, водолаз, кок; педагог помогает договориться, если желающих несколько. Капитан отдаёт команды: «Поднять якорь! Полный вперёд!», матросы драят палубу, смотрят в бинокль и докладывают: «Товарищ капитан, впереди остров!» По команде капитана водолаз надевает «акваланг», опускается на «дно» под стол и поднимает со дна ракушки, а кок готовит обед для команды. Педагог в роли радиста передаёт сообщения: «Надвигается шторм!» — все держатся за поручни; «Человек за бортом!» — матросы бросают спасательный круг. Корабль возвращается в порт, команда рассказывает, что видела, и договаривается, кто кем будет в следующем плавании.

Вариант: Корабль высаживается на «необитаемый остров», где команда строит шалаш из стульев и ткани.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 17. Игра «Водолазы»

Вид: подвижная

Цель: выполнение наклонов и приседаний, действие по сигналу.

Оборудование: голубая ткань или 4–5 обручей — «море», мелкие игрушки и предметы для «дна» (ракушки, кубики, малые мячи — по 2–3 на ребёнка), 3–4 корзины-«лодки», бубен.

Ход игры: Игра проводится в зале. На полу — «море», на его «дне» разложены «сокровища», вдоль края стоят корзины-«лодки». Дети-водолазы стоят на «берегу». По сигналу «Водолазы, на дно!» они идут в «море», приседают или наклоняются, поднимают один предмет и несут его в свою лодку. По сигналу «Акула!» все возвращаются на берег и замирают. Правило: за один раз брать только один предмет, приседать, а не садиться на пол, не толкать друг друга. Когда дно опустело, дети вместе с педагогом считают, сколько сокровищ подняли все водолазы.

Вариант: Поднимать со дна только предметы того цвета, который называет педагог.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 18. Игра «Осьминог меняет цвет»

Вид: дидактическая

Цель: соотнесение цвета с фоном, объяснение, зачем это нужно осьминогу. **Оборудование:** цветные круги из картона диаметром 15–20 см — «фоны» (серый — камни, жёлтый — песок, зелёный — водоросли, красный — кораллы), осьминоги из цветной бумаги тех же цветов (по 1–2 каждого), картинка большой хищной рыбы.

Ход игры: Педагог рассказывает, что осьминог умеет менять цвет и становиться похожим на дно, камни или водоросли. На столе лежат цветные круги-«фоны». Педагог показывает хищную рыбу и говорит: «Осьминог, прячься!» — ребёнок берёт осьминога и кладёт его на круг того же цвета, чтобы рыба его не заметила. Затем объясняет: «Я положил серого осьминога на камни, его не видно, и рыба проплывёт мимо». Если цвет не совпал, «рыба» находит осьминога, и ребёнок прячет его заново. В конце дети вспоминают других животных, которых окраска помогает спрятаться: зайца зимой, кузнечика в траве.

Вариант: Педагог кладёт осьминога на круг другого цвета, а дети объясняют, почему его легко заметить, и перекладывают.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 19. Игра «Морские волны»

Вид: подвижная

Цель: согласование действий всей группы, движение руками в общем ритме. **Оборудование:** игровой парашют или большой отрез лёгкой ткани (простыня 2×3 м), лёгкий мяч — «кораблик».

Ход игры: Дети встают вокруг ткани и берутся за край двумя руками. Педагог говорит: «Море спокойное», — и все медленно поднимают и опускают ткань, делая маленькие волны. По слову «Буря!» дети вместе быстро машут руками вверх-вниз, а на слово «Штиль» опускают ткань и держат её неподвижно. Затем на ткань кладут мяч-«кораблик», и вся группа старается качать его на волнах, не уронив на пол. Двигаются одновременно и не тянут ткань на себя. В конце ткань поднимают высоко, и 2–3 ребёнка по сигналу перебегают под ней на другую сторону, пока она не опустилась. **Вариант:** Под тканью прячется ребёнок-«кит», а остальные угадывают, кто это.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 20. Игра «Что засоряет море?»

Вид: дидактическая

Цель: формирование понимания, почему в море нельзя бросать мусор.

Оборудование: большой лист синего картона — «море», чистые предметы или картинки (пластиковая бутылка, пакет, обёртка от конфеты, крышка, ракушка, камешек, водоросль, игрушечная рыбка), корзинка для мусора.

Ход игры: Педагог рассказывает, что отдыхающие иногда оставляют на пляже мусор, волна уносит его в море, и морским животным становится плохо. В «море» вперемешку лежат предметы, которые там могут быть, и те, которых там быть не должно. Дети по очереди «очищают море»: убирают в корзинку то, что принёс человек, и объясняют, чем это опасно: «Черепаха может принять пакет за медузу и проглотить его». Ракушки, камешки и водоросли оставляют на месте — они часть моря. В конце дети вместе придумывают правило для отдыхающих и договариваются, что будут делать с мусором на прогулке.

Вариант: На прогулке дети вместе со взрослым осматривают участок и в перчатках собирают бумажки и обёртки.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 21. Игра «Собери ракушки по размеру»

Вид: дидактическая

Цель: выстраивание ряда по величине, порядковый счёт в пределах пяти. **Оборудование:** 5 ракушек разной величины или силуэтов ракушек из картона на ребёнка, полоска синего картона — «берег».

Ход игры: Педагог предлагает «прогуляться по берегу» и собрать ракушки для морской коллекции. Каждый ребёнок выкладывает на полоске-«береге» 5 ракушек по порядку — от самой большой до самой маленькой, сравнивая их и прикладывая друг к другу, а не на глаз. Затем пересчитывает ракушки и называет их место: «Первая — самая большая, пятая — самая маленькая». Педагог просит закрыть глаза, убирает одну ракушку или меняет местами две, и дети находят, что изменилось. Каждый объясняет, как догадался.

Вариант: Ребёнок выстраивает ряд в обратном порядке — от самой маленькой ракушки до самой большой.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: ЮНЫЕ ИССЛЕДОВАТЕЛИ

Комплекта игр по теме для средней группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 22. Игра «Что тонет, что плавает»

Вид: экспериментирование

Цель: формирование представлений о свойствах предметов, развитие умения делать простое предположение.

Оборудование: таз или прозрачный контейнер с водой комнатной температуры, 8–10 предметов (деревянный кубик, пластмассовая игрушка, камешек, металлическая ложка, пробка, крупная пуговица, лист бумаги, резиновый мяч), два подноса с символами «тонет» и «плавает», клеёнка, полотенце.

Ход игры: Игра проводится с подгруппой из 4–5 детей; стол накрыт клеёнкой. Педагог показывает предмет и спрашивает: «Как думаете, он утонет или будет плавать? Почему?» Дети высказывают предположение, после чего один из них аккуратно опускает предмет в воду, и все наблюдают. Результат обсуждают («Мы думали…, а получилось…») и кладут предмет на нужный поднос. Правило безопасности: воду не брызгают, предметы в рот не берут, мокрые руки вытирают полотенцем. В конце дети смотрят на подносы и вместе с педагогом замечают, что лёгкие деревянные и пластмассовые предметы чаще плавают, а камень и металл — тонут.

Вариант: Лист бумаги, который сначала плавал, оставить в воде на несколько минут и посмотреть, что с ним стало.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 23. Игра «Волшебная лупа»

Вид: наблюдение

Цель: развитие наблюдательности, умения рассмотреть и назвать детали. **Оборудование:** лупы детские (по одной на двоих детей), природный материал на подносах: листья, кора, шишки, перья, ткань с узором.

Ход игры: Дети сидят парами за столами, у каждой пары — лупа и поднос с предметами. Педагог показывает, как держать лупу: близко к предмету, глаз — над лупой, и предупреждает, что лупу нельзя направлять на солнце и подносить к глазам товарища. Дети по очереди рассматривают предметы и рассказывают партнёру, что увидели нового: прожилки на листе, ворсинки, трещинки на коре. Педагог подходит к парам и задаёт вопросы: «Какая она без лупы? А через лупу?» Затем каждая пара выбирает одну находку и показывает её другим детям, называя деталь.

Вариант: Рассмотреть через лупу один и тот же лист и найти на нём столько деталей, сколько получится, по очереди называя каждую.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 24. Игра «Угадай на ощупь»

Вид: дидактическая

Цель: развитие тактильного восприятия и словаря признаков.

Оборудование: непрозрачный мешочек, 6–8 предметов с разными свойствами поверхности (мягкая игрушка, деревянный кубик, шишка, резиновый мячик, металлическая ложка, кусочек меха, губка, пластмассовая машинка).

Ход игры: Дети сидят в кругу. Педагог кладёт в мешочек предметы так, чтобы дети не видели. Ребёнок опускает руку в мешочек, ощупывает один предмет и, не вынимая его, называет признаки: «Он твёрдый, гладкий, холодный, у него есть ручка». Остальные дети по описанию пытаются отгадать предмет, потом ребёнок называет, что это, и достаёт его. Правило: подглядывать нельзя, сначала — признаки, потом — название.
Педагог помогает словами-подсказками: шершавый, колючий, пушистый, упругий. Мешочек передают следующему ребёнку.

Вариант: Ребёнку называют предмет, и он должен найти его в мешочке на ощупь среди других.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 25. Игра «Найди пару по звуку»

Вид: дидактическая

Цель: развитие слухового внимания.

Оборудование: 8–10 одинаковых непрозрачных баночек с плотно закрытыми и заклеенными скотчем крышками, попарно наполненных крупой, горохом, песком, пуговицами, ничем (пустые).

Ход игры: Игра проводится за столом с подгруппой из 4–5 детей. Педагог показывает, что баночки одинаковые на вид, но «звучат» по-разному, и встряхивает две из них. Дети по очереди берут баночку, трясут её возле уха и ищут среди других ту, что звучит так же. Найденную пару ставят рядом, а ребёнок объясняет, какой звук слышит: громкий или тихий, шуршащий или звенящий. Когда все пары найдены, крышку одной баночки из каждой пары открывает педагог, и дети проверяют, угадали ли. Правило: баночки открывает только взрослый.

Вариант: Педагог встряхивает баночку за ширмой, а ребёнок находит среди своих такую же по звучанию.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 26. Игра «Что изменилось на столе?»

Вид: дидактическая

Цель: развитие зрительной памяти и внимания.

Оборудование: 5–6 предметов для опытов и наблюдений (лупа, стакан, камешек, перо, шишка, воронка), поднос или стол.

Ход игры: Дети сидят полукругом у стола «исследователей». Педагог выставляет в ряд 5 предметов, дети называют их и стараются запомнить порядок. По сигналу «Закрываем глаза!» педагог меняет местами два предмета или поворачивает один из них другой стороной. Дети открывают глаза и говорят, что изменилось, полным предложением:
«Перо было рядом с лупой, а теперь — рядом с шишкой». Затем роль того, кто вносит изменения, переходит к ребёнку, правильно ответившему первым. Число предметов увеличивают до 6, если дети легко справляются.

Вариант: Добавить на стол новый предмет вместо одного из прежних, чтобы дети назвали и то, что появилось, и то, что исчезло.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 27. Игра «Живое — неживое»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения классифицировать и объяснять свой выбор.

Оборудование: предметные картинки (12–16 шт.): животные, птицы, растения, человек, а также камень, машина, мяч, кукла, стол и т. п.; два обруча или листа с символами
«живое» и «неживое».

Ход игры: Дети садятся в круг, в центре лежат два обруча. Педагог вместе с детьми вспоминает, по каким признакам узнают живое: оно дышит, питается, растёт. Дети по очереди берут картинку из стопки, называют изображённое и кладут в нужный обруч, объясняя: «Кошка — живая, потому что она ест и растёт». Если возникает спор (например, о дереве или кукле), педагог предлагает каждому сказать своё мнение и вместе проверить по признакам. В завершение каждый ребёнок находит взглядом в группе что-нибудь живое или неживое, чего не было на картинках, и называет это.

Вариант: На прогулке дети называют живое и неживое, что видят вокруг, по сигналу педагога меняя «живое» на «неживое».

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 28. Игра «Расскажи, что ты заметил»

Вид: словесная

Цель: развитие связной речи на основе личного опыта наблюдения.

Оборудование: игрушечный микрофон или «волшебная палочка» для передачи слова. **Ход игры:** Игра проводится после прогулки или опыта, дети сидят в кругу. Педагог начинает первым: «Сегодня на прогулке я заметила, что…» и коротко рассказывает об увиденном. Затем микрофон передают по кругу: ребёнок, у которого он оказался,
рассказывает, что он сам заметил (на участке, по дороге в детский сад, во время опыта),
в 2–3 предложениях. Правило: говорит только тот, у кого микрофон, остальные слушают. Педагог помогает вопросами «Где?», «Какое оно было?», «Что было дальше?» Ребёнок, который пока не готов говорить, передаёт микрофон дальше и может ответить в конце круга.

Вариант: Слушатели после рассказа задают рассказчику один уточняющий вопрос.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 29. Игра «Почему так бывает?»

Вид: словесная

Цель: развитие умения устанавливать простые причинно-следственные связи. **Оборудование:** мяч; при необходимости сюжетные картинки (лужа после дождя, растаявший снег, мокрое бельё сохнет на солнце, листья опали).

Ход игры: Дети стоят в кругу. Педагог бросает мяч ребёнку и называет знакомое явление: «На улице лужи. Почему?» Ребёнок ловит мяч и отвечает, начиная со слова «потому что»: «Потому что прошёл дождь». Если ответ неполный, педагог предлагает другим детям дополнить. Вопросы подбираются из того, что дети наблюдали сами: почему тает сосулька, почему завяло растение без воды, почему мокрые варежки сушат на батарее. Затем педагог меняет направление: называет причину («Пошёл сильный дождь»), а дети говорят, что из этого получится.

Вариант: Ребёнок, ответивший на вопрос, сам задаёт следующий вопрос «Почему?» товарищу.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 30. Игра «Учёные и помощники»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие умения договариваться и работать в паре.

Оборудование: лупы, баночки с крышками, пинцеты пластмассовые, «журнал наблюдений» (лист бумаги на планшете), карандаши, «халаты» (старые рубашки взрослых), природный материал, ёмкость с водой.

Ход игры: Педагог предлагает открыть «лабораторию». Дети объединяются в пары и договариваются, кто будет учёным, а кто — помощником. Учёный решает, что исследовать (камешек, лист, воду), и просит помощника подать нужный инструмент, а помощник подаёт его, держит баночку и «записывает» результат в журнал рисунком или значком. Пара обсуждает между собой, что получилось. Педагог в роли «главного учёного» обходит пары, спрашивает, что они узнали, и подсказывает новые действия. Через некоторое время по сигналу роли в парах меняются.

Вариант: Каждая пара в конце коротко рассказывает «на учёном совете», что она исследовала и что узнала.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 31. Игра «Ветер и пёрышко»

Вид: дыхательная

Цель: развитие силы и плавности выдоха.

Оборудование: лёгкие пёрышки или кусочки бумажной салфетки (по одному на ребёнка).

Ход игры: Дети сидят за столами или стоят, у каждого на ладони пёрышко. Педагог показывает, как правильно дуть: вдохнуть через нос, не поднимая плеч, и медленно выдохнуть через губы «трубочкой», не надувая щёк. Сначала дети дуют тихо, как лёгкий ветерок, чтобы пёрышко только покачивалось на ладони. По слову «сильный ветер!» дуют сильнее, чтобы пёрышко слетело. Затем дети дуют на пёрышко, лежащее на столе, стараясь провести его от одного края стола к другому одним выдохом.

Упражнение повторяют 3–4 раза с паузами, чтобы не закружилась голова. **Вариант:** Педагог подбрасывает пёрышко, а ребёнок старается как можно дольше удержать его в воздухе, дуя снизу.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 32. Игра «Найди по следу»

Вид: подвижная

Цель: развитие наблюдательности и ориентировки на участке.

Оборудование: мелки для асфальта или ленточки, «клад» (коробка с игрушкой, мячом или ведёрком и совками для прогулки).

Ход игры: Игра проводится на участке. Заранее педагог рисует мелом стрелки-«следы» или привязывает ленточки на уровне глаз детей от места сбора к спрятанному «кладу». Педагог объясняет правило: идём от следа к следу, не забегая вперёд, кто нашёл следующую метку — говорит, где она: «У скамейки», «Возле песочницы». Дети двигаются вместе, по очереди находя и называя очередной знак. Найденный «клад» открывают вместе, и его содержимое используют для игр на прогулке. Затем педагог предлагает нескольким детям вместе спрятать новый «клад» и нарисовать к нему стрелки для остальных.

Вариант: Вместо стрелок использовать словесные подсказки: «Пройди до качелей, поверни к веранде».

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: КАРТА ПУТЕШЕСТВИЙ

Игры комплекта проекта «Добрые игры» для средней группы — файл «Играем вместе».

№ 33. Сюжетно-ролевая игра «Путешествие по реке»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие умения разворачивать сюжет о путешествии, распределять роли и договариваться, расширение представлений о реках России.

Оборудование: стулья или крупный строительный материал для «корабля», штурвал, бинокль, игрушечный фотоаппарат, рюкзак.

Ход игры: Воспитатель предлагает отправиться в путешествие на корабле по реке — Волге, Москве-реке, Неве или реке родного края. Вместе обсуждают, как вести себя на корабле и что взять в дорогу, и распределяют роли: капитан, матрос, доктор, повар, туристы (мама, папа, ребёнок), фотограф. «Корабль» отплывает, дети рассказывают, мимо каких интересных мест проплывают: капитан ведёт судно, повар готовит обед, фотограф делает снимки. Обыгрывают остановку, выход на берег и прогулку, а затем возвращение в детский сад.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 34. Театрализованная игра «Туристы-путешественники»

Вид: театрализованная

Цель: знакомство с понятиями «турист», «маршрут», «карта», развитие координации и равновесия, воспитание любви к родной стране.

Оборудование: детский рюкзак, мягкие модули или подушки («кочки»), флажок, карта-схема маршрута, карточки с иллюстрациями.

Ход игры: Воспитатель надевает рюкзак, называет себя туристом и предлагает отправиться в поход по карте. Дети идут за ним по «маршруту» из модулей: перешагивают «камушки», проходят по «мостику» (скамейке или ленте на полу), пролезают в «пещеру» под столом или тканью; педагог поясняет, что они идут через леса и горы родного края. На «привале» в кругу воспитатель показывает картинки или называет слова: если это есть в России (берёза, река, снег), дети хлопают и говорят
«Наше!», если нет (кенгуру, крокодил) — молчат. В завершение педагог подчёркивает, что Россия — наш общий дом и мы будем его беречь.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 35. Театрализованная игра «Весёлый поезд по России»

Вид: театрализованная

Цель: знакомство с природными объектами России (лес, река, поле), закрепление цветов флага и их последовательности.

Оборудование: обручи или стулья («вагончики»), флажок России, картинки с изображением леса, реки, поля, города, полоски белого, синего и красного цвета. **Ход игры:** Воспитатель — машинист, дети — вагончики: поезд отправляется в путешествие по стране. На станции «Лесная» дети рассматривают картинку леса и изображают высокие деревья и грибы, на «Речной» показывают руками волны и плывущих рыбок, на «Полевой» «нюхают цветы», делая вдох носом и выдох. На «Главной» станции педагог показывает флаг, дети называют его цвета, а затем собирают флаг из цветных полосок в правильном порядке. В конце воспитатель подводит итог: наша страна большая и красивая, в ней есть леса, реки и поля.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 36. Народная игра «Ехал Грека»

Вид: народная

Цель: знакомство с народной скороговоркой, проговаривание её в общем ритме, развитие чувства ритма и быстроты реакции.

Оборудование: стул или небольшой стол.

Ход игры: Водящего выбирают считалкой. Все встают вокруг стула или небольшого стола и вместе с водящим проговаривают известную народную скороговорку про Греку и рака, в её ритме постукивая ладонью по столу. На последнем слове водящий старается хлопнуть кого-нибудь по руке, а остальные — успеть отдёрнуть ладони. Игру повторяют, меняя водящего.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 37. Дидактическая игра «Цвета России»

Вид: дидактическая

Цель: закрепление знания цветов российского флага, развитие сенсорного восприятия и умения находить предметы заданного цвета.

Оборудование: три корзинки (белая, синяя, красная), мелкие предметы и игрушки этих цветов (ватный диск, кубики, пуговица, крышка, карандаш, фломастер, муляж яблока и др.), изображение флага России.

Ход игры: Перед детьми три корзинки и предметы вперемешку. Воспитатель показывает флаг России и предлагает разложить игрушки по цветам, как на флаге. Дети по очереди берут предмет, называют его цвет и кладут в нужную корзинку. В конце вместе проверяют корзинки и ещё раз называют цвета флага по порядку.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 38. Дидактическая игра «Мой рюкзак — моя крепость»

Вид: дидактическая

Цель: развитие памяти и внимания, формирование представлений о том, что нужно взять с собой в поход.

Оборудование: рюкзак (настоящий или картонный), 6–8 предметов (бутылка, яблоко, шапка, ложка, кружка, салфетки, фонарик, расчёска), платок, картинки-подсказки.

Ход игры: Воспитатель по одному достаёт из рюкзака предметы, выкладывает их на стол и называет, что берёт в поход. Затем накрывает предметы платком, незаметно убирает один и открывает остальные. Дети вспоминают и называют, чего не хватает. Игру повторяют, меняя набор предметов.

Вариант: Усложнение — убрать сразу два предмета; вариант для пары — один ребёнок прячет предмет, другой угадывает.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 39. Музыкальная игра «Разноцветная Россия»

Вид: музыкальная

Цель: формирование представления о России как о разнообразной красивой стране, закрепление цветов флага, воспитание чувства единства.

Оборудование: ленточки или платочки белого, синего, красного, зелёного, жёлтого и голубого цвета, музыкальное сопровождение.

Ход игры: Каждый ребёнок получает ленточку одного из цветов флага; если детей больше, добавляют зелёные, жёлтые и голубые — «цвета природы». Под музыку дети свободно танцуют. Когда музыка смолкает, воспитатель называет природное явление, и откликаются дети с подходящим цветом: на «Река!» синие и голубые делают волны, на «Солнце!» жёлтые поднимают ленточки, на «Лес!» зелёные машут внизу, на «Флаг!» белые, синие и красные собираются вместе и поднимают ленточки вверх. В конце все встают в общий круг и хором говорят, что Россия — разноцветная страна.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 40. Музыкальная игра «Топ-топ по тропинке»

Вид: музыкальная

Цель: развитие чувства ритма, координации движений и слухового внимания. **Оборудование:** бубен, барабан, деревянные ложки или маракасы, коврик-«тропинка» (можно из ткани).

Ход игры: Дети встают на «тропинку». Воспитатель отбивает ритм на бубне или ложках, а дети меняют способ движения: под медленный ритм шагают, под быстрый бегут, под прерывистый перешагивают воображаемые препятствия. Ритмы чередуются в произвольном порядке, чтобы дети внимательно слушали. Позже роль ведущего с бубном можно передать ребёнку.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 41. Словесная игра «Мы на север, мы на юг»

Вид: словесная

Цель: обогащение словаря, развитие умения сравнивать и объяснять свой выбор, воспитание любви к Родине.

Оборудование: иллюстрации предметов, нужных в путешествии на север и в жаркие края, стилизованные страницы детского атласа.

Ход игры: Дети рассматривают карту и с помощью воспитателя вспоминают, чем отличается погода на севере и на юге. Затем из набора картинок отбирают вещи, которые понадобятся в путешествии на север, и те, что пригодятся в тёплых краях. Каждый объясняет свой выбор: «Шубу возьму на север, потому что там холодно». Спорные предметы обсуждают вместе.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 42. Словесная игра «Едет, летит, плывёт»

Вид: словесная

Цель: активизация глагольного словаря по теме «Транспорт», развитие мышления.

Оборудование: лексический материал — перечень названий транспорта.

Ход игры: Воспитатель предупреждает, что нужно быть внимательными, и называет разные виды транспорта: ракета, корабль, машина, самолёт, катер, поезд. Дети отвечают, как этот транспорт перемещается, подбирая слово-действие: летит, плывёт, едет. Если ответы расходятся, вместе обсуждают, какое слово подходит лучше.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

ТЕМА: В ГОСТИ К БАБУШКЕ И ДЕДУШКЕ

Игры комплекта проекта «Добрые игры» для средней группы — файл «Играем вместе».

№ 43. Сюжетно-ролевая игра «В кафе»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие игрового диалога и умения разворачивать сюжет о семейном походе в кафе, закрепление правил вежливого общения со старшими.

Оборудование: игрушечная посуда, скатерть, муляжи выпечки, пирожных, мороженого и фруктов, фартук официанта, руль.

Ход игры: Воспитатель предлагает игровую ситуацию: внуки вместе с бабушкой и дедушкой идут в кафе. Роли — бабушка, дедушка, внук, внучка, кондитер, официант, водитель — распределяются по желанию и могут меняться по ходу игры. Дети сервируют стол, «кондитер» готовит пирожные и выпечку, семья садится за стол, а официант приносит чай, мороженое и фрукты. Обыгрывается вежливое общение: просьбы, благодарность, забота о старших за столом. Игра заканчивается возвращением домой.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 44. Театрализованная игра «В гостях у бабушки»

Вид: театрализованная

Цель: развитие выразительности жестов, мимики и голоса.

Оборудование: фартук и платок.

Ход игры: Воспитатель сообщает, что в гости обещала прийти бабушка Забава, которая любит играть, и вместе с детьми зовёт её закличкой из материалов проекта. Дети тихо, на цыпочках «ищут» бабушку. Педагог надевает фартук и платок и дальше говорит от её имени: бабушка хочет познакомиться — дети встают в круг, и тот, кого она коснётся, называет своё имя. Затем бабушка Забава расспрашивает, как дети узнают друг друга при встрече, и помогает заметить особенности каждого.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 45. Театрализованная игра «Поможем дедушке собрать урожай»

Вид: театрализованная

Цель: воспитание отзывчивости и желания помогать старшим, развитие умения действовать в команде.

Оборудование: обруч, муляжи овощей и фруктов (или шарики), корзинка, муляжи пирожков.

Ход игры: Воспитатель в роли дедушки стоит у «грядки» (обруча с муляжами) и сетует, что ему трудно собрать урожай. Дети-«внучата» прибегают, обещают помочь и по одному переносят овощи в корзинку. Появляется «бабушка» (второй взрослый или ребёнок) с корзинкой пирожков и угощает помощников. Дедушка благодарит внуков, все «едят» воображаемые пирожки и обнимаются.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 46. Народная игра «У бабушки Маланьи»

Вид: народная

Цель: приобщение к народной игре, развитие умения выполнять движения по тексту и подражать ведущему.

Оборудование: свободное место для хоровода.

Ход игры: Дети идут хороводом и проговаривают народную потешку про Маланью и её сыновей. На словах про уши, глаза, голову и бороду останавливаются и показывают их выразительными движениями рук. В конце потешки присаживаются на корточки, подпирая подбородок, а ведущий в центре круга показывает и называет какое-нибудь движение — все повторяют. Ведущие сменяются.

Вариант: Усложнение: «показывать» у сыновей другие части тела (ноги, нос, губы) и постепенно увеличивать число движений от одного до трёх-четырёх.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 47. Дидактическая игра «Бабушкины сказки»

Вид: дидактическая

Цель: воспитание уважения и любви к бабушке, формирование представлений о семейных традициях, развитие связной речи.

Оборудование: большой клубок ниток или пушистый мяч, карточки с картинками (кроватка, каша, книжка, очки, спицы, пирожок, чашка чая, одеяло), игрушечные очки и платок.

Ход игры: Воспитатель в очках и платке играет роль бабушки, которая любит вязать и рассказывать сказки. «Бабушка» катит клубок ребёнку; тот ловит его, берёт карточку и рассказывает, что бабушка делает с этим предметом: в очках читает сказку, спицами вяжет шарф, печёт пирожки. Затем ребёнок катит клубок следующему. Когда карточки закончились, ведущий спрашивает, как дети сами помогают бабушке и радуют её, и помогает построить ответ.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 48. Дидактическая игра «Помощники дедушки»

Вид: дидактическая

Цель: воспитание уважения к старшему поколению, формирование навыков взаимопомощи и представлений об инструментах.

Оборудование: игрушечные инструменты (молоток, отвёртка, гаечный ключ) — 3–4 шт., деревянные или картонные детали (круги, квадраты, треугольники), фартук и кепка для образа дедушки, мешочек или коробка, картинка-задание.

Ход игры: Воспитатель в кепке и фартуке, с молотком в руке, изображает дедушку-мастера, у которого много дел по дому, и просит помощников. Дети подходят к столу с инструментами и деталями; по картинке-заданию ребёнок подбирает нужные детали и «собирает» предмет, например табуретку (круг — сиденье, квадраты — ножки), проговаривая, что помогает дедушке. Когда «деталь» оказывается тяжёлой, дети несут её вместе. В конце дедушка благодарит помощников.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 49. Музыкальная игра «Бабушкин платочек»

Вид: музыкальная

Цель: воспитание нежного, заботливого отношения к старшим, развитие чувства ритма.

Оборудование: красивый платок, аудиозапись русской народной мелодии.

Ход игры: Дети стоят в кругу, воспитатель с платком — в центре. Под музыку дети идут по кругу, а педагог — внутри круга в противоположную сторону. С окончанием музыкальной фразы он останавливается возле одного ребёнка, накидывает ему на плечи платок и предлагает нежно обнять «бабушку»; ребёнок обнимает воспитателя (или игрушку-бабушку) и становится ведущим. Игра повторяется. В конце обсуждают, как приятно, когда нас обнимают, и почему важно чаще обнимать бабушек.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 50. Музыкальная игра «Бабушка, испеки оладушки»

Вид: музыкальная

Цель: воспитание любви к бабушке, развитие чувства ритма и умения выполнять движения по тексту.

Оборудование: фартук, игрушечная сковорода (по желанию), аудиозапись песни. **Ход игры:** Воспитатель надевает фартук, становится «бабушкой», которая печёт оладушки для внуков, и просит детей помогать. Он поёт или ритмично проговаривает текст из материалов проекта и показывает движения: хлопки, «печём» ладошками,
гладим щёки и животик, протягиваем руки, обнимаем себя; дети повторяют. Игру повторяют 2–3 раза. В конце «бабушка» угощает всех воображаемыми оладушками, дети благодарят.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 51. Словесная игра «Доскажи словечко»

Вид: словесная

Цель: развитие речевой активности и умения подбирать слово по смыслу, формирование уважительного отношения к старшим.

Оборудование: сюжетная картина «Бабушкин дом».

Ход игры: Дети рассматривают сюжетную картину «Бабушкин дом». Воспитатель просит слушать внимательно и закончить фразу, которую он не договорит: о том, что бабушке и дедушке нужно больше отдыхать, что они нас любят, что им нужно помогать, что бабушка печёт пирожки, а дедушка знает много историй. Дети подбирают подходящее слово; если вариантов несколько, обсуждают, какие подходят.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 52. Словесная игра «На картиночку смотрю — стихотворение учу!»

Вид: словесная

Цель: развитие речевой памяти с помощью приёмов мнемотехники, воспитание желания заботиться о близких.

Оборудование: картинки-подсказки: солнышко, бабушка, грустный смайлик, алый цветок, сердце.

Ход игры: Воспитатель выкладывает картинки-подсказки и объясняет, что каждая напоминает строчку стихотворения. Он читает короткое стихотворение о подарке бабушке из материалов проекта, показывая на нужную картинку. Дети повторяют строки, опираясь на картинки, — сначала вместе с педагогом, затем хором. В конце желающие рассказывают стихотворение целиком по схеме.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

ОКТЯБРЬ
ТЕМА: ЗВУКИ МУЗЫКИ

Игры комплекта проекта «Добрые игры» для средней группы — файл «Играем вместе».

№ 53. Сюжетно-ролевая игра «Как нам весело в гостях»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие умения передавать настроение музыки в движении, освоение правил приёма гостей.

Оборудование: игрушки-гости, игрушечная посуда для чаепития, музыкальное сопровождение (весёлая и спокойная мелодии).

Ход игры: Воспитатель предлагает игровую ситуацию приёма гостей; роли хозяйки или хозяина дома (мама, бабушка, старшая сестра, папа, дедушка, старший брат), гостей и фотографа распределяются по желанию. Дети управляют игрушками-гостями: приветствуют хозяев, называют имена, танцуют. Воспитатель с игрушкой ведёт игру и напевает то весёлую, то спокойную мелодию, а дети передают её настроение движениями; затем игрушки объединяют в пары или в хоровод. В перерыве между танцами хозяйка угощает гостей чаем.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 54. Театрализованная игра «Угадай, кто играет»

Вид: театрализованная

Цель: развитие слухового внимания и умения узнавать шумовые инструменты по звучанию, формирование интереса к семейным музыкальным традициям.

Оборудование: ширма или платок, 3–4 шумовых инструмента (бубен, ложки, колокольчик, маракас), игрушки-зверята (мишка, зайка, петушок, котик).

Ход игры: Воспитатель ставит в ряд игрушечных зверят и рассказывает, что они принесли музыкальные инструменты, но стесняются и спрятались. За ширмой звучит один инструмент, дети угадывают, что это: бубен, ложки, колокольчик или маракас. Затем педагог показывает, какой зверёк на нём играл (мишка — бубен, петушок — ложки, зайка — колокольчик, котик — маракас), и все дети повторяют движения этого зверька. Игра завершается короткой пляской под музыку и общими аплодисментами.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 55. Народная игра «Бубенцы»

Вид: народная

Цель: развитие слухового внимания и умения ориентироваться по звуку, знакомство с народной попевкой.

Оборудование: бубенец или колокольчик, повязка на глаза.

Ход игры: Дети стоят в кругу. В середину выходят двое: один с бубенцом или колокольчиком, другой — «жмурка» с завязанными глазами. Все исполняют народную попевку про бубенцы из материалов проекта. После неё игрок с бубенцом звенит и увёртывается, а «жмурка» старается поймать его по звуку. Игру повторяют с новой парой.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 56. Дидактическая игра «Симфония добрых дел»

Вид: дидактическая

Цель: развитие чувства ритма и навыков игры в оркестре, умения слушать друг друга.

Оборудование: шумовые инструменты по числу детей (ложки, маракасы, колокольчики, бубны, трещотки, барабаны, погремушки), «дирижёрская палочка» (карандаш или веточка с ленточкой).

Ход игры: Воспитатель объясняет, что в оркестре музыканты играют вместе и слушают друг друга. Один ребёнок становится дирижёром и получает палочку, остальные — инструменты. Педагог напевает или включает простую народную мелодию, например «Калинку» или «Во поле берёза стояла»; по взмаху дирижёра дети вступают и играют в ритм. Дирижёр жестами показывает: тише (руки вниз), громче (руки вверх), играют только ложки или только колокольчики. Дирижёров меняют, чтобы каждый попробовал себя в этой роли.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 57. Музыкальная игра «Музыкальный мостик поколений»

Вид: музыкальная

Цель: развитие навыков совместного музицирования, формирование представления о связи поколений через музыку.

Оборудование: «мостик» — длинная полоса бумаги или ткани, деревянные ложки, колокольчики, платочки, маракасы, бубны, треугольники, ритмические палочки, музыкальное сопровождение (народная мелодия и современная детская песня).

Ход игры: На полу лежит «мостик». Дети делятся на две группы: «бабушки и дедушки» с платочками, ложками или колокольчиками и «внучата» с современными шумовыми инструментами. Под народную мелодию по мостику, играя, проходят «бабушки и дедушки», а «внучата» хлопают; под современную детскую песенку — наоборот. В финале звучит общая музыка, и все дети вместе проходят по мостику, играя каждый на своём инструменте, — получается «оркестр поколений».

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 58. Музыкальная игра «Живая фотография»

Вид: музыкальная

Цель: развитие эмоциональной отзывчивости и воображения, знакомство с бытом прошлого через музыкальные и зрительные образы.

Оборудование: 3–4 распечатанные старые фотографии (семейные, деревенские и др.), колонка, подборка музыки разных эпох.

Ход игры: Воспитатель показывает старую чёрно-белую фотографию — например, семью за столом или бабушку с внуком; звучит музыка той эпохи. Дети рассматривают снимок, педагог распределяет роли героев. Под музыку дети замирают в позах, как на фото; когда музыка сменяется весёлой и быстрой, «фотография оживает» — дети показывают действия героев (бабушка месит тесто, дедушка читает газету, внук бегает). Когда музыка затихает, все снова замирают.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 59. Словесная игра «Что звучит?»

Вид: словесная

Цель: развитие слухового внимания, узнавание музыкальных инструментов по звучанию.

Оборудование: ширма, набор простых музыкальных инструментов (металлофон, треугольник, маракасы, губная гармошка, дудочка и т. п.).

Ход игры: Дети рассматривают музыкальные инструменты, слушают, как звучит каждый, и запоминают. Затем воспитатель за ширмой играет на одном из них, а дети угадывают, что звучит. Потом роль ведущего за ширмой по очереди выполняют дети. **Источник:** комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 60. Словесная игра «Тише-громче»

Вид: словесная

Цель: развитие интонационной выразительности речи, умения регулировать силу голоса и контролировать своё поведение.

Оборудование: короткое знакомое детям стихотворение.

Ход игры: Воспитатель договаривается с детьми о сигнале: рука поднята — говорим громче, опущена — тише. Он выбирает короткое знакомое детям стихотворение, например четверостишие о Тане и мячике. Дети читают его хором, меняя силу голоса по сигналу: две строки громко, две — тихо, затем наоборот. Позже подавать сигнал можно доверить ребёнку.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 61. Театрализованная игра «Бабушкины и дедушкины любимые песни»

Вид: театрализованная

Цель: развитие слухового внимания (узнавание мелодии по короткому отрывку), воспитание чувства связи поколений через общие песни.

Оборудование: аудиозапись 4–5 коротких отрывков детских песен (по 30 секунд), картинки-подсказки (по желанию).

Ход игры: Воспитатель рассказывает, что многие песни, которые пели в детстве бабушки и дедушки, знают и сегодня, и предлагает их узнать. Звучит короткий отрывок, дети угадывают, о ком или о чём песня; педагог помогает наводящими вопросами.
Затем все вместе изображают героя песни: например, для «Кузнечика» прыгают, для «Двух гусей» машут руками-крыльями, для «Каравая» качаются, взявшись за руки, для «Улыбки» улыбаются друг другу. В конце воспитатель подчёркивает, что эти песни объединяют детей с бабушками и дедушками.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 62. Дидактическая игра «Музей музыкальных инструментов бабушки и дедушки»

Вид: дидактическая

Цель: знакомство со старинными и народными музыкальными инструментами, воспитание уважения к традициям предков.

Оборудование: стол или полка — «музейная витрина», настоящие инструменты или карточки (деревянные ложки, трещотка, свистулька или дудочка, гармошка, балалайка, колокольчик, бубен), бейдж «экскурсовода», номерки для экспонатов.

Ход игры: Воспитатель надевает бейдж экскурсовода и приглашает детей в «музей» инструментов, на которых играли их бабушки и дедушки в детстве. Он подходит к каждому экспонату и коротко рассказывает о нём: например, деревянные ложки делали своими руками, а глиняную свистульку дарили детям вместо дорогих игрушек. Дети рассматривают инструменты и называют их. После «экскурсии» каждый по очереди пробует извлечь звук из настоящих инструментов.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

ТЕМА: ЧТО РАСТЁТ У НАС В САДУ И В ОГОРОДЕ?

Игры комплекта проекта «Добрые игры» для средней группы — файл «Играем вместе».

№ 63. Сюжетно-ролевая игра «Сбор урожая»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие умения создавать несложный сюжет и проявлять инициативу в игре, закрепление понятия «овощи».

Оборудование: муляжи овощей, игрушечные грузовики для перевозки урожая.

Ход игры: Воспитатель сообщает, что на полях созрел урожай и его нужно собрать к зиме. По желанию распределяют роли грузчиков, водителей, врача, помощников и приёмщика. Дети собирают овощи и грузят их в машины; если кто-то «поранил пальчик», обращаются к врачу. По дороге часть урожая «рассыпается» — водители вызывают по телефону помощников для погрузки. В детском саду приёмщик принимает груз и уточняет, какие овощи привезли.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 64. Театрализованная игра «Весёлый огород»

Вид: театрализованная

Цель: знакомство с сельским трудом (посадка, полив, уход за растениями), развитие воображения и умения действовать в роли.

Оборудование: три обруча («грядки»), 2–3 лейки, игрушечные овощи, весёлая музыка. **Ход игры:** Воспитатель в роли Дедушки-Огородника сетует, что никто не помогает ему поливать грядки. Дети по очереди выходят в ролях помощников: «капельки-дождики» поливают из леек, «червячки» ползут и рыхлят землю, «солнышко» встаёт в центр и греет. После этого дети-«овощи», сидевшие на корточках в «грядках», «вырастают» и танцуют под весёлую музыку. Огородник благодарит всех за общий урожай.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 65. Театрализованная игра «Поможем бабушке Агафье»

Вид: театрализованная

Цель: знакомство с домашними животными и их пользой в хозяйстве, развитие умения двигаться в образе и подражать звукам животных.

Оборудование: маски животных (курица, корова, лошадь, поросёнок — по 3–4 шт.), кружка, ведёрко, тележка, музыкальное сопровождение.

Ход игры: На ферме у бабушки Агафьи переполох: животные разбежались, и работа стоит. Воспитатель предлагает помочь; дети надевают маски и под музыку выполняют простые действия своего животного: «курочки» клюют зёрнышки, «коровки» мычат и несут кружку с «молоком», «лошадки» везут тележку с сеном, «поросята» помогают убирать в загоне. В конце все «звери» встают в хоровод, а бабушка благодарит их за трудолюбие.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 66. Народная игра «Огородник»

Вид: народная

Цель: закрепление названий овощей в хороводной игре, развитие внимания и быстроты.

Оборудование: свободная площадка для хоровода.

Ход игры: Каждый играющий выбирает себе название овоща; все встают в круг, а огородник выходит в середину и топает ногой. Дети спрашивают, кто там и зачем пришёл, огородник отвечает, что пришёл за репой. Затем все идут хороводом и проговаривают народную приговорку-загадку о репе. Огородник должен угадать, кто из детей назвался репой; если угадал, «репа» убегает, а огородник её догоняет.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 67. Дидактическая игра «Помощники на полях»

Вид: дидактическая

Цель: уточнение представлений о сельскохозяйственной технике и орудиях труда, развитие быстроты реакции.

Оборудование: карточки (трактор, комбайн, лейка, лопата, ведро, грабли), три обруча («поля»), маленькие игрушечные овощи и колоски (или жёлтые и зелёные мячики), ведёрки.

Ход игры: Дети делятся на команды «Трактористы» и «Садоводы». Воспитатель показывает карточку: если на ней техника, «трактористы» бегут к своему обручу и «заводят мотор», если инструмент — «садоводы» бегут к другому обручу и показывают, как им работают. Карточки сменяются в разном порядке, дети внимательно следят за своим сигналом.

Вариант: Усложнение: все вместе собирают разбросанный «урожай» (овощи и колоски) в ведёрки — быстро и аккуратно.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 68. Дидактическая игра «Кто где живёт и что даёт?»

Вид: дидактическая

Цель: систематизация представлений о домашних животных и их пользе для человека, развитие умения группировать по признаку.

Оборудование: игровое поле с тремя домиками («Даёт молоко», «Даёт яйца», «Даёт шерсть/пух»), карточки с животными (корова, коза, овца, курица, утка, гусь, кролик), карточки с продуктами (молоко, сыр, яйцо, шарф, валенки, пуховик).

Ход игры: Ребёнок берёт карточку с животным, называет его и кладёт в тот «домик», который соответствует пользе этого животного для человека. Остальные дети проверяют и при необходимости поправляют. В конце воспитатель вместе с детьми подводит итог: корова даёт молоко, курица — яйца, овца — шерсть, и каждое животное
— помощник человека.

Вариант: Усложнение: к карточке животного подобрать карточку продукта, который из этого делают (молоко, сыр, яйцо, шарф, валенки).

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 69. Музыкальная игра «Собери урожай под музыку»

Вид: музыкальная

Цель: развитие координации движений и умения действовать по музыкальному сигналу, знакомство с сельскохозяйственными культурами.

Оборудование: карточки с изображением овощей и фруктов (помидор, морковь, яблоко, огурец и т. п.), музыкальный проигрыватель.

Ход игры: В центре зала разложены карточки с овощами и фруктами. Под народную или весёлую музыку дети ходят по залу, а когда музыка смолкает, быстро собирают карточки — «урожай». Затем по очереди рассказывают, что собрали, и поют короткую песенку или припев об этом овоще или фрукте. Игра повторяется.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 70. Музыкальная игра «Весёлый трактор»

Вид: музыкальная

Цель: развитие чувства ритма и координации движений, знакомство с сельскохозяйственной техникой.

Оборудование: музыкальный проигрыватель, ритмичная музыка (народные мелодии или детские песни).

Ход игры: Воспитатель коротко рассказывает о тракторе и его работе на ферме. Дети встают колонной: первый — «трактор», остальные — «прицепы». Под ритмичную музыку колонна едет медленно и быстро, поворачивает и останавливается вслед за ведущим. Когда музыка смолкает, дети замирают в позах, изображающих работу в поле: сеют, собирают урожай. Игра повторяется с другими движениями.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 71. Словесная игра «Вершки-корешки»

Вид: словесная

Цель: закрепление представлений о том, какая часть овоща съедобна, развитие внимания.

Оборудование: иллюстрации овощей (картофель, морковь, свёкла, репа, капуста, помидор, огурец и др.), картина «Огород».

Ход игры: Дети вспоминают знакомые овощи и то, как их выращивают. Воспитатель по одной показывает иллюстрации, а дети называют, что у этого растения едят — вершки (то, что растёт над землёй) или корешки (то, что в земле). При затруднении рассматривают картину «Огород» и находят на ней овощ.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 72. Словесная игра «Ой, что выросло!»

Вид: словесная

Цель: закрепление умения различать овощи и фрукты, развитие внимания.

Оборудование: иллюстрации овощей и фруктов.

Ход игры: Воспитатель выкладывает цепочки из четырёх картинок: три овоща и один фрукт или наоборот. Дети находят лишнюю картинку — то, что «выросло не на своём месте», — и объясняют, почему: «Яблоко лишнее, потому что это фрукт, а остальные — овощи». Цепочки постепенно меняют.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

ТЕМА: ПОДАРОК ДЛЯ МАМЫ И ПАПЫ

Игры комплекта проекта «Добрые игры» для средней группы — файл «Играем вместе».

№ 73. Сюжетно-ролевая игра «Вместе с мамой и папой на прогулке в парке»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: отражение в игре заботливых отношений в семье, развитие умения разворачивать сюжет семейной прогулки.

Оборудование: игрушечные велосипеды или самокаты (можно обозначить стульями), «лодка» из стульев или модулей, покрывало и игрушечная посуда для пикника.

Ход игры: Воспитатель предлагает отправиться всей «семьёй» на прогулку в парк; роли мамы, папы, сына и дочки распределяются по желанию. У входа в парк «семья» берёт велосипеды или самокаты и катается по аллеям, затем приезжает к озеру, садится в лодку и плавает. Выйдя на берег, устраивают пикник: родители заботятся о детях, дети помогают накрыть «стол». Игра заканчивается возвращением домой.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 74. Театрализованная игра «Семейный хоровод»

Вид: театрализованная

Цель: укрепление чувства любви и принадлежности к семье через хоровод и объятия.

Оборудование: платочек или цветок.

Ход игры: Дети встают в круг и берутся за руки, воспитатель с цветком — в центре. Дети идут по кругу и проговаривают короткий стишок из материалов проекта о дружной семье; на последнем слове останавливаются и обнимают соседа. Затем воспитатель передаёт цветок ребёнку, тот выходит в центр и кружится, а остальные хлопают. Игра повторяется несколько раз, в конце все хором говорят тёплые слова маме и папе.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 75. Театрализованная игра «Поможем маме»

Вид: театрализованная

Цель: формирование желания заботиться о маме и помогать ей в домашних делах.

Оборудование: игрушечные веник, совок, тарелочки, тряпочка, кастрюля, половник. **Ход игры:** Воспитатель сообщает, что мама устала, и предлагает помочь ей по дому. Один ребёнок в роли «мамы» сидит на стуле. Остальные по очереди берут предмет и показывают, как помогают: подметают пол, моют посуду, варят суп, вытирают пыль; после каждого действия «мама» благодарит помощника. В конце все вместе обнимают «маму» и предлагают ей отдохнуть.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 76. Народная игра «Утушка»

Вид: народная

Цель: развитие ловкости и умения перешагивать препятствие, не задевая его, знакомство с народной приговоркой.

Оборудование: два стульчика.

Ход игры: Двое детей садятся на стульчики друг напротив друга, вытягивают ноги и соединяют носки — получается «мостик». Выбирают утушку, остальные — утята.
Утушка зовёт утят народной приговоркой, и они друг за другом перешагивают через мостик, стараясь его не задеть; кто задел, спокойно перешагивает ещё раз. Затем мостик поднимают выше (дети ставят ногу на ногу), и утята снова осторожно перешагивают, высоко поднимая ноги.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 77. Дидактическая игра «Семейный портрет»

Вид: дидактическая

Цель: закрепление представлений о семье как о людях, которые любят друг друга и заботятся друг о друге, развитие связной речи.

Оборудование: ватман с нарисованным контуром дома, заготовки-наклейки или карточки (мама, папа, ребёнок, бабушка, дедушка) по числу детей, клей.

Ход игры: Воспитатель показывает ватман с нарисованным домом и вместе с детьми вспоминает, кто живёт в семье. Дети по очереди выбирают карточку с членом семьи, приклеивают её в окно или рядом с домом и говорят, за что его любят: «Я приклеиваю папу — он сильный и защищает нас». Когда портрет готов, педагог подводит итог: крепкая семья — это когда все вместе и заботятся друг о друге.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 78. Дидактическая игра «Мамины и папины дела»

Вид: дидактическая

Цель: формирование представлений о домашнем труде родителей, воспитание уважения и благодарности к ним.

Оборудование: две корзинки с наклейками «Мама» и «Папа», карточки с изображением домашних дел (варит суп, стирает, читает сказку, подметает, чинит стул, забивает гвоздь, водит машину, несёт сумки, играет в мяч, мастерит и др.).

Ход игры: На столе вперемешку лежат карточки с домашними делами, рядом — две корзинки. Дети по очереди берут карточку, называют, что изображено, кладут её в одну из корзинок и благодарят родителя: «Мама варит суп — заботится, чтобы мы были сыты. Спасибо, мама!» Когда карточки разложены, воспитатель подчёркивает, как много родители делают для семьи каждый день, и обсуждает с детьми, чем они могут помочь.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 79. Музыкальная игра «Музыкальные сердечки»

Вид: музыкальная

Цель: воспитание желания радовать близких, развитие музыкального слуха и мелкой моторики.

Оборудование: бумажные сердечки (по 2–3 на ребёнка), фломастеры, металлофон, аудиозапись светлой мелодии.

Ход игры: Воспитатель предлагает подарить мамам и папам музыкальные сердечки. Дети рисуют на бумажных сердечках улыбки, солнышки, маленькие сердечки. Затем каждый выбирает одно сердечко и играет на металлофоне одну ноту; педагог помогает сложить ноты в простую мелодию, и все вместе играют и поют, что дарят сердечки маме и папе. Готовые сердечки дарят родителям на празднике.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 80. Музыкальная игра «Мамин голос — как колокольчик»

Вид: музыкальная

Цель: развитие тембрового и звуковысотного слуха, воспитание внимательного отношения к близким.

Оборудование: колокольчики высокого и низкого звучания, ширма, аудиозапись колыбельной.

Ход игры: Воспитатель сравнивает мамин голос с нежным маленьким колокольчиком, а папин — с низким большим колоколом. За ширмой он звенит то маленьким колокольчиком (дети тихо хлопают — «мама»), то большим (громко топают — «папа»). Затем дети по очереди заходят за ширму и звонят любым колокольчиком, а остальные угадывают: «мама» или «папа». Педагог подводит итог: родные голоса узнаёшь даже по одному звуку.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 81. Словесная игра «Тихо-тихо»

Вид: словесная

Цель: развитие интонационной выразительности речи и умения регулировать силу голоса, воспитание заботы об отдыхе близких.

Оборудование: текст стихотворения В. Орлова «Тихо-тихо».

Ход игры: Воспитатель читает стихотворение В. Орлова «Тихо-тихо» о том, как ребёнок бережёт сон мамы. Дети повторяют его за педагогом по строкам, с каждой строкой понижая голос, пока не перейдут на шёпот. Чтение можно сопровождать подходящими движениями: идти на цыпочках, «садиться» рядом, прикладывать палец к губам. В конце обсуждают, почему, когда мама отдыхает, говорят тихо.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 82. Словесная игра «Какое настроение?»

Вид: словесная

Цель: обогащение словаря прилагательных, обозначающих настроение, развитие умения понимать чувства близких.

Оборудование: сюжетные картинки с правильными и неправильными поступками детей (разбросали игрушки, испачкали одежду, порвали мишку, умываются, чистят зубы, читают, дарят рисунок маме), смайлики.

Ход игры: Воспитатель напоминает, что родители радуются, когда дети ведут себя хорошо, и огорчаются, если те забывают правила. Дети по одной рассматривают картинки, обсуждают поступок героя и называют, какое настроение будет у мамы и папы: радостное, грустное, сердитое. К каждой картинке подбирают подходящий смайлик.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

ТЕМА: ПОМОГАЕМ ПТИЦАМ

Комплекта игр по теме для средней группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 83. Игра «Кто прилетел на кормушку?»

Вид: дидактическая

Цель: закрепление названий зимующих птиц и их признаков.

Оборудование: изображение кормушки на магнитной доске или фланелеграфе, картинки зимующих птиц (воробей, синица, снегирь, ворона, голубь, сорока — 6–8 шт.), ширма или платок.

Ход игры: Дети сидят перед доской с «кормушкой». Пока дети закрывают глаза, педагог «сажает» на кормушку одну птицу. Дети открывают глаза, называют птицу и описывают её по признакам: какого цвета грудка, какой хвост, большая она или маленькая. Затем педагог закрывает доску платком и «сажает» ещё одну птицу или убирает одну из уже прилетевших, а дети говорят, кто прилетел или улетел. Правило: отвечает тот, кого назвал педагог, остальные могут дополнить. После нескольких повторов роль того, кто «сажает» птиц, переходит к ребёнку.

Вариант: Педагог описывает птицу, не называя её, а дети находят нужную картинку и «сажают» на кормушку.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 84. Игра «Улетают — не улетают»

Вид: дидактическая

Цель: формирование представлений о перелётных и зимующих птицах. **Оборудование:** картинки зимующих и перелётных птиц (8–10 шт.: воробей, синица, ворона, голубь, снегирь; ласточка, скворец, журавль, утка, грач), «дерево» на доске или листе ватмана, «облако» из бумаги с нарисованной стрелкой «в тёплые края».

Ход игры: Педагог напоминает, что с наступлением холодов одни птицы остаются, а другие улетают туда, где тепло и много корма. Дети по очереди берут картинку, называют птицу и размещают её на «дереве» (остаётся зимовать) или на «облаке» (улетает в тёплые края). Ребёнок объясняет выбор, педагог помогает связать его с кормом: «Ласточка ловит мошек, а зимой их нет». Если ребёнок ошибся, дети вместе обсуждают и исправляют. В конце педагог называет птиц вперемешку, а дети показывают жестом: машут руками-крыльями — улетает, прижимают руки к себе — остаётся.

Вариант: Педагог намеренно размещает одну картинку неправильно, и дети находят и исправляют ошибку.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 85. Игра «Чей клюв, чей хвост?»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения выделять и называть части тела птицы.

Оборудование: контурные изображения 4–5 птиц, к которым отдельно прилагаются вырезанные части (голова с клювом, хвост, крылья), картинки целых птиц для сверки. **Ход игры:** Дети сидят за столами по 2–3 человека, у каждой группы — набор частей нескольких птиц. Педагог вместе с детьми рассматривает картинку целой птицы и называет её части: голова, клюв, туловище, крылья, хвост, лапы. Затем дети подбирают к контуру каждой птицы её клюв и хвост, называя: «Это хвост сороки — длинный, чёрно-белый». Правило: прежде чем приложить часть, нужно её назвать и объяснить, почему она подходит. После сборки дети сравнивают свои птицы с картинками-образцами и исправляют неточности.

Вариант: Педагог показывает только одну часть, например клюв, и дети угадывают, какой птице он принадлежит.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 86. Игра «Чем угостим птиц?»

Вид: дидактическая

Цель: формирование представлений о том, чем можно и чем нельзя кормить птиц.

Оборудование: картинки с кормом (10–12 шт.): семечки подсолнечника (сырые, несолёные), пшено, овёс, ягоды рябины, несолёное сало; а также чипсы, конфета, солёные орешки, жареные семечки, чёрный хлеб; изображение кормушки, корзина «не годится».

Ход игры: Педагог рассказывает, что зимой птицам трудно найти корм и люди помогают им, но не любая еда полезна птицам. Дети по очереди берут картинку, называют, что на ней, и решают, положить её в кормушку или в корзину «не годится». Каждый объясняет, почему: «Солёное птицам вредно», «Синица любит сало». Педагог уточняет ответы и обобщает правило: птицам дают только несолёное, нежареное и несладкое. В завершение дети договариваются, какой корм попросить принести для кормушки на участке, и составляют вместе с педагогом короткий список.

Вариант: Педагог показывает картинку птицы, а ребёнок подбирает для неё подходящий корм.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 87. Игра «Кто как поёт?»

Вид: словесная

Цель: развитие слухового внимания и звукоподражания.

Оборудование: картинки птиц (ворона, воробей, голубь, синица, сова, петух), аудиозаписи голосов птиц (по возможности).

Ход игры: Дети сидят полукругом. Педагог показывает картинку птицы и вместе с детьми вспоминает, как она «разговаривает»: ворона каркает, воробей чирикает, голубь воркует, сова ухает. Если есть запись, дети слушают настоящий голос и сравнивают с подражанием. Затем педагог отворачивается, а один ребёнок по знаку подражает голосу одной из птиц; педагог и дети угадывают, кто «поёт». Правило: звукоподражание произносят чётко, не крича. Ребёнок, которого отгадали, выбирает следующего «певца».

Вариант: Звукоподражание произносят тихо или громко, а дети по силе голоса определяют, близко птица или далеко.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 88. Игра «Расскажи о птице»

Вид: словесная

Цель: развитие описательной речи по плану воспитателя.

Оборудование: картинки зимующих птиц (5–6 шт.), схема-план из картинок-символов: «размер», «окраска», «части тела», «чем питается», «где живёт зимой».

Ход игры: Педагог показывает схему-план и объясняет, что по ней можно рассказать о любой птице. Сначала педагог даёт образец рассказа о воробье, показывая каждый пункт схемы. Ребёнок выбирает картинку птицы и, переходя от символа к символу, составляет рассказ из 4–5 предложений. Слушатели следят по схеме, не пропустил ли рассказчик пункт, и помогают, если нужно. Педагог поощряет развёрнутые фразы («У снегиря красная грудка и чёрная шапочка») вместо одного слова. За одно занятие рассказывают 4–5 детей.

Вариант: Ребёнок рассказывает о птице, не называя её, а остальные отгадывают по описанию.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 89. Игра «Воробушки и автомобиль»

Вид: подвижная

Цель: развитие умения бегать врассыпную, не наталкиваясь друг на друга, и быстро находить своё место по сигналу.

Оборудование: руль (обруч или игрушечный), скамейки или коврики — «гнёзда» воробушков.

Ход игры: Дети-«воробушки» сидят на скамейках у края площадки. Педагог выбирает ребёнка-«автомобиль» с рулём, который стоит в стороне в «гараже». По сигналу «Воробушки летают!» дети разбегаются по площадке, машут руками-крыльями, «клюют зёрнышки», присаживаясь на корточки. По сигналу «Автомобиль!» и гудку водителя воробушки быстро возвращаются каждый в своё «гнездо», а автомобиль проезжает по площадке, никого не задевая, и возвращается в гараж. Правило: улетать в гнёзда можно только после сигнала, автомобиль не ловит воробушков. Водителя меняют через 2–3 повтора.

Вариант: По сигналу «Ветер!» воробушки меняют направление движения и летят в другую сторону.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 90. Игра «Птички в гнёздышках»

Вид: подвижная

Цель: развитие ориентировки в пространстве, умения занимать своё место.

Оборудование: обручи — «гнёздышки» (по одному на 2–3 детей).

Ход игры: Обручи разложены по площадке или залу, в каждом стоят 2–3 «птички». По сигналу «Полетели!» дети выходят из гнёзд и летают по всей площадке, не сталкиваясь друг с другом. По сигналу «Птички, домой!» каждый возвращается в своё гнёздышко. Правило: нельзя занимать чужое гнездо, пока не прозвучал сигнал «Новоселье!» При этом сигнале птички выбирают любое гнездо, а педагог убирает один обруч, и детям приходится договариваться и пускать к себе ещё одну птичку. Игра повторяется 4–5 раз.

Вариант: Птички летают под музыку и возвращаются в гнёзда, когда музыка смолкает.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 91. Игра «Совушка»

Вид: подвижная

Цель: развитие выдержки и умения замирать по сигналу.

Оборудование: шапочка или маска совы, обруч или коврик — «гнездо совы».

Ход игры: Выбирают «совушку», она садится в своё гнездо в углу площадки; остальные дети — птички, жучки, бабочки. По сигналу педагога «День наступает — всё оживает!» дети свободно двигаются по площадке, изображая выбранное существо. По сигналу «Ночь наступает — всё замирает!» дети останавливаются в той позе, в которой их застал сигнал, и не двигаются. Совушка вылетает, медленно обходит детей и уводит в своё гнездо того, кто пошевелился. С наступлением следующего «дня» эти дети возвращаются в игру. После 3–4 повторов выбирают новую совушку из тех, кто ни разу не пошевелился.

Вариант: Совушка пытается рассмешить «замерших» детей жестами, не прикасаясь к ним.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 92. Игра «Птицы и ветер»

Вид: музыкальная

Цель: развитие умения менять движение в соответствии с характером музыки.

Оборудование: две контрастные музыкальные пьесы в записи или на фортепиано: спокойная, плавная и быстрая, тревожная; лёгкие ленточки или платочки (по желанию).

Ход игры: Дети располагаются свободно по залу. Педагог предлагает послушать две мелодии и сказать, какая из них похожа на полёт птиц, а какая — на сильный ветер. Под плавную музыку дети-«птицы» легко бегают на носках, плавно взмахивают руками-крыльями. Когда звучит быстрая, тревожная музыка, «поднимается ветер»: птицы прячутся — приседают, обхватив колени, и покачиваются. Правило: менять движение нужно сразу, как меняется музыка, без подсказки педагога. Части чередуют в разном порядке и разной длительности, чтобы дети действительно слушали.

Вариант: Несколько детей становятся «ветром» и под тревожную музыку кружатся, размахивая ленточками, а «птицы» в это время замирают в «гнёздах».

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 93. Игра «Строим кормушку»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие представлений о заботе о птицах, умения работать сообща.

Оборудование: крупный напольный конструктор или кубики, игрушечные инструменты, игрушки-птицы, «корм» (кружочки из цветной бумаги), игрушечная машина для доставки.

Ход игры: Педагог сообщает, что птицам на «игровом участке» нужна кормушка, и предлагает «мастерской» её построить. Дети договариваются о ролях: строители, «водитель», который привозит детали, «кормильщики», которые насыпают корм и следят за порядком у кормушки. Строители обсуждают, какой будет кормушка: с крышей, с бортиками, чтобы корм не сдувало ветром, и строят её из конструктора. Водитель доставляет «детали» по просьбе строителей, кормильщики приносят корм и «приглашают» птиц. Педагог выступает «прорабом»: задаёт вопросы, помогает договориться, если возникает спор. Игра заканчивается «открытием кормушки», куда «прилетают» игрушечные птицы.

Вариант: После игры дети рассказывают, кто какую работу выполнял и что получилось благодаря общей работе.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 94. Игра «Сосчитай птиц на кормушке»

Вид: дидактическая

Цель: закрепление счёта в пределах пяти.

Оборудование: изображение кормушки на магнитной доске или фланелеграфе, плоскостные фигурки птиц (по 5 шт. двух-трёх видов), карточки с кружками от 1 до 5.

Ход игры: Педагог «сажает» на кормушку несколько птиц и предлагает детям посчитать их, показывая пальцем на каждую и называя итоговое число: «Всего четыре синицы». Ребёнок подбирает карточку с таким же количеством кружков. Затем педагог «сажает» ещё одну птицу или одна «улетает», и дети пересчитывают, отвечая, сколько стало и стало больше или меньше. Далее педагог показывает карточку, а ребёнок сам «сажает» на кормушку столько птиц, сколько на ней кружков. Можно сравнить две группы: «Синиц три, а воробьёв четыре — кого больше?»

Вариант: Дети хлопают в ладоши столько раз, сколько птиц на кормушке.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

НОЯБРЬ

ТЕМА: НАРОДЫ РОССИИ. ВМЕСТЕ МЫ — БОЛЬШАЯ СЕМЬЯ!

Игры комплекта проекта «Добрые игры» для средней группы — файл «Играем вместе».

№ 95. Сюжетно-ролевая игра «Добрые соседи»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: освоение правил доброжелательного общения с соседями, развитие умения разворачивать сюжет о совместной стройке и гостеприимстве.

Оборудование: крупный строительный материал или конструктор, игрушечные машины, синяя ткань («река»), игрушечная посуда для чаепития.

Ход игры: Воспитатель рассказывает, что рядом стоят два города, которые разделяет широкая река, и их жители хотят подружиться и ездить друг к другу в гости. Роли жителей, строителей и шофёров распределяются по желанию. Строители возводят мост и дорогу, шофёры начинают возить по ним пассажиров и грузы. Жители накрывают стол и приглашают соседей и строителей на общее чаепитие.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 96. Театрализованная игра «Домик для всех»

Вид: театрализованная

Цель: формирование представлений о том, что в нашей стране всем хватает места и все живут дружно, развитие выразительности речи и движений.

Оборудование: большой обруч или домик из стульев (модулей), игрушечные зверята (мишка, зайка, лисичка, волчонок).

Ход игры: Воспитатель предлагает пригласить разных зверят жить в одном домике — как живут вместе разные народы в нашей большой стране. Дети по очереди берут игрушку, ласково называют её и «заселяют» в домик; главное правило — никто не должен остаться без места. Когда все зверята внутри, дети встают вокруг домика, берутся за руки и говорят, что места хватило всем. Затем изображают зверят: мишка топает, зайка прыгает, лисичка крадётся, волчонок бежит — все вместе и дружно.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 97. Народная игра «Перетягивание на палках»

Вид: народная

Цель: развитие силы, умения действовать согласованно в команде и соблюдать правила игры.

Оборудование: палка для перетягивания.

Ход игры: Дети делятся на две равные по численности и силе команды и садятся на пол друг за другом напротив соперников. Первые игроки берутся за палку двумя руками и упираются друг в друга ступнями, остальные держат впереди сидящего за пояс. По сигналу команды постепенно, без рывков, тянут каждая в свою сторону. Побеждает команда, которая перетянула соперников, приподняла с места нескольких из них или вырвала палку у первого игрока.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 98. Дидактическая игра «Дружный хоровод России»

Вид: дидактическая

Цель: формирование чувства единства и дружбы, закрепление представления о России как общей Родине и о цветах флага.

Оборудование: флаг России на подставке, ленточки белого, синего и красного цвета (по две на ребёнка), аудиозапись весёлой русской народной мелодии.

Ход игры: Воспитатель показывает флаг России и рассказывает, что в День народного единства празднуют дружбу всех людей страны. Каждый ребёнок получает две ленточки одного из цветов флага; дети встают в круг, в центре — флаг. Под музыку идут по кругу, а по команде педагога в центр выходят и машут ленточками дети с названным цветом. На команду «Все вместе — в центр!» все сбегаются к флагу и поднимают ленты вверх. Итог: как все цвета собрались вокруг флага, так и все народы объединены в одну страну.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 99. Музыкальная игра «Моя семья — моя страна»

Вид: музыкальная

Цель: формирование представления о семье как части Родины, развитие чувства единства и умения двигаться в хороводе.

Оборудование: аудиозапись песни о семье или Родине (например, «Большой хоровод»), картинки с изображением членов семьи.

Ход игры: Дети стоят в кругу, воспитатель с картинками — в центре. Под музыку дети идут по кругу и вместе с педагогом поют песенку из материалов проекта о дружной семье и Родине, сопровождая слова движениями: останавливаются, хлопают по коленям, показывают на себя, поднимают руки, обнимают себя. Повторяют 2–3 раза. В конце воспитатель подводит к мысли, что семья — это маленькая Родина, а Россия — большая семья народов.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 100. Словесная игра «Волшебный микрофон»

Вид: словесная

Цель: обогащение словаря названиями цветов, закрепление порядка цветов флага России, воспитание любви к Родине.

Оборудование: магнитная доска, контурные изображения (солнце, река, трава, силуэты девочки и мальчика, здание с флагом), те же изображения в цвете.

Ход игры: Воспитатель показывает на доске нераскрашенный рисунок и предлагает догадаться, чего на нём не хватает. Дети называют, какого цвета должен быть каждый предмет, находят раскрашенное изображение и накладывают его на контур. Особое внимание уделяют флагу на здании: уточняют, в каком порядке расположены его цвета. Раскрашивание флага можно продолжить в следующие дни.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 101. Словесная игра «Вспомним важные слова!»

Вид: словесная

Цель: активизация словаря по теме «Родина», развитие речевой инициативы, воспитание патриотических чувств.

Оборудование: небольшой красивый камешек.

Ход игры: Воспитатель напоминает, какой праздник отмечают в этом месяце, и показывает «помощника» — камешек. Передавая камешек ребёнку, педагог начинает предложение, а ребёнок заканчивает его: как называется наша страна, какой город — её столица, как мы относимся к Родине, какие краски нужны, чтобы нарисовать флаг (белая, синяя, красная). Затем камешек переходит к следующему ребёнку; если тот затрудняется, ему помогают товарищи.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

ТЕМА: НАСТОЯЩИЙ ДРУГ

Комплекта игр по теме для средней группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 102. Игра «Комплименты»

Вид: словесная

Цель: развитие умения говорить сверстнику приятные слова, глядя ему в лицо.

Оборудование: мяч или мягкая игрушка.

Ход игры: Дети сидят в кругу. Педагог объясняет, что комплимент — это приятные слова о человеке, и показывает пример, передав мяч ребёнку: «Саша, у тебя весёлая улыбка». Ребёнок, получивший мяч, говорит «спасибо» и передаёт мяч соседу или другому ребёнку, называя его по имени и говоря ему приятные слова. Правило: смотреть в лицо тому, кому говоришь, называть по имени, не повторять в точности то, что уже прозвучало. Педагог помогает детям находить слова о качествах и поступках, а не только о внешности: «Ты всегда делишься игрушками». Игра идёт, пока каждый ребёнок не получит комплимент.

Вариант: Комплимент начинается со слов «Мне нравится, что ты…» и рассказывает о каком-нибудь поступке товарища.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 103. Игра «Расскажи о друге»

Вид: словесная

Цель: развитие связной речи, умения описать внешность и любимое занятие сверстника.

Оборудование: не требуется.

Ход игры: Дети сидят полукругом. Педагог предлагает рассказать о ком-нибудь из группы так, чтобы остальные догадались, о ком речь, — не называя имени. Сначала педагог сам описывает ребёнка: какие у него волосы, во что он любит играть, что умеет делать. Затем вызывается желающий и описывает одного из товарищей в 3–4 предложениях: внешность, одежда, любимое занятие. Дети угадывают, а тот, о ком говорили, подтверждает или дополняет рассказ. Правило: говорить только хорошее и не смеяться над внешностью. Угадавший ребёнок становится следующим рассказчиком.

Вариант: Рассказчик начинает с любимого занятия товарища и только потом переходит к внешности.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 104. Игра «Хорошо — плохо»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения оценивать поступок и объяснять свою оценку.

Оборудование: сюжетные картинки о поступках детей (8–10 шт.: делится игрушкой, отнимает мяч, помогает подняться, смеётся над упавшим, убирает игрушки и т. п.; на неделе о мультфильмах — поступки героев знакомых мультфильмов), у каждого ребёнка два кружка — солнышко и тучка.

Ход игры: Дети сидят полукругом, у каждого — солнышко и тучка. Педагог показывает картинку и просит рассказать, что на ней происходит. Затем все одновременно поднимают солнышко, если поступок хороший, или тучку, если плохой. Педагог спрашивает 2–3 детей, почему они так решили, и что почувствовал другой ребёнок на картинке. Для «плохих» поступков дети вместе придумывают, как можно было поступить иначе. Если мнения разделились, педагог даёт высказаться обеим сторонам.

Вариант: Педагог описывает ситуацию словами без картинки, а дети отвечают солнышком или тучкой и объясняют.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 105. Игра «Что нужно другу?»

Вид: дидактическая

Цель: формирование представлений о способах помощи и заботы.

Оборудование: сюжетные картинки-ситуации (6–8 шт.: ребёнок упал, плачет, не может застегнуть куртку, забыл карандаш, сидит один, не может дотянуться до игрушки), картинки-подсказки с вариантами помощи (пожалеть, помочь, поделиться, позвать взрослого, пригласить играть).

Ход игры: Педагог показывает ситуацию и говорит: «Это случилось с другом. Что ему сейчас нужно?» Дети рассматривают картинку, называют, что произошло и что чувствует ребёнок. Затем ребёнок выбирает картинку-подсказку с подходящим способом помощи, кладёт её рядом и объясняет, как именно он помог бы, какие слова сказал бы. Остальные дополняют: в одной ситуации может быть несколько способов помочь. После 2–3 картинок дети разыгрывают одну из ситуаций в парах: один — «друг», другой — тот, кто помогает.

Вариант: Одной картинке-ситуации нужно подобрать два разных способа помощи и объяснить, какой лучше и почему.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 106. Игра «Волшебный стул»

Вид: словесная

Цель: развитие умения замечать хорошее в другом ребёнке.

Оборудование: стул, украшенный тканью или лентой.

Ход игры: Дети сидят полукругом, в центре — «волшебный стул». Педагог приглашает на него одного ребёнка и предлагает остальным по очереди сказать, что в нём хорошего: что он умеет, как помогал, во что с ним интересно играть. Ребёнок на стуле слушает и благодарит каждого. Педагог следит, чтобы высказывания были конкретными и доброжелательными, и сам добавляет одну фразу о поступке ребёнка, замеченном за последние дни. За один раз на стул садятся 2–3 ребёнка; в течение недели на стуле должен побывать каждый. В конце ребёнок со стула говорит, что ему было приятно услышать.

Вариант: Ребёнок, сидящий на стуле, сам выбирает, кто из детей скажет ему добрые слова первым.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 107. Игра «Передай улыбку»

Вид: словесная

Цель: развитие эмоциональной отзывчивости.

Оборудование: не требуется.

Ход игры: Дети стоят или сидят в кругу, держась за руки. Педагог поворачивается к соседу, смотрит ему в глаза, улыбается и говорит: «Я дарю тебе улыбку». Тот, кому подарили улыбку, улыбается в ответ и «передаёт» её следующему ребёнку тем же способом, называя его по имени. Улыбка должна пройти весь круг и вернуться к педагогу. Затем педагог предлагает подумать, что происходит с настроением, когда тебе улыбаются. Игру можно повторить в обратном направлении, передавая улыбку вместе с лёгким пожатием руки.

Вариант: Вместо улыбки передают по кругу другое настроение (удивление, радость), а дети называют его.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 108. Игра «Мирилка»

Вид: словесная

Цель: освоение простого способа примирения после ссоры.

Оборудование: две куклы или мягкие игрушки.

Ход игры: Педагог разыгрывает с куклами короткую ситуацию: игрушки поссорились из-за машинки и отвернулись друг от друга. Дети обсуждают, что случилось и как им помириться. Педагог рассказывает, что раньше дети мирились с помощью «мирилок» — коротких стишков, которые произносят, сцепившись мизинцами, и показывает одну народную мирилку. Дети разучивают её, затем в парах берутся мизинцами, говорят мирилку и добавляют своими словами: «Давай больше не ссориться, давай играть вместе». Педагог договаривается с детьми, что мирилкой можно пользоваться в группе, когда случится ссора.

Вариант: Дети в парах сами придумывают, какими словами можно помириться без стишка.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 109. Игра «Дружные пары»

Вид: подвижная

Цель: развитие умения согласовывать движения с партнёром.

Оборудование: бубен.

Ход игры: Дети встают парами, взявшись за руки. По удару бубна пары двигаются по залу: идут, бегут, подпрыгивают, присаживаются — так, как показывает педагог, стараясь не расцепить руки и двигаться в одном темпе. Правило: если пара расцепилась, она останавливается, договаривается и снова продолжает. По частым ударам бубна пары расходятся и свободно бегают поодиночке, а по сигналу «Найди пару!» каждый находит нового партнёра. Задания постепенно усложняются: пара идёт боком, приставным шагом, «зеркалом» — повторяя движения друг друга.

Вариант: Пара держит между ладонями мяч и передвигается, не уронив его.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 110. Игра «Карусель»

Вид: народная подвижная

Цель: развитие умения двигаться по кругу в общем темпе.

Оборудование: длинная верёвка, связанная в кольцо, или обруч с привязанными лентами.

Ход игры: Дети становятся в круг и берутся одной рукой за верёвку-«карусель». Педагог произносит известную приговорку о карусели, и дети движутся по кругу, меняя темп по словам: сначала медленно идут, затем быстрее, переходят на бег, а потом постепенно замедляются и останавливаются. Правило: нельзя отпускать верёвку и обгонять соседа, нужно двигаться вместе со всеми. После остановки дети перехватывают верёвку другой рукой и «карусель» поворачивает в обратную сторону. Игру повторяют 3–4 раза с небольшим отдыхом.

Вариант: На слова «Тише, тише, не спешите!» карусель останавливается, и дети, не отпуская верёвку, отдыхают, присев.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 111. Игра «Заинька, выходи»

Вид: народная

Цель: развитие умения выполнять движения по тексту песни.

Оборудование: шапочка зайца (по желанию).

Ход игры: Дети стоят в кругу, в центре — ребёнок-«заинька». Все поют знакомую народную песню-игру, а заинька выполняет движения в соответствии с её словами: выходит в круг, пляшет, прыгает, кружится, кланяется. Дети в кругу хлопают в ладоши и подпевают. Правило: заинька выполняет движения точно по тексту, не опережая слов. В конце песни заинька выбирает себе замену и меняется с ним местами. Педагог поёт вместе с детьми и подсказывает движения только при затруднении.

Вариант: Дети в кругу повторяют движения заиньки, стоя на своих местах.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 112. Игра «Идём в гости»

Вид: театрализованная

Цель: освоение правил вежливого поведения в гостях.

Оборудование: уголок «квартира» из игровой мебели, игрушечная посуда, звонок или колокольчик, игрушка-«подарок».

Ход игры: Педагог предлагает разыграть, как ходят в гости. Дети делятся на «хозяев» (2 ребёнка) и «гостей» (3–4 ребёнка), остальные — зрители. Сначала все вместе обсуждают: что делают гости, когда приходят (звонят, здороваются, вытирают ноги), как хозяева встречают гостей, о чём говорят за столом, как прощаются. Затем пары разыгрывают сценку: гости звонят, здороваются, дарят подарок, хозяева приглашают к столу и угощают «чаем», все благодарят и прощаются. Зрители следят, какие вежливые слова прозвучали, и после сценки называют их. Роли меняются, и сценку разыгрывает следующая группа детей.

Вариант: Педагог добавляет непростую ситуацию: гость пролил «чай», — и дети придумывают, как вежливо поступить хозяевам и гостю.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 113. Игра «Помоги товарищу одеться»

Вид: дидактическая

Цель: воспитание взаимопомощи, закрепление навыков самообслуживания.

Оборудование: куклы с одеждой на пуговицах, молниях и липучках (по одной на пару детей); в раздевалке — собственная одежда детей.

Ход игры: Сначала игра проводится в группе: дети сидят парами, у каждой пары — кукла, которую нужно одеть на прогулку. Один ребёнок одевает куклу, а второй помогает: подаёт вещи по порядку, держит рукав, застёгивает пуговицу, если у партнёра не получается. Затем дети меняются ролями. Педагог обсуждает с детьми, как правильно предложить помощь: «Давай я подержу», «Тебе помочь?» Перед прогулкой в раздевалке педагог предлагает парам так же помочь друг другу: поправить шарф, застегнуть верхнюю пуговицу, заправить штанины. Правило: помогать, только если товарищ согласился, и сначала дать ему попробовать самому.

Вариант: Пара одевает куклу в соответствии с погодой за окном и объясняет, почему выбрала именно эти вещи.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: ПУТЕШЕСТВИЕ НА ПОЕЗДЕ

Комплекта игр по теме для средней группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 114. Игра «Вокзал и поезд»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: распределение ролей и развитие сюжета, освоение ролевого диалога.

Оборудование: стулья, поставленные «вагонами» (8–12 шт.), руль для машиниста, стол с табличкой «Касса», билеты из цветной бумаги, сумка и фуражка проводника, игрушечные чемоданы и сумки, табличка с названием станции.

Ход игры: Педагог вместе с детьми вспоминает, кто работает на вокзале и в поезде и что делает каждый: кассир продаёт билеты, проводник проверяет их и помогает пассажирам, машинист ведёт поезд. Дети ставят стулья «вагонами» и оборудуют кассу, затем называют, кто какую роль хочет взять, и договариваются при помощи педагога. Пассажир покупает билет: «Дайте, пожалуйста, билет до станции Лесная»; кассир уточняет, сколько билетов нужно, и выдаёт их; проводник у вагона проверяет билет и показывает место; машинист объявляет отправление и остановки. Педагог в роли начальника вокзала подсказывает новые повороты сюжета: пассажир опаздывает, кто-то забыл в вагоне сумку, на станции можно выйти на прогулку. После «прибытия» роли передают другим детям.

Вариант: Добавить роль работника вагона-ресторана, который предлагает пассажирам чай и принимает заказы.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 115. Игра «Построй железную дорогу»

Вид: конструктивная

Цель: постройка железной дороги по замыслу, работа в паре и договорённость о совместных действиях.

Оборудование: напольный или настольный строительный конструктор (кирпичики, бруски, пластины), детали игрушечной железной дороги, если они есть в группе, мелкие игрушки (человечки, деревья, машинки), лист картона для «станции».

Ход игры: Дети объединяются в пары по желанию. Педагог предлагает построить железную дорогу, по которой поезд доедет до станции, и просит каждую пару сначала договориться: какая будет дорога — прямая, с поворотом или с мостом, — и кто что строит. Каждая пара возводит свой участок пути; педагог не показывает образец, а задаёт вопросы: «Как поезд проедет под мостом? Где пассажиры будут ждать поезд?» Если в паре возникает спор, педагог предлагает разделить работу: один кладёт рельсы, другой строит станцию, а потом наоборот. Когда участки готовы, пары соединяют их в одну дорогу и прокатывают по ней поезд. Каждая пара рассказывает, что построила, а постройку оставляют для сюжетной игры «Вокзал и поезд».

Вариант: Пара сначала рисует схему своей дороги на листе бумаги, а затем строит по ней.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 116. Игра «Поезд»

Вид: подвижная

Цель: ходьба и бег в колонне, выполнение задания на остановке.

Оборудование: свисток или бубен, 4 карточки-«станции» с картинками-заданиями, обручи или конусы для обозначения станций.

Ход игры: Игра проводится в зале или на участке. Дети встают в колонну друг за другом — это вагоны, первый ребёнок — паровоз. По гудку (свисток) поезд трогается: сначала идёт шагом, затем по сигналу переходит на бег, не обгоняя друг друга. По удару в бубен поезд останавливается у ближайшей станции, педагог показывает карточку, и дети выполняют задание: на станции «Прыгучая» прыгают на двух ногах, на станции «Зоопарк» изображают животное, на станции «Ремонтная» приседают и «стучат молоточками» по колёсам. По следующему гудку поезд едет дальше. Правило: держать расстояние, не толкать впереди идущего, останавливаться сразу по сигналу. Паровозом по очереди становятся разные дети.

Вариант: Поезд едет «змейкой» между кеглями, не задевая их.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 117. Игра «Пассажирский или товарный?»

Вид: дидактическая

Цель: классификация поездов по назначению, объяснение своего выбора.

Оборудование: картинки вагонов (8–10 шт.: пассажирский вагон с окнами, вагон-ресторан, электричка, цистерна, платформа с брёвнами, вагон с углём, платформа с машинами, крытый грузовой вагон), два картонных силуэта локомотива с табличками «Пассажирский» и «Товарный».

Ход игры: Педагог объясняет, что одни поезда возят людей — они пассажирские, а другие перевозят грузы — товарные. Вместе рассматривают признаки: у пассажирских вагонов много окон и двери для людей, у товарных окон нет, бывают открытые платформы и цистерны. Ребёнок берёт картинку вагона и «прицепляет» его к нужному локомотиву, объясняя: «Это цистерна, в ней везут жидкость, её прицепим к товарному поезду». Когда все вагоны прицеплены, дети пересчитывают их в каждом составе и сравнивают, в каком вагонов больше. Затем педагог спрашивает, на каком поезде дети поехали бы в гости к бабушке и почему.

Вариант: Педагог называет груз, а дети решают, в каком вагоне его лучше везти: брёвна — на платформе, молоко — в цистерне.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 118. Игра «Что везёт вагон?»

Вид: словесная

Цель: подбор слов по обобщающему признаку (продукты, мебель, машины).

Оборудование: мяч.

Ход игры: Дети стоят в кругу. Педагог объявляет: «Отправляется вагон с мебелью!» — и бросает мяч ребёнку; тот называет предмет мебели и возвращает мяч. Правило: не повторять уже названное слово. Когда слова заканчиваются, педагог говорит: «Вагон загружен!» — и объявляет следующий: с продуктами, с машинами, с одеждой. Во второй части педагог называет три предмета («молоко, хлеб, сыр»), а дети отвечают, что за вагон: «Это вагон с продуктами». Затем он нарочно добавляет «лишний» груз («диван» в вагон с продуктами), дети находят его и объясняют, почему он не подходит.

Вариант: Ребёнок-«диспетчер» сам объявляет, какой вагон отправляется, и бросает мяч.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 119. Игра «Кто чем занят в поезде?»

Вид: дидактическая

Цель: соотнесение профессии и трудового действия (машинист ведёт поезд, проводник встречает пассажиров).

Оборудование: картинки железнодорожных профессий (5 шт.: машинист, проводник, кассир, дежурный по станции, повар вагона-ресторана) — по одной на ребёнка, наборы могут повторяться.

Ход игры: Дети сидят полукругом, у каждого — картинка профессии. Педагог рассказывает историю поездки: «Мама и Петя пришли на вокзал и купили билеты… Поезд тронулся… Пете захотелось есть…». Когда в рассказе звучит действие, ребёнок с нужной картинкой встаёт и говорит от первого лица: «Я кассир, я продаю билеты». Если встали двое с разными профессиями, дети решают, кто прав. После рассказа педагог называет профессию, а дети договаривают, что этот человек делает: «Дежурный по станции… — встречает поезд и даёт сигнал к отправлению».

Вариант: Дети сами продолжают историю поездки, и каждый вставляет в неё свою профессию.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 120. Игра «Длиннее — короче»

Вид: дидактическая

Цель: сравнение предметов по длине способом приложения.

Оборудование: полоски цветного картона разной длины — «поезда» (5 шт. на ребёнка, разница 2–3 см), полоска-«платформа» для сравнения.

Ход игры: У каждого ребёнка набор полосок-«поездов». Педагог спрашивает: «Как узнать, какой поезд длиннее?» — и показывает способ приложения: положить одну полоску на другую или рядом так, чтобы левые концы совпали, и посмотреть, какая выступает. Дети сравнивают пары полосок и говорят: «Красный поезд длиннее синего, а синий короче красного». Затем раскладывают все поезда от самого короткого до самого длинного. В конце педагог показывает свою полоску, а дети приложением находят у себя поезд такой же длины.

Вариант: Сравнить полоской-«поездом» длину предметов в группе: стола, полки, книги.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: ПОДАРОК ДЛЯ МАМЫ И ПАПЫ (ДЕНЬ МАТЕРИ)

Игры комплекта проекта «Добрые игры» для средней группы — файл «Играем вместе». Также подходят карточки других тем: № 73–82.

ДЕКАБРЬ

ТЕМА: СЕРДЦЕ, ОТКРЫТОЕ ДОБРУ

Игры комплекта проекта «Добрые игры» для средней группы — файл «Играем вместе».

№ 121. Сюжетно-ролевая игра «Ухаживаем за животными»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: воспитание заботливого отношения к животным, формирование представлений о волонтёрской помощи.

Оборудование: мягкие игрушки-животные, игрушечные миски, щётки, поводки, набор «ветеринара», стулья или руль для «автобуса».

Ход игры: Воспитатель рассказывает, что рядом с детским садом открылся приют для животных, и предлагает поехать туда помогать. Роли директора приюта, водителя, ветеринара и волонтёров распределяются по желанию. Дети «едут» на автобусе до приюта и там кормят, моют, выгуливают и подстригают животных, отводят их к ветеринару. Директор приюта благодарит волонтёров за помощь, и все возвращаются в детский сад.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 122. Театрализованная игра «Добрая поляна»

Вид: театрализованная

Цель: развитие сочувствия и желания заботиться о других, формирование бережного отношения к природе.

Оборудование: коврики или обручи («полянки»), игрушки-животные (заяц, ёжик, птичка), листочки, искусственные цветы, грибочки, корзинка, мелкие бумажки («мусор»).

Ход игры: Дети становятся «волшебными садовниками». Воспитатель сообщает, что на поляне всё перепуталось и нужно навести порядок и помочь зверюшкам. Дети собирают «мусор» в корзинку, расставляют игрушечных зверей, украшают полянку цветами и листьями и говорят каждому зверьку доброе слово. В конце все вместе радуются, что полянка стала красивой благодаря их помощи.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 123. Театрализованная игра «Волшебный мешочек доброты»

Вид: театрализованная

Цель: развитие умения замечать, что другому нужна помощь, воспитание отзывчивости и милосердия.

Оборудование: яркий мешочек или коробка, карточки с ситуациями («Кукла грустит», «Мишка упал», «Зайка замёрз», «Другу одиноко»), игрушки для инсценировки, «волшебные» предметы (платочек, книжка, муляж конфеты).

Ход игры: Воспитатель рассказывает, что в мешочке лежат волшебные вещи, которые помогают тем, кто попал в беду. Дети по очереди достают карточку с ситуацией и разыгрывают с игрушками, как с помощью предмета из мешочка помочь герою: утешить куклу, «полечить» мишку, согреть зайку, поиграть с одиноким другом. После каждой сценки обсуждают, какие слова поддержки можно сказать. В конце все вместе произносят пожелание дарить доброту всем вокруг.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 124. Народная игра «Огородник и воробей»

Вид: народная

Цель: развитие быстроты и умения действовать сообща: дети в хороводе помогают Воробью.

Оборудование: шишки, каштаны или небольшие мячики, изображающие «орехи»; мел для «гнезда».

Ход игры: Выбирают Воробья и Огородника, остальные встают в хоровод — это «огород», в его центре лежат «орехи»; в нескольких шагах чертят круг-гнездо. Хоровод идёт по кругу и поёт народную песенку о воробье; Воробей вбегает в круг, берёт орех и старается унести его в гнездо, а Огородник его ловит. Дети в хороводе помогают Воробью: поднимают руки, пропуская его, и опускают перед Огородником. Если Воробей донёс орех, он остаётся в своей роли; пойманный Воробей выполняет шуточное задание Огородника (спеть, станцевать, прочитать стишок), встаёт в хоровод, а его роль переходит к другому.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 125. Дидактическая игра «Добрые ладошки»

Вид: дидактическая

Цель: развитие сочувствия и желания помогать другим, закрепление представлений о добрых поступках.

Оборудование: вырезанные из бумаги ладошки (по 2–3 на ребёнка), цветные карандаши, фломастеры, ватман.

Ход игры: Воспитатель показывает большую «ладошку доброты» и предлагает каждому оставить на ней свой добрый поступок. Дети раскрашивают бумажные ладошки, рисуют на них или называют доброе дело, которое могут сделать («Помогу няне убрать посуду», «Утешу друга»). Ладошки приклеивают на общий плакат «Дерево доброты». В финале все хором говорят, что они добрые друзья и всегда помогают.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 126. Дидактическая игра «Помоги другу одеться»

Вид: дидактическая

Цель: воспитание взаимопомощи, закрепление навыков самообслуживания и названий одежды.

Оборудование: кукла, кукольная одежда (пальто, шапка, шарф, варежки).

Ход игры: Воспитатель рассказывает, что кукла Маша собралась гулять, но не может одеться сама. Дети по очереди «одевают» куклу, называя предмет одежды и объясняя, зачем он нужен: шапку — чтобы не замёрзли уши, шарф — чтобы было тепло. Затем перед прогулкой педагог предлагает детям помочь друг другу одеться. В конце обсуждают, как приятно, когда тебе помогают.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 127. Музыкальная игра «Волонтёры спешат на помощь»

Вид: музыкальная

Цель: формирование представления о волонтёрах как о людях, готовых прийти на помощь, развитие быстроты реакции и координации.

Оборудование: колокольчик, аудиозапись энергичной маршевой музыки.

Ход игры: Дети стоят врассыпную — это «волонтёры». Воспитатель звонит в колокольчик и объявляет ситуацию, а дети под музыку изображают помощь: поднимают «упавшего», жалеют «плачущего малыша», несут «тяжёлые сумки» бабушки, развеселяют грустного друга, собирают «мусор» в парке. Ситуации чередуются в разном порядке. В конце воспитатель подчёркивает, что волонтёры всегда там, где нужна помощь.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 128. Музыкальная игра «Поможем птицам зимой»

Вид: музыкальная

Цель: воспитание заботливого отношения к птицам, развитие координации и чувства ритма.

Оборудование: зёрнышки (можно бумажные), бутафорская кормушка, шапочки птиц (по желанию), аудиозапись весёлой музыки.

Ход игры: Воспитатель рассказывает, что зимой птицам трудно найти корм, и предлагает их покормить. Дети делятся на «волонтёров» и «птичек». Под музыку «птички» летают по залу, а «волонтёры» подходят к ним с воображаемыми зёрнышками и протягивают ладошки — «птички» клюют. Затем дети меняются ролями. В конце педагог подводит итог: помогать тем, кто слабее, — доброе дело.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 129. Словесная игра «Тёплые слова»

Вид: словесная

Цель: активизация в речи добрых, вежливых слов, понимание переносного смысла выражения «тёплые слова», формирование взаимоуважения.

Оборудование: магнитная доска, жетоны-сердечки и жетоны-льдинки, сюжетные картинки (дружная игра на площадке; ссора, отказ принять в игру, отнимание игрушки).

Ход игры: Дети рассматривают картинки и вспоминают, бывали ли у них похожие ситуации. Воспитатель объясняет, что есть тёплые слова, которые греют сердце, и колючие, которые делают больно, и предлагает говорить то, что приятно слышать: «Давай дружить», «Давай играть вместе». За каждое тёплое слово ребёнок получает сердечко. Если вспомнили обидное слово, ребёнок получает льдинку и сразу выбрасывает её в корзину.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 130. Словесная игра «Что можно увидеть руками»

Вид: словесная

Цель: обогащение словаря прилагательных, обозначающих свойства поверхности, развитие тактильного восприятия, воспитание доброжелательного отношения к людям с нарушениями зрения.

Оборудование: книга со шрифтом Брайля, фото человека с тростью, чудесный мешочек, кружочки с поверхностью разной фактуры (мех, шёлк, фольга, наждачная бумага, крупа и т. п.) в двух экземплярах.

Ход игры: Воспитатель рассказывает, как органы чувств помогают нам узнавать мир, и о том, что люди, которые не видят, учатся ходить по улице с тростью и читать пальцами. Дети рассматривают фотографию и книгу со шрифтом Брайля. Затем ребёнок пальцами изучает кружочек с определённой поверхностью, называет, какой он (мягкий, гладкий, шершавый), и на ощупь находит такой же в чудесном мешочке.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

ТЕМА: МИР КИНО

Комплекта игр по теме для средней группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 131. Игра «Что сначала, что потом»

Вид: дидактическая

Цель: установление последовательности событий по кадрам, развитие умения объяснить свой выбор.

Оборудование: 4–5 сюжетных картинок одного процесса по теме недели: на неделе «Мир кино» — как снимают фильм (сценарист пишет сценарий, художник рисует декорации и костюмы, актёры репетируют, оператор снимает, зрители смотрят фильм); на неделе «Как печатают книги» — путь книги (автор пишет текст, художник рисует иллюстрации, в типографии печатают страницы, книгу привозят в библиотеку, ребёнок читает книгу); на неделе «Режим дня, витамины и здоровье» — режимные моменты дня; наборное полотно или магнитная доска.

Ход игры: Игра проводится с подгруппой из 4–6 детей за столом или у доски. Педагог выставляет картинки вразброс и просит рассмотреть, что на них происходит. Дети по очереди выбирают картинку, которая, по их мнению, должна стоять первой, следующей и так далее, и каждый раз объясняют: «Сначала… потому что…». Если ребёнок ошибся, педагог не поправляет сразу, а задаёт наводящий вопрос, например: «Можно ли снимать фильм, если ещё не написан сценарий?» Когда цепочка выложена, один из детей рассказывает весь процесс по картинкам. Затем педагог незаметно меняет две картинки местами, и дети ищут ошибку.

Вариант: Дети сами раскладывают 3–4 картинки другого знакомого процесса и предлагают товарищам найти ошибку в порядке.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 132. Игра «Кто снимает кино?»

Вид: дидактическая

Цель: соотнесение профессии и действия, объяснение ответа.

Оборудование: картинки профессий кино (5 шт.: режиссёр, актёр, оператор, гримёр, костюмер), картинки предметов (кинокамера, хлопушка, грим, костюм, сценарий).

Ход игры: Картинки профессий выставлены на доске. Педагог загадывает загадку-описание без названия профессии: «Этот человек смотрит в камеру и снимает всё, что играют актёры». Дети отгадывают, показывают картинку и объясняют: «Это оператор, потому что он снимает кино камерой». Когда все профессии отгаданы, дети по очереди берут из конверта картинку предмета и решают, кому он нужен, проговаривая: «Хлопушка нужна на съёмке, ею хлопают перед началом кадра». Затем ведущим становится ребёнок: он сам описывает профессию, а остальные отгадывают.

Вариант: Ведущий описывает не профессию, а предмет, а дети отгадывают и предмет, и того, кто с ним работает.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 133. Игра «Мы на съёмочной площадке»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: распределение ролей режиссёра, актёра, оператора; развитие сюжета.

Оборудование: «кинокамера» из коробки с бумажным объективом, хлопушка из картона, стул с табличкой «Режиссёр», детали костюмов, ширма или уголок группы для «декорации», стулья для зрителей.

Ход игры: Педагог предлагает снять «фильм» по знакомой сказке или придуманной истории. Вместе обсуждают роли: режиссёр говорит, что делать, и даёт команды «Мотор!» и «Стоп!», оператор «снимает» камерой, помощник хлопает хлопушкой и объявляет номер кадра, гримёр и костюмер готовят актёров, актёры играют сцену. В первый раз педагог берёт роль режиссёра и показывает, как объяснить актёрам задачу: «Ты идёшь по лесу и вдруг видишь домик», затем передаёт роль ребёнку. Правило площадки: после команды «Мотор!» все, кроме актёров, молчат. Сцену «снимают» несколько раз, пробуя по-разному; затем устраивают «премьеру» — актёры показывают её зрителям. В следующий раз роли распределяют по-новому.

Вариант: Снять «фильм» из двух-трёх сцен, каждую из которых дети придумывают сами.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 134. Игра «Стоп-кадр»

Вид: подвижная

Цель: остановка движения по сигналу, удержание позы.

Оборудование: колокольчик или картонная «хлопушка» режиссёра.

Ход игры: Педагог рассказывает, что фильм можно остановить, и всё на экране застынет. Дети двигаются по залу, изображая то, что называет «режиссёр»: идут под дождём, играют в мяч, собирают грибы. По команде «Стоп-кадр!» и хлопку все замирают в той позе, в которой их застал сигнал. Режиссёр обходит «кадр» и описывает, кого видит: «Мальчик ловит мяч, девочка раскрыла зонтик». Позу держат, пока режиссёр не скажет «Мотор!», после чего движение продолжается с того же места. Через 3–4 кадра режиссёром становится ребёнок.

Вариант: Режиссёр называет не действие, а настроение героев: весёлые, испуганные, уставшие.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 135. Игра «Озвучка»

Вид: дидактическая

Цель: соотнесение изображения и звука, развитие слухового внимания.

Оборудование: 6–8 картинок (дождь, гроза, поезд, лошадь, часы, лес с птицами, шаги по снегу), предметы для звуков: лист бумаги, колокольчик, деревянные ложки, барабан, закрытая пластиковая бутылка с крупой, свистулька; ширма.

Ход игры: Педагог рассказывает, что в кино многие звуки — шаги, дождь, стук копыт — записывают отдельно, и этим занимается особый мастер звука. За ширмой педагог шуршит бумагой, стучит ложками или трясёт бутылку с крупой, а дети выбирают картинку, к которой подходит звук, и объясняют: «Это стучат копыта, звук быстрый и звонкий». Слушают молча и отвечают, только когда звук закончился. Затем мастерами становятся дети: ребёнок получает картинку и подбирает к ней звук из набора. В конце педагог медленно перелистывает картинки, как кадры фильма, а дети по очереди их озвучивают.

Вариант: Двое детей озвучивают одну картинку двумя звуками сразу, например дождь и гром.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 136. Игра «Гримёр»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие умения работать в паре и договариваться о действиях.

Оборудование: гипоаллергенные наклейки для лица или кожи (звёздочки, сердечки, усы), зеркало на пару, картинки-образы (кошка, клоун, пират, бабочка); для детей с аллергией и тех, кто не хочет наклеек, — бумажный шаблон лица и фломастеры (о наклейках на коже родителей предупреждают заранее).

Ход игры: Педагог рассказывает, что в кино гримёр помогает артисту превратиться в героя. Дети делятся на пары: один — гримёр, другой — артист. Артист выбирает картинку-образ, и пара договаривается, какие наклейки и куда клеить: «Тебе приклеить звёздочку на щёку или на руку?» Гримёр приклеивает наклейку только с согласия артиста, не возле глаз и не на губы; артист смотрит в зеркало и говорит, получилось ли то, что он хотел. Затем пара меняется ролями. В конце артисты по очереди коротко показывают своих героев.

Вариант: Гримёр рисует грим фломастерами на бумажном шаблоне лица, а пара обсуждает, на какого героя он похож.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 137. Игра «Афиша к фильму»

Вид: изобразительная

Цель: передача замысла в рисунке, рассказ о своей работе.

Оборудование: листы бумаги А4, цветные карандаши, фломастеры, восковые мелки; 2–3 афиши детских фильмов или спектаклей для рассматривания.

Ход игры: Педагог показывает детям афиши и вместе с ними выясняет, зачем они нужны: на афише нарисован главный герой, видно, о чём фильм, и написано название. Каждый ребёнок придумывает свой фильм и рисует к нему афишу, а название педагог подписывает под его диктовку. Во время работы педагог подходит к детям и спрашивает: «Кто главный герой? Что с ним случилось?» На афише обязательно должен быть главный герой и то, что с ним происходит. Готовые афиши вывешивают на стену «кинотеатра», каждый автор рассказывает, о чём его фильм, а зрители задают по одному вопросу.

Вариант: Пара детей рисует общую афишу, заранее договорившись, кто что изображает.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: В ГОСТЯХ У СКАЗОК А. С. ПУШКИНА

Комплекта игр по теме для средней группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 138. Игра «Из какой сказки герой?»

Вид: дидактическая

Цель: узнавание героя и называние сказки, объяснение, по каким признакам узнан герой.

Оборудование: иллюстрации к 2–3 сказкам А. С. Пушкина, прочитанным в группе, картинки героев и волшебных предметов из этих сказок (8–10 шт.), 1–2 картинки героев других знакомых сказок.

Ход игры: Игра проводится с подгруппой 5–6 детей за столом. Педагог раскладывает иллюстрации к прочитанным сказкам и вместе с детьми вспоминает их названия. Картинки героев лежат лицом вниз; ребёнок берёт одну, называет героя и кладёт рядом с иллюстрацией той сказки, где он встречается, объясняя: «Это белка, она грызёт золотые орешки, значит, она из сказки о царе Салтане». Среди картинок есть 1–2 героя из других сказок — найдя такого «гостя», ребёнок говорит, из какой он сказки и почему здесь ему не место. Если ребёнок ошибся, педагог предлагает вспомнить, что делал этот герой в сказке. В конце каждый называет героя, который ему больше всего запомнился, и объясняет почему.

Вариант: Педагог описывает героя двумя-тремя признаками, а дети отгадывают его и называют сказку.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 139. Игра «Сказка о рыбаке и рыбке»

Вид: театрализованная

Цель: передача интонации героя, участие в общей инсценировке.

Оборудование: настольный театр: плоскостные фигурки старика, старухи и золотой рыбки на подставках (можно нарисовать и вырезать из картона), корыто, «землянка» и «терем» из картона, голубая ткань — «море», стол-сцена.

Ход игры: Инсценировку проводят после чтения сказки. Педагог — рассказчик: он своими словами коротко передаёт сюжет и связывает эпизоды, а дети ведут фигурки и говорят за героев своими словами. Перед игрой обсуждают, каким голосом говорит каждый герой: старуха — сердито и требовательно, старик — тихо и робко, рыбка — спокойно и ласково. Роли старика, старухи и рыбки распределяют по желанию, ещё двое детей колышут «море», остальные — зрители. Каждый раз, когда старик приходит к морю, «море» волнуется сильнее, и зрители помогают показать это голосом — тихим шумом волн. Спектакль показывают два-три раза с разными исполнителями, а в конце обсуждают, почему старуха осталась у разбитого корыта.

Вариант: Сравнить, как разные дети говорили за старуху и рыбку, и показать ещё одну интонацию — например, рыбку, которая рассердилась.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 140. Игра «Опиши рыбку»

Вид: словесная

Цель: подбор трёх-четырёх прилагательных, согласование их с существительным.

Оборудование: картинка или игрушка золотой рыбки, «сеть» (мешочек или корзинка) с 4–5 игрушечными или картонными рыбками разного цвета и размера.

Ход игры: Дети сидят полукругом. Педагог показывает золотую рыбку и спрашивает: «Какая она?» — дети по очереди называют по одному слову: золотая, блестящая, маленькая, волшебная, добрая. Правило: не повторять слово, которое уже прозвучало. Затем педагог показывает части рыбки и следит за окончаниями: «Хвост какой? — пышный, золотой. Чешуя какая? — блестящая, золотая. Плавники какие? — лёгкие, прозрачные». После этого ребёнок «вылавливает» из сети другую рыбку и описывает её тремя-четырьмя словами полным предложением: «Эта рыбка синяя, полосатая, длинная». Остальные слушают и добавляют слово, если оно подходит.

Вариант: Педагог называет три признака, а дети отгадывают, о какой рыбке из сети идёт речь.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 141. Игра «Три желания»

Вид: словесная

Цель: построение развёрнутой просьбы, развитие умения выслушать другого.

Оборудование: игрушка или картинка «золотая рыбка», отрез синей ткани — «море».

Ход игры: Дети сидят в кругу, в центре на ткани лежит «золотая рыбка». Педагог напоминает, что в сказке старик просил рыбку вежливо, а старуха требовала, и предлагает загадать рыбке доброе желание — для себя, для семьи или для друзей. Ребёнок берёт рыбку в ладони, произносит просьбу с вежливым словом: «Рыбка, пожалуйста, сделай так, чтобы…» — объясняет, почему хочет именно этого, и передаёт рыбку соседу. Говорит только тот, у кого рыбка, остальные слушают и не повторяют чужое желание. Когда рыбка обошла круг, педагог просит вспомнить, кто что загадал, и вместе с детьми обсуждает, какие желания можно исполнить самим, без волшебства.

Вариант: Во втором круге каждый загадывает желание не для себя, а для соседа справа.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 142. Игра «Золотая рыбка»

Вид: подвижная

Цель: бег врассыпную, действие по сигналу, соблюдение правила.

Оборудование: обруч — «сеть», шнур — граница «берега», ленточка для рыбаков.

Ход игры: Шнуром отмечают «берег», остальная площадка — «море», где плавают дети-«рыбки». Двое детей-«рыбаков» держат обруч вдвоём перед собой. Педагог говорит: «Рыбки плавают, резвятся», — и рыбки бегают врассыпную, плавно двигая руками. По сигналу «Сеть!» рыбаки стараются коснуться обручем кого-нибудь из рыбок, а те убегают за шнур на берег, где ловить нельзя. Ловить можно только после сигнала, обручем не толкают и не надевают его на голову. Пойманная рыбка говорит: «Отпусти меня, рыбак!», загадывает рыбаку желание и меняется с ним ролью.

Вариант: Рыбаков становится четверо, и они держат два обруча.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 143. Игра «Разложи ракушки и камни»

Вид: дидактическая

Цель: классификация по двум признакам — величине и цвету.

Оборудование: ракушки и камешки из уголка природы (12–16 шт.) двух размеров и двух оттенков (светлые и тёмные), четыре тарелки с карточками-значками: большой светлый, большой тёмный, маленький светлый, маленький тёмный круг.

Ход игры: Подгруппа из 4–5 детей садится за стол, перед ними — «сокровища моря», которые выбросила на берег волна, как в сказке о рыбаке и рыбке. Сначала дети раскладывают их на две тарелки по одному признаку — большие и маленькие — и проговаривают, что куда положили. Затем педагог ставит четыре тарелки со значками и объясняет, что теперь нужно учесть сразу и размер, и цвет. Ребёнок берёт предмет, называет оба признака: «Это маленькая тёмная ракушка» — и кладёт на нужную тарелку. Если предмет положен неверно, дети вместе проверяют оба признака и сами решают, куда его переложить. В конце пересчитывают, на какой тарелке предметов больше.

Вариант: Педагог незаметно перекладывает один предмет на «чужую» тарелку, а дети находят ошибку и объясняют её.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 144. Игра «Белка песенки поёт»

Вид: музыкально-ритмическая

Цель: движение под музыку в заданном ритме, развитие слухового внимания.

Оборудование: аудиозапись музыкального фрагмента о белке из оперы Н. А. Римского-Корсакова «Сказка о царе Салтане» (подбирает музыкальный руководитель), бубен, шапочка белки для ведущего.

Ход игры: Педагог напоминает, что в сказке А. С. Пушкина белка поёт песенки и грызёт орешки, и даёт послушать музыкальный фрагмент. Дети стоят врассыпную; пока звучит музыка, они легко прыгают на носочках, как белочки, и «грызут орешки» — постукивают пальцами по ладони в такт. Когда музыка смолкает, ведущий-«белка» отстукивает на бубне короткий ритм из 3–4 ударов, а дети повторяют его хлопками. Двигаться начинают только со звуком музыки, а на паузе замирают. После 3–4 повторов шапочку белки получает другой ребёнок и сам придумывает ритм.

Вариант: Ритм отстукивают не хлопками, а деревянными ложками или палочками — «орешками».

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: ПРОФЕССИЯ — БЕЗОПАСНОСТЬ

Комплекта игр по теме для средней группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 145. Игра «Кому что нужно для работы?»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения соотносить профессию и предметы труда.

Оборудование: картинки с изображением людей разных профессий (6–8 шт.): на неделе «Профессия — безопасность» — пожарный, полицейский, врач скорой помощи, спасатель; на других неделях — повар, врач, парикмахер, строитель, водитель, художник; предметные картинки инструментов и предметов труда (по 2–3 к каждой профессии).

Ход игры: Дети сидят за столом, перед каждым — картинка с человеком определённой профессии. Педагог по одной показывает картинки предметов труда и спрашивает: «Кому это нужно для работы?» Ребёнок, у которого подходящая профессия, забирает картинку и объясняет: «Это ножницы, они нужны парикмахеру, чтобы стричь волосы». Если предмет подходит нескольким профессиям, дети обсуждают это и решают, кому он нужнее. Когда все картинки разобраны, каждый ребёнок рассказывает о своей профессии по собранным предметам. Затем дети меняются картинками.

Вариант: Педагог называет предмет без картинки, а дети вспоминают, людям каких профессий он нужен.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 146. Игра «Пожарные»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: формирование представлений о труде пожарных, развитие умения действовать сообща.

Оборудование: пожарная машина (игрушечная или построенная из стульев), каски или шапочки, «шланг» — скакалка или гофрированный шланг, телефон игрушечный, «огонь» из красной ткани или бумаги, карточки с номерами 101 и 112.

Ход игры: Педагог вместе с детьми вспоминает, чем занимаются пожарные и почему им нужно действовать быстро и дружно. Дети распределяют роли: диспетчер, который принимает вызов по телефону, водитель, 3–4 пожарных, жители дома. Житель звонит по номеру 112 и сообщает адрес и что случилось, диспетчер передаёт вызов, пожарные надевают каски, садятся в машину и едут на вызов. На месте они «разматывают шланг», «тушат огонь», помогают жителям выйти и проверяют, всё ли в порядке. Педагог выступает «командиром», следит, чтобы каждый понимал свою задачу, и подсказывает новые эпизоды. Затем роли меняются.

Вариант: Добавить эпизод «учебной тревоги»: пожарные проверяют, знают ли жители, как вести себя при пожаре.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 147. Игра «Спасатели спешат на помощь»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие умения договариваться о ролях и помогать друг другу.

Оборудование: игрушечный телефон, рюкзак спасателя (бинт, игрушечный фонарик, верёвка), крупный конструктор или мягкие модули для «завала», игрушки-«пострадавшие», носилки (покрывало или коврик).

Ход игры: Педагог сообщает, что в «лесу» (или «горах») заблудились игрушки, и им нужна помощь спасателей. Дети договариваются, кто будет командиром, кто связистом, кто врачом, кто спасателем-поисковиком. Связист принимает сообщение по телефону и передаёт командиру, командир объясняет, куда отправиться. Спасатели ищут игрушки за «завалом» из модулей, аккуратно разбирают его, вдвоём переносят «пострадавших» на носилках, врач «перевязывает» их. Правило: действовать только вместе, никого не оставлять одного. После операции команда рассказывает, кто кому помогал, и меняется ролями.

Вариант: Спасатели получают по телефону словесное описание места («за двумя кубами, рядом с ёлкой») и ищут его по описанию.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 148. Игра «Можно — нельзя»

Вид: дидактическая

Цель: закрепление правил безопасного поведения в группе и дома.

Оборудование: сюжетные картинки (10–12 шт.): ребёнок залезает на подоконник, бегает с ножницами, моет руки, вытирает пролитую воду, трогает розетку, качается на стуле, играет на ковре, достаёт таблетки из аптечки и т. п.; у каждого ребёнка зелёная и красная карточки.

Ход игры: Педагог показывает картинку и предлагает ребёнку рассказать, что на ней происходит. Все дети одновременно поднимают зелёную карточку («так можно») или красную («так нельзя»). Педагог спрашивает 1–2 детей, чем опасно это действие и что может случиться, а для «запрещённых» картинок — как поступить правильно: «Ножницы передают кольцами вперёд, а не бегают с ними». Картинки раскладывают в две стопки. В конце дети вспоминают, какие из этих правил соблюдаются в их группе, и находят места, где они особенно важны: у окна, у раковины, на лестнице.

Вариант: Педагог называет ситуацию дома (кухня, ванная), и дети сами придумывают по одному правилу для неё.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 149. Игра «Опасные предметы»

Вид: дидактическая

Цель: формирование умения узнавать предметы, которыми нельзя пользоваться без взрослых.

Оборудование: предметные картинки (12–14 шт.): нож, ножницы, спички, иголка, утюг, чайник, лекарства, бытовая химия, розетка, зажигалка; а также мяч, книга, кубики, кукла, карандаши; две коробки с символами «бери сам» и «только со взрослым».

Ход игры: Педагог рассказывает, что дома есть вещи, которые помогают людям, но могут быть опасны для детей. Каждый ребёнок вытягивает из стопки картинку, называет предмет и кладёт её в одну из коробок, объясняя: «Утюг горячий, можно обжечься — только со взрослым». Педагог обращает внимание, что опасность бывает разной: острое, горячее, электрическое, ядовитое. Если ребёнок сомневается (например, о ножницах), дети обсуждают, что детскими ножницами в группе пользуются под присмотром и по правилам. В завершение педагог показывает картинку, а дети хором говорят, чем опасен предмет.

Вариант: Педагог описывает предмет загадкой, не называя его, а дети отгадывают и говорят, чем он опасен.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 150. Игра «Кто спешит на помощь?»

Вид: дидактическая

Цель: знакомство с тем, кто приходит на помощь в разных ситуациях.

Оборудование: картинки с изображением машин и людей экстренных служб (пожарная машина и пожарный, машина полиции и полицейский, скорая помощь и врач), картинки-ситуации (пожар, в квартире пахнет дымом, заболел человек, ребёнок сильно ударился, потерялся ребёнок, чужой человек пытается открыть дверь — 6 шт.), карточка с номером 112.

Ход игры: Педагог раскладывает картинки экстренных служб и вместе с детьми называет, кто и в каких случаях приходит на помощь. Затем дети по очереди берут картинку-ситуацию, рассказывают, что случилось, и кладут её рядом со службой, которая поможет. Педагог подчёркивает правило: позвонить в службу помощи ребёнок может, если рядом нет взрослых; номер для вызова любой помощи — 112. Дети разыгрывают звонок в парах: «диспетчер» спрашивает, что случилось и где, «звонящий» называет свой адрес и имя. В завершение педагог ещё раз спрашивает, к кому в первую очередь нужно обратиться за помощью, — к знакомому взрослому.

Вариант: Ситуация описывается словами, без картинки, и дети решают, кого нужно позвать.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 151. Игра «Пройди, не задень»

Вид: подвижная

Цель: развитие ловкости и ориентировки в пространстве.

Оборудование: кегли, кубики или набивные мячи (8–10 шт.), дуги или натянутая на стойках верёвка, гимнастическая скамейка.

Ход игры: Педагог раскладывает в зале или на участке «полосу препятствий»: змейку из кеглей, дугу для подлезания, скамейку для ходьбы. Объясняет, что пожарные и спасатели должны уметь пройти через любые препятствия, ничего не задев. Дети по одному, друг за другом с небольшим интервалом, проходят полосу: обходят кегли змейкой, подлезают под дугу, проходят по скамейке. Правило: если предмет задет или упал, ребёнок ставит его на место и продолжает путь, а ожидающие подсказывают, а не торопят. После 2–3 проходов педагог меняет расположение препятствий, и дети сами придумывают, как лучше пройти.

Вариант: Пройти полосу, держа в руках «ведро» (ведёрко с мячом), не уронив мяч.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 152. Игра «Быстрый и внимательный»

Вид: подвижная

Цель: развитие быстроты реакции и умения действовать по сигналу.

Оборудование: три флажка или кружка: красный, жёлтый, зелёный.

Ход игры: Дети свободно стоят на площадке. Педагог договаривается с детьми о сигналах: зелёный флажок — бегать врассыпную, жёлтый — идти шагом, красный — остановиться и замереть. Педагог поднимает флажки в разном порядке, иногда быстро меняя их, а дети сразу меняют движение. Правило: следить нужно за флажком, а не за другими детьми. Тот, кто ошибся, не выбывает, а встаёт рядом с педагогом и следит за остальными вместе с ним до следующего сигнала. Через некоторое время флажки передают ребёнку, который был особенно внимательным.

Вариант: Педагог добавляет звуковой сигнал (свисток или хлопок), при котором дети присаживаются.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 153. Игра «Расскажи, что нужно делать»

Вид: словесная

Цель: развитие связной речи, умения объяснить последовательность действий.

Оборудование: картинки-ситуации (5–6 шт.: почувствовал запах дыма, потерялся в магазине, порезал палец, незнакомый человек зовёт с собой, из крана течёт вода и не закрывается).

Ход игры: Педагог показывает картинку-ситуацию и спрашивает: «Что случилось? Что нужно сделать сначала, а что потом?» Ребёнок рассказывает порядок действий, используя слова «сначала», «потом», «после этого»: «Сначала нужно сказать взрослому, потом выйти из комнаты». Остальные слушают и дополняют, если рассказчик что-то пропустил или перепутал порядок. Педагог уточняет ответы, обращая внимание, что во всех ситуациях первым делом нужно позвать знакомого взрослого. Затем дети в парах разыгрывают одну ситуацию: один «попадает» в неё, второй — взрослый, к которому обращаются за помощью.

Вариант: Педагог предлагает ситуацию словами, без картинки.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 154. Игра «Тревога — отбой»

Вид: музыкальная

Цель: развитие слухового внимания и умения менять движение по сигналу.

Оборудование: бубен или барабан, колокольчик; запись спокойной музыки.

Ход игры: Дети располагаются в зале, под спокойную музыку они свободно гуляют, танцуют или изображают, что занимаются делами в пожарной части. По сигналу «Тревога!» (быстрые удары в бубен) дети быстро встают в шеренгу у стены — «строятся на выезд». По сигналу «Отбой!» (звон колокольчика) шеренга расходится, и дети снова двигаются под спокойную музыку. Правило: двигаться только по звуку, а не за соседом, и строиться, не толкаясь. Сигналы чередуются в разном порядке; иногда педагог делает паузу без сигнала, проверяя внимание.

Вариант: Добавить третий звуковой сигнал — громкие хлопки, по которым дети приседают и закрывают голову руками, «пережидая опасность».

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: НОВОГОДНЕЕ ЧУДО

Игры комплекта проекта «Добрые игры» для средней группы — файл «Играем вместе».

№ 155. Сюжетно-ролевая игра «Новогодний поезд»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие сюжета о новогоднем путешествии, умения действовать сообща и передавать в движениях зимние забавы.

Оборудование: билеты, стулья («вагоны»), руль или фуражка машиниста, атрибуты станций (снежки из ваты или бумаги, игрушечное угощение).

Ход игры: Воспитатель и дети получают билеты на новогодний поезд и отправляются в путешествие; роли машиниста, артистов и пассажиров распределяют по желанию. На каждой станции дети становятся участниками зимних забав и изображают их: в поле играют в снежки, на катке катаются на коньках, в лесу — на лыжах. На станциях «В гостях у Снеговика», «Терем Снегурочки» и «Усадьба Деда Мороза» их ждут угощение, игра и хоровод. Путешествие заканчивается возвращением в детский сад.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 156. Театрализованная игра «Помоги Деду Морозу разобрать подарки»

Вид: театрализованная

Цель: формирование первичных представлений о различии материального и духовного, воспитание отзывчивости и желания помогать.

Оборудование: две корзинки, предметы или карточки: игрушки, сладости, книжки, монетки, ключи и другие «блестящие» вещи.

Ход игры: Воспитатель просит помочь Деду Морозу: у него перепутались подарки. В одну корзинку складывают то, что «согревает сердце» (игрушки, книжки, объятия), в другую — то, что просто блестит. Дети по одному берут предмет и кладут в нужную корзинку, педагог комментирует выбор: книжку можно почитать с мамой, а от монетки душе не теплее. Игра завершается хороводом и выводом, что самое дорогое — любовь.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 157. Театрализованная игра «Кто согреет Снеговичка?»

Вид: театрализованная

Цель: воспитание доброты, сочувствия и желания помогать.

Оборудование: снеговик из ваты, бумаги или ткани (или взрослый в роли Снеговика), шарфики и варежки (настоящие или бумажные), «волшебная палочка».

Ход игры: Появляется грустный Снеговик (игрушка или воспитатель): ему холодно и одиноко. Дети по очереди «согревают» его не подарками, а заботой: надевают шарфик, гладят, обнимают, говорят ласковые слова. От тепла Снеговик «тает» (ложится), но приходит Мороз, взмахивает волшебной палочкой — и Снеговик снова цел. Воспитатель подводит итог: согреть можно не только варежками, но и добрым сердцем.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 158. Народная игра «Ёлочка, замри»

Вид: народная

Цель: развитие выдержки, внимания и умения быстро находить пару.

Оборудование: свободная игровая площадка.

Ход игры: Дети стоят врассыпную возле воспитателя у края площадки. Педагог читает короткое стихотворение из материалов проекта, а дети тем временем расходятся по площадке в разных направлениях. По сигналу «Ёлочка, замри!» дети быстро встают парами спиной друг к другу, берутся за руки и опускают их в стороны-вниз — получается «ёлочка». Отмечают пару, которая встала первой. При каждом повторе дети образуют новые пары.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 159. Подвижная игра «Ёлочка» (Е. Н. Туголукова)

Вид: подвижная

Цель: развитие произвольного внимания, быстроты реакции и умения соотносить слово с движением.

Оборудование: свободное пространство для игры в кругу.

Ход игры: Дети встают в круг, воспитатель рассказывает, что ёлочки в лесу бывают разные: высокие, низкие, широкие и тонкие. На слово «высокие» дети поднимают руки вверх, на «низкие» приседают и опускают руки, на «широкие» расширяют круг, на «тонкие» сужают его. Сначала слова звучат по порядку, затем вразброс, и воспитатель старается запутать играющих.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 160. Дидактическая игра «Что важнее?»

Вид: дидактическая

Цель: формирование представления о том, что любовь и забота близких важнее вещей.

Оборудование: две корзинки с наклейками «Сердечко» и «Подарок», карточки (семья за столом, мама обнимает ребёнка, игрушка, конфета, новый телефон, бабушка читает сказку).

Ход игры: Воспитатель показывает карточки по одной и вместе с детьми решает, куда их положить: туда, где любовь и забота (корзинка «Сердечко»), или туда, где вещи (корзинка «Подарок»). Дети объясняют свой выбор. Когда карточки разложены, педагог спрашивает, что делает нас счастливее — новая игрушка или объятия мамы, — и помогает прийти к выводу, что тепло близких важнее.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 161. Дидактическая игра «Украсим дом для семьи»

Вид: дидактическая

Цель: развитие эстетического восприятия, воспитание желания создавать уют для близких.

Оборудование: силуэт домика на большом листе, вырезанные снежинки, бумажные полоски-гирлянды, блёстки, клей.

Ход игры: Воспитатель показывает домик, в котором живёт семья, и предлагает вместе украсить его к Новому году. Дети по очереди приклеивают снежинки на окна и гирлянды на крышу, обсуждая, что и куда лучше поместить. Педагог обращает внимание: украшать дом вместе — радость, и главное не дорогие игрушки, а то, что рядом родные.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 162. Музыкальная игра «Снежинка семьи»

Вид: музыкальная

Цель: формирование понимания, что каждый член семьи важен, а вместе они — одно целое, развитие мелкой моторики.

Оборудование: большая бумажная снежинка (заранее вырезанная), маленькие снежинки по числу детей, клей, аудиозапись зимней музыки.

Ход игры: Воспитатель показывает большую снежинку и объясняет: это семья, а каждый лучик — один из её членов. Дети получают по маленькой снежинке и под музыку по очереди прикрепляют её к большой, называя себя «лучиком» мамы, папы или бабушки. Когда все лучики собраны, педагог поднимает снежинку и подчёркивает, что каждый лучик важен и только вместе получается красивая крепкая семья.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 163. Музыкальная игра «Наряжаем ёлочку любовью»

Вид: музыкальная

Цель: развитие пластичности движений и чувства ритма, формирование понимания, что красота праздника — в любви и единстве.

Оборудование: разноцветные ленточки (по 2 на ребёнка), искусственная ёлочка или её изображение, аудиозапись новогоднего вальса.

Ход игры: Каждый ребёнок получает две ленточки, и воспитатель предлагает украсить ёлочку «танцем любви». Под вальс дети выполняют плавные движения вокруг ёлки по словесным командам: «Любовь к маме» — машут лентами к ёлке, «Любовь к папе» — кружатся, «Любовь к семье» — «рисуют» в воздухе сердечко, «Любовь к миру» — разводят руки в стороны. В конце дети вешают свои ленточки на ветки — ёлка украшена любовью.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 164. Словесная игра «Небылицы»

Вид: словесная

Цель: развитие связной речи и умения замечать несоответствия и объяснять их.

Оборудование: иллюстрация-нелепица, фишки.

Ход игры: Дети рассматривают картинку-нелепицу и ищут, где ошибся художник: например, дети катаются на коньках по траве, мальчик собирает грибы зимой. За каждую найденную ошибку ребёнок получает фишку и объясняет, как нарисовать правильно. В конце вместе вспоминают все найденные небылицы.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

№ 165. Словесная игра «Зимние повторялки»

Вид: словесная

Цель: развитие слухового внимания и умения отличать правдивое высказывание от шуточного.

Оборудование: заранее подобранные фразы о зимних занятиях.

Ход игры: Воспитатель договаривается с детьми: после каждой его фразы нужно сказать «И я!», если это правда, и промолчать, если нет. Он произносит утверждения о зиме вперемешку — правдивые и шуточные: «Я люблю кататься на коньках», «Я хожу по снегу босиком», «Я ем сосульки». Дети отвечают хором или по очереди, а шуточные фразы обсуждают и исправляют.

Источник: комплект проекта «Добрые игры», файл «Играем вместе».

ЯНВАРЬ

ТЕМА: ПОМОГАЕМ ПТИЦАМ

Комплекта игр по теме для средней группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 166. Игра «Зимующие и перелётные»

Вид: дидактическая

Цель: классификация птиц по признаку «остаётся зимовать — улетает», объяснение своего выбора.

Оборудование: картинки зимующих и перелётных птиц (10–12 шт.: воробей, синица, снегирь, сорока, ворона, дятел, ласточка, скворец, грач, журавль, утка), два обруча, картинка заснеженного дерева и картинка солнца для обозначения обручей.

Ход игры: Игра проводится с подгруппой 6–8 детей на ковре. Педагог кладёт два обруча: в одном картинка заснеженного дерева — «здесь остаются зимовать», в другом картинка солнца — «эти птицы улетают в тёплые края». Картинки птиц лежат стопкой лицом вниз; ребёнок берёт верхнюю, называет птицу и кладёт её в обруч, объясняя развёрнутой фразой: «Снегирь остаётся зимовать, потому что зимой он находит ягоды рябины». Если кто-то не согласен, он говорит: «Я думаю по-другому…» — и приводит свою причину. Педагог не даёт готового ответа, а наводит вопросом: «Чем питается ласточка? Есть ли зимой мошки?» Когда все картинки разложены, дети пересчитывают птиц в каждом обруче и вспоминают, кто из зимующих прилетает к кормушке на участке.

Вариант: Педагог незаметно кладёт одну птицу не в тот обруч, а дети находят ошибку и объясняют, почему её нужно переложить.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 167. Игра «Птичья столовая»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: распределение ролей и договорённость о совместных действиях при участии воспитателя.

Оборудование: 2–3 кормушки из коробок или игрушечные, «корм» — бумажные «зёрнышки», картонные «ягоды рябины», шишки, маленькие вёдра или корзинки, тарелочки, шапочки-маски птиц (5–6 шт.), веник или щётка для «чистки» кормушек.

Ход игры: Педагог предлагает открыть в «парке» птичью столовую, где зимой кормят птиц. Вместе с детьми он решает, какие нужны роли: заведующий столовой выдаёт корм, помощники чистят кормушки от «снега» и раскладывают угощение, остальные дети — синицы, воробьи, снегири. Дети называют, кто кем хочет быть; если на одну роль двое желающих, педагог предлагает договориться самим: по очереди или по считалке. Помощники раскладывают корм так, чтобы каждая птица нашла своё угощение, птицы стайками «прилетают», «клюют» и улетают, уступая место следующей стайке. Педагог берёт роль смотрителя парка и вводит новые события: «Ночью выпал снег — что нужно сделать?», «Прилетела новая птица — чем её угостить?» Когда все стайки накормлены, дети договариваются, кто кем будет в следующий раз.

Вариант: Ввести роль фотографа, который «снимает» прилетевших птиц и затем рассказывает, кого увидел у кормушки.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 168. Наблюдение «Кто прилетел к кормушке»

Вид: наблюдение

Цель: наблюдение за птицами у кормушки, зарисовка увиденного и короткий рассказ о нём.

Оборудование: кормушка на участке, корм (несолёные семечки подсолнечника, пшено, кусочек несолёного сала), «дневник наблюдений» — альбомный лист, разделённый на 3–4 клетки (общий на группу или на каждого ребёнка), карандаши, картинки зимующих птиц для подсказки.

Ход игры: На прогулке педагог вместе с детьми насыпает корм в кормушку, после чего все отходят на 5–7 шагов, чтобы не спугнуть птиц. Дети стоят тихо и шёпотом называют, кто прилетел; педагог задаёт вопросы: сколько птиц, какого цвета грудка, как птица берёт корм — клюёт на месте или хватает и улетает. Если птиц нет, рассматривают следы на снегу и проверяют, съеден ли корм со вчерашнего дня. В группе дети зарисовывают в «дневнике» увиденное значками: птицу — цветным пятном, количество — палочками, погоду — солнцем или тучкой. Затем 3–4 ребёнка рассказывают по своим записям: «Сегодня прилетели две синицы и воробей, синица взяла семечко и улетела». Наблюдение повторяют несколько дней подряд.

Вариант: Сравнить записи двух-трёх дней и ответить, какая птица прилетала чаще и в какую погоду птиц было больше.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 169. Игра «Узнай по описанию»

Вид: словесная

Цель: узнавание птицы по двум-трём признакам, употребление развёрнутой фразы.

Оборудование: картинки зимующих птиц (6–8 шт.: воробей, синица, снегирь, сорока, ворона, голубь, дятел).

Ход игры: Картинки птиц выставлены на доске. Педагог описывает одну птицу двумя-тремя признаками, не называя её: «У этой птицы красная грудка и чёрная шапочка». Дети отгадывают и отвечают полной фразой с объяснением: «Это снегирь, потому что у него красная грудка». Затем ведущими становятся дети: ребёнок загадывает птицу и описывает её, а остальные отгадывают. Если описание неполное, педагог помогает вопросами: «Какого цвета хвост? Большая птица или маленькая? Как она кричит?»

Вариант: Ведущий описывает птицу, картинки которой нет на доске, и дети отгадывают её без опоры.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 170. Игра «Чей клюв, чьи крылья?»

Вид: дидактическая

Цель: соотнесение части и целого, согласование притяжательных прилагательных с существительными.

Оборудование: контурные изображения птиц без клюва и крыльев (5 шт.: ворона, воробей, сорока, синица, голубь), отдельные картинки клювов и крыльев к ним.

Ход игры: Дети сидят за столом, перед каждым — контур одной птицы. Педагог показывает клюв или крылья и спрашивает: «Чей это клюв?»; ребёнок, к птице которого подходит часть, берёт её и отвечает: «Это вороний клюв». Педагог даёт образец и следит за окончаниями: вороний клюв — вороньи крылья, воробьиный клюв — воробьиные крылья, сорочий клюв — сорочьи крылья, синичий, голубиный. Когда птицы «собраны», каждый ребёнок называет части своей птицы полной фразой. Затем дети меняются контурами и повторяют.

Вариант: Педагог намеренно ошибается («у сороки воробьиный клюв»), а дети исправляют его.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 171. Игра «Перелёт птиц»

Вид: подвижная

Цель: бег с изменением направления, действие по сигналу, лазанье по гимнастической стенке.

Оборудование: гимнастическая стенка, маты под ней, бубен.

Ход игры: Игра проводится в физкультурном зале. Дети-«птицы» стоят в одном конце зала, у противоположной стены — гимнастическая стенка, это «деревья». По сигналу «Птицы улетают!» дети бегают по залу, «машут крыльями» и по удару бубна меняют направление бега. По сигналу «Буря!» они бегут к стенке и забираются на нижние перекладины — «прячутся на деревьях». По сигналу «Буря прошла!» спускаются, переставляя руки и ноги, и снова «летают». Правило: на одном пролёте не больше двух детей, со стенки не спрыгивать. Педагог стоит у стенки и страхует детей. Если пролётов мало, игру проводят подгруппами.

Вариант: Добавить сигнал «Отдых!», по которому птицы садятся на корточки на месте.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 172. Игра «Сосчитай птиц»

Вид: дидактическая

Цель: счёт в пределах пяти, согласование числительного с существительным.

Оборудование: плоскостные фигурки или картинки птиц (по 5 шт. снегирей, синиц, воробьёв), «кормушка» на магнитной доске или фланелеграфе, карточки с точками от 1 до 5.

Ход игры: Дети по очереди вытягивают карточку с точками и «сажают» на кормушку столько птиц одного вида, сколько точек на карточке. Ребёнок пересчитывает птиц, показывая на каждую, и называет итог полной фразой: «На кормушку прилетели три синицы». Педагог следит за согласованием и предлагает сравнить: «один снегирь, два снегиря, пять снегирей». Затем вся группа хором считает по цепочке: «одна синица, две синицы… пять синиц». Если ребёнок ошибается в окончании, педагог повторяет фразу правильно и просит сказать её ещё раз.

Вариант: На кормушку «прилетают» птицы двух видов, и дети считают отдельно снегирей и отдельно воробьёв.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 173. Игра «Накорми птиц»

Вид: дидактическая

Цель: установление простой связи «какая птица — какой корм».

Оборудование: картинки птиц (синица, снегирь, воробей, голубь, дятел), картинки корма (несолёное сало, ягоды рябины, семечки подсолнечника, пшено, еловая шишка).

Ход игры: Каждый ребёнок получает картинку птицы, картинки корма лежат в центре стола. Педагог по очереди спрашивает: «Чем угостишь свою птицу?»; ребёнок выбирает корм и объясняет: «Синица любит несолёное сало, я угощу её салом». Некоторый корм подходит нескольким птицам — например, семечки любят и синицы, и воробьи, — и дети договариваются, кому положить картинку, или кладут её посередине. Затем педагог спрашивает, какой корм положить в кормушку на участке, чтобы угощение досталось разным птицам. Вывод дети проверяют на прогулке.

Вариант: Педагог показывает корм, а дети называют всех птиц, которые его едят.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: ЧТО ТАКОЕ ТАЛАНТ?

Комплекта игр по теме для средней группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

Также подходят карточки других тем: № 145.

№ 174. Игра «Что я умею»

Вид: словесная

Цель: развитие связной речи, умения рассказать о своём умении.

Оборудование: игрушечный микрофон.

Ход игры: Дети сидят в кругу. Педагог берёт микрофон и рассказывает о своём умении: что умеет делать, как научилась, кто помогал. Затем микрофон передают по кругу, и каждый ребёнок говорит: «Я умею… Я научился этому, когда… Мне помогал…». Педагог поддерживает каждого, помогая вспомнить даже небольшие умения: завязывать шнурки, строить высокую башню, кормить кошку. Правило: перебивать говорящего нельзя, а после рассказа можно спросить: «А покажешь?» Желающие коротко показывают своё умение, если это возможно сделать в группе.

Вариант: Ребёнок рассказывает, чему он хотел бы научиться и кто может ему в этом помочь.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 175. Игра «Угадай, что я делаю»

Вид: словесная

Цель: развитие умения описывать действие и отгадывать его по описанию.

Оборудование: картинки с изображением действий (рисует, лепит, поёт, строит, поливает цветы, моет посуду — 8–10 шт.), коробка.

Ход игры: Дети сидят полукругом. Ребёнок-ведущий берёт из коробки картинку, не показывая её остальным, и рассказывает, что он делает, не называя само действие: «Я беру кисточку, обмакиваю её в краску и вожу по бумаге». Остальные дети отгадывают. Правило: нельзя называть само действие и однокоренные слова, а описывать нужно по порядку — что берёшь и что делаешь. Педагог помогает вопросами, если ведущий затрудняется. Отгадавший становится следующим ведущим.

Вариант: Ведущий не только описывает, но и показывает действие жестами без предметов.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 176. Игра «Художники»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие умения договариваться о совместной работе.

Оборудование: мольберт или лист ватмана на стене, краски, кисти, карандаши, фартуки, рамки из картона, табличка «Мастерская художников».

Ход игры: Педагог предлагает открыть мастерскую художников, где готовят картины к выставке. Дети объединяются по 3–4 человека, и каждая группа договаривается, что будет нарисовано на общем листе и кто какую часть рисует: один — небо, другой — дом, третий — деревья. Педагог в роли «главного художника» помогает распределить работу, если дети не могут договориться, и напоминает, что краски и кисти нужно передавать друг другу. Готовые картины вставляют в рамки, а в конце открывается «выставка»: группа рассказывает «посетителям», что изображено и кто что нарисовал. В следующий раз дети могут поменяться ролями «художник» и «посетитель выставки».

Вариант: Добавить роль «продавца красок» в художественном магазине, у которого художники «покупают» материалы.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 177. Игра «Артисты»

Вид: театрализованная

Цель: развитие выразительности речи и движений, уверенности при выступлении.

Оборудование: «сцена» (ковёр или место у стены), стулья для зрителей, элементы костюмов (платочки, шапочки, бусы), игрушечный микрофон.

Ход игры: Педагог предлагает устроить в группе концерт. Дети, которые хотят выступить, договариваются с педагогом, что покажут: прочитают знакомое стихотворение, споют, станцуют, изобразят животное. Остальные — зрители, они садятся на стулья. Один ребёнок — «ведущий» — объявляет номер: «Выступает Маша, она прочитает стихотворение». Артист выходит на сцену, кланяется, выступает и снова кланяется, а зрители хлопают. Правило: зрители не разговаривают во время выступления и поддерживают артиста. Педагог помогает тем, кто стесняется: выступает вместе с ребёнком или предлагает выйти парой.

Вариант: Артист показывает то же стихотворение с разным настроением — весело, грустно, удивлённо.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 178. Игра «Повтори за мной»

Вид: музыкальная

Цель: развитие чувства ритма и слухового внимания.

Оборудование: бубен, ложки деревянные или погремушки (по одной на ребёнка).

Ход игры: Дети сидят полукругом. Педагог простукивает на бубне короткий ритмический рисунок из 3–4 ударов, например «та-та-та» или «та-та, та». Дети слушают и повторяют ритм хлопками в ладоши. После нескольких повторов ритм повторяют на ложках или погремушках. Правило: начинать только после того, как педагог закончил, и стараться не торопиться. Когда дети освоятся, ведущим становится ребёнок: он придумывает свой ритм, а остальные повторяют.

Вариант: Ритм простукивают с паузами («та-та — пауза — та»), и дети повторяют его вместе с паузой.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 179. Игра «Ловкие пальчики»

Вид: дидактическая

Цель: развитие мелкой моторики и терпения при выполнении задания.

Оборудование: шнуровки, крупные бусины и шнурки для нанизывания, прищепки и картонные круги («солнышко», «ёжик»), пуговицы на ткани для застёгивания — набор заданий на подгруппу из 4–5 детей.

Ход игры: Педагог раскладывает на столе разные задания и предлагает каждому ребёнку выбрать одно: нанизать бусы, зашнуровать «ботинок», прикрепить прищепки-«лучики» к солнышку. Перед началом педагог показывает, как выполнять задание, и договаривается с ребёнком, что именно должно получиться. Дети работают самостоятельно, педагог подходит к каждому, помогает советом, но не выполняет за ребёнка. Правило: начатое дело доводят до конца и только потом берут новое. Когда задание выполнено, ребёнок показывает результат и рассказывает, что было трудно. Бусины используются только под присмотром взрослого.

Вариант: Нанизывать бусины по образцу, чередуя цвета.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 180. Игра «Пронеси — не урони»

Вид: подвижная

Цель: развитие ловкости и умения выполнять задание по правилу.

Оборудование: кегли или кубики (6–8 шт.), мешочки с песком, ложки и лёгкие мячики для настольного тенниса или скомканные бумажные шарики, корзины.

Ход игры: Дети делятся на 2–3 колонны. Перед каждой расставлены кегли змейкой, в конце — корзина. Педагог объясняет задание: пройти змейкой между кеглями, не задев их, неся мешочек на голове или мячик в ложке, положить его в корзину и вернуться. Правило: если кегля упала, её нужно поставить на место, а если мячик упал — поднять и продолжить с того же места. Педагог отмечает не того, кто пришёл первым, а то, как дети выполняли задание: кто ни разу не задел кеглю, кто поставил упавшую на место. Задание повторяют 2–3 раза, усложняя: мешочек — на голове, мячик — в ложке.

Вариант: Дети проходят змейку парами, держась за руки.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 181. Игра «Похвали товарища»

Вид: словесная

Цель: развитие умения замечать успехи другого и радоваться им.

Оборудование: работы детей (рисунки, поделки, постройки), выполненные в течение дня.

Ход игры: Игра проводится после продуктивной деятельности, когда работы детей выставлены на столе. Педагог предлагает каждому подойти к работе товарища и сказать, что в ней получилось хорошо: «Мне нравится, как Миша нарисовал солнце — оно большое и яркое». Похвала должна быть конкретной: о цвете, аккуратности, старании, придумке. Автор работы благодарит и может рассказать, что было трудно. Педагог следит, чтобы похвалу получили все, и подсказывает детям, на что обратить внимание. В конце педагог спрашивает, приятно ли было слышать добрые слова о своей работе.

Вариант: Ребёнок хвалит товарища за то, чему тот научился недавно, вспомнив, как было раньше.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 182. Игра «Доведи до конца»

Вид: дидактическая

Цель: воспитание настойчивости и умения завершать начатое.

Оборудование: листы с лабиринтами и дорожками разной сложности (по 2–3 на ребёнка), простые карандаши и фломастеры, разрезные картинки из 6–8 частей.

Ход игры: Педагог предлагает детям помочь героям добраться до цели: провести карандашом дорожку от зайчика к морковке по лабиринту, не отрывая карандаша от бумаги и не заезжая за края. Каждый ребёнок сам выбирает лист — попроще или посложнее. Если дорожка «зашла в тупик», ребёнок возвращается и ищет другой путь. Правило: работу не бросать, пока герой не дошёл до цели; при затруднении можно попросить подсказку у педагога или соседа. Ребёнок, закончивший первый лист, берёт следующий, более сложный, или собирает разрезную картинку. В конце дети рассказывают, где было труднее всего и как они справились.

Вариант: Ребёнок сам рисует лабиринт для товарища, а потом проверяет, сможет ли тот его пройти.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: В КРУГУ СЕМЬИ

Комплекта игр по теме для средней группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 183. Игра «Кто старше, кто младше»

Вид: дидактическая

Цель: установление простых родственных связей, объяснение ответа.

Оборудование: картинки членов семьи разного возраста (7–8 шт.: малыш, мальчик-дошкольник, девочка-школьница, мама, папа, бабушка, дедушка), наборное полотно или магнитная доска.

Ход игры: Игра проводится с подгруппой 5–6 детей у доски. Педагог выставляет картинки и предлагает рассмотреть семью: кто здесь изображён, как дети догадались, что это бабушка, а это мама. Затем он выкладывает рядом две картинки и спрашивает: «Кто старше — мама или бабушка? Почему ты так думаешь?»; ребёнок отвечает полной фразой: «Бабушка старше, потому что она мамина мама». Потом дети по очереди выстраивают всю семью по возрасту — от самого младшего к самому старшему. Педагог задаёт вопросы о родстве: «Кем малыш приходится маме? Кем мама приходится бабушке?» В конце желающие рассказывают, кто в их семье самый младший; педагог не расспрашивает о составе семьи тех, кто не хочет отвечать.

Вариант: Выложить ряд от старшего к младшему и рассказать, кто в этой семье о ком заботится.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 184. Игра «Семья: готовим праздник»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: распределение ролей, договорённость о совместных действиях.

Оборудование: куклы, кукольная мебель, игрушечная посуда и продукты, фартуки, бумажные салфетки, бумажная гирлянда или ленты, листы бумаги и карандаши для открыток.

Ход игры: Педагог предлагает «семье» подготовить праздник — день рождения бабушки или любимой куклы. Вместе обсуждают, что нужно сделать: убрать в доме, испечь пирог, накрыть на стол, сделать подарок, встретить гостей. Дети выбирают роли (мама, папа, бабушка, дети, гости) и договариваются, кто чем занят: «Папа и сын украшают комнату, мама и дочка пекут пирог». Игровые действия: «замешивают тесто», накрывают на стол, вешают гирлянду, рисуют открытку, встречают гостей и говорят поздравления. Педагог в роли соседки приходит помочь и задаёт вопросы: «Что ещё не готово? Кто поможет бабушке?»; ребёнку, оставшемуся без дела, подсказывает поручение. Праздник заканчивается «чаепитием», после которого вся семья вместе убирает посуду.

Вариант: Две подгруппы — две «семьи» — готовят каждая свой праздник, а потом ходят друг к другу в гости.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 185. Игра «Назови ласково»

Вид: словесная

Цель: образование слов с уменьшительно-ласкательными суффиксами.

Оборудование: мяч среднего размера.

Ход игры: Дети стоят в кругу, педагог в центре с мячом. Педагог бросает мяч ребёнку и называет слово, связанное с семьёй и домом: «мама», «сын», «дом», «бабушка», «рука», «платок». Ребёнок ловит мяч, называет слово ласково — «мамочка», «сыночек», «домик» — и возвращает мяч. Если ребёнок затрудняется, мяч переходит к соседу, а потом педагог снова бросает его первому ребёнку с тем же словом. Правило: ловить мяч двумя руками и отвечать, только когда мяч в руках. Во второй части игры дети передают мяч по кругу, и каждый говорит, как ласково его называют дома.

Вариант: Назвать ласково два слова сразу: «тёплый шарф — тёпленький шарфик», «мягкая подушка — мягонькая подушечка».

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 186. Игра «Чьи это обязанности?»

Вид: дидактическая

Цель: соотнесение члена семьи и его домашних дел, построение развёрнутой фразы.

Оборудование: картинки членов семьи (мама, папа, бабушка, дедушка, брат, сестра, ребёнок — 7 шт.), картинки домашних дел (10–12 шт.: готовит обед, чинит полку, моет посуду, поливает цветы, выносит мусор, гуляет с собакой и др.), наборное полотно или стол.

Ход игры: Подгруппа из 5–6 детей садится за стол. Педагог выкладывает в ряд картинки членов семьи, а картинки дел складывает стопкой изображением вниз. Ребёнок берёт верхнюю картинку, называет дело и кладёт её под того члена семьи, который, по его мнению, этим занимается, объясняя: «Бабушка печёт пироги, потому что любит угощать внуков». Одно и то же дело можно положить к разным людям, если ребёнок объяснит почему: в разных семьях обязанности распределены по-разному. Педагог спрашивает: «А кто это делает у тебя дома?» — и обращает внимание, что многие дела в семье делают вместе. В конце дети находят дела, которые могут выполнять сами, и кладут их под картинку ребёнка.

Вариант: Педагог называет дело без картинки, а дети по очереди рассказывают, кто занимается им в их семье и как они сами помогают.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 187. Игра «Семейный фотоальбом»

Вид: словесная

Цель: составление короткого рассказа о событии из жизни семьи.

Оборудование: семейные фотографии, принесённые детьми по желанию (по одной на ребёнка), или рисунок «Моя семья», если фотографии нет; стул рассказчика.

Ход игры: Игру проводят с подгруппой из 5–7 детей на ковре; накануне педагог просит родителей дать ребёнку одну фотографию, где семья что-то делает вместе. Ребёнок-рассказчик садится на стул, показывает фотографию и рассказывает, кто на ней, где это было и чем занималась семья. Педагог помогает вопросами-опорами: «Когда это было? Кто был рядом? Что тебе запомнилось больше всего?» После рассказа каждый слушатель может задать рассказчику один вопрос. Рассказчика не перебивают, а фотографию передают по кругу, держа за края. За одну игру выступают 3–4 ребёнка, остальные — в другие дни недели.

Вариант: Педагог показывает фотографию, дети предполагают, что на ней происходит, а затем хозяин фотографии рассказывает, как было на самом деле.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 188. Игра «Помощники»

Вид: трудовое поручение

Цель: выполнение поручения вдвоём, развитие умения договориться, кто что делает.

Оборудование: тазик с тёплой водой, тряпочки (по одной на ребёнка), фартуки, кукольная посуда, полка с игрушками, кукольное бельё.

Ход игры: Педагог рассказывает, что дома дети помогают взрослым, и предлагает навести порядок в кукольном уголке парами. Каждая пара получает своё дело: протереть полку с игрушками, вымыть кукольную посуду, расставить книги, сложить кукольное бельё. Прежде чем начать, пара вслух договаривается, кто что делает: «Я мою, а ты вытираешь». Педагог подходит к парам, уточняет, как распределили работу, и помогает, если оба хотят делать одно и то же. Работу заканчивают вместе: кто справился раньше, помогает товарищу. Затем каждая пара показывает результат и рассказывает, кто за что отвечал.

Вариант: На следующий день пары меняются поручениями и обсуждают, какое дело оказалось труднее и почему.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 189. Хоровод «Ой, вставала я ранёшенько»

Вид: музыкальная

Цель: движение по кругу с изменением темпа, согласование движений с пением.

Оборудование: исполнение русской народной песни «Ой, вставала я ранёшенько» музыкальным руководителем или аудиозапись, платочек для ведущего.

Ход игры: Дети встают в круг и берутся за руки, ведущий с платочком (сначала педагог, затем ребёнок) — в центре. Музыкальный руководитель исполняет песню, меняя темп от куплета к куплету: на медленный хоровод идёт спокойным шагом и подпевает, на быстрый — переходит на топающий шаг или лёгкий бег. На словах о том, что делает героиня песни, хоровод останавливается, и дети повторяют за ведущим движения по тексту. Темп задаёт музыка, поэтому все внимательно слушают и не убегают вперёд. В конце песни ведущий кладёт платочек на плечо одному из детей, и они меняются местами.

Вариант: Дети сами придумывают движение к одному из куплетов, и весь хоровод его повторяет.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ФЕВРАЛЬ

ТЕМА: ЗИМНИЕ ВИДЫ СПОРТА

Комплекта игр по теме для средней группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 190. Игра «Что кому нужно?»

Вид: дидактическая

Цель: соотнесение вида спорта и снаряжения, объяснение выбора.

Оборудование: картинки спортсменов зимних видов спорта (5–6 шт.: лыжник, конькобежец, хоккеист, фигуристка, саночник, сноубордист), картинки снаряжения (10–12 шт.: лыжи, лыжные палки, коньки, клюшка, шайба, шлем, сани, сноуборд и др.).

Ход игры: Игра проводится с подгруппой за столом. Каждый ребёнок получает картинку спортсмена, а картинки снаряжения лежат в центре стола. Педагог показывает предмет, и ребёнок, чьему спортсмену он нужен, забирает картинку и объясняет: «Клюшка нужна хоккеисту, чтобы вести шайбу». Некоторые предметы, например шлем или коньки, подходят сразу нескольким спортсменам — тогда дети договариваются, кому отдать картинку, или решают, что она нужна обоим. Когда всё разобрано, каждый рассказывает, что есть у его спортсмена и для чего это нужно. В следующем круге дети меняются картинками спортсменов.

Вариант: Педагог показывает «лишний» предмет (ласты, ракетку), и дети объясняют, почему он не нужен зимнему спортсмену.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 191. Игра «Хоккей»

Вид: подвижная

Цель: прокатывание предмета клюшкой, соблюдение простых правил игры.

Оборудование: детские пластмассовые клюшки (по числу играющих), лёгкие малые мячи или пластмассовые шайбы, 4–6 конусов или кеглей, «ворота» из двух кубиков.

Ход игры: Игра проводится с подгруппой 6–8 детей на утоптанной площадке участка или в зале. Педагог показывает, как держать клюшку двумя руками и вести мяч, не отрывая клюшку от земли и не поднимая её выше колена. Сначала дети по одному ведут мяч по прямой «дорожке» между конусами, затем — змейкой. Потом каждый с расстояния 2–3 шагов забивает мяч в ворота. Правило: клюшку не поднимать, не задевать товарища, бить по мячу, только когда впереди никого нет. В заключение дети встают парами и передают мяч друг другу клюшкой.

Вариант: Игра в парах: один ребёнок ведёт мяч и передаёт его партнёру, тот забивает в ворота, затем меняются.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 192. Игра «Санный поезд»

Вид: подвижная

Цель: согласование действий в паре, договорённость об очерёдности.

Оборудование: санки (одни на пару детей), флажки или конусы для обозначения маршрута.

Ход игры: Игра проводится на прогулке на ровной площадке без горок и льда. Дети делятся на пары и сами договариваются, кто первым будет «лошадкой», а кто — пассажиром. Лошадка везёт санки с пассажиром шагом до флажка и обратно, пассажир сидит, держась за санки обеими руками; затем пара меняется ролями. После этого пары выстраиваются друг за другом в «санный поезд» и по сигналу педагога едут по кругу, соблюдая расстояние, а по сигналу «Станция!» останавливаются. Правило: везти санки только шагом, не обгонять, не дёргать верёвку. Педагог следит, чтобы каждый ребёнок побывал и лошадкой, и пассажиром.

Вариант: При отсутствии снега пары играют в «лошадки» со скакалкой вместо вожжей по тем же правилам.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 193. Игра «Скользящий шаг»

Вид: подвижная

Цель: освоение скользящего шага, координация движений рук и ног.

Оборудование: на прогулке — утоптанная снежная дорожка длиной 8–10 м (не лёд), флажок в её конце; в зале — по два листа плотного картона на ребёнка и гладкий пол.

Ход игры: Педагог напоминает, как двигаются лыжники, и показывает скользящий шаг: ногу не поднимают, а ведут вперёд по снегу, руки движутся навстречу ногам — левая нога вперёд, правая рука вперёд. Сначала дети стоят в шеренге и «катятся» на месте, перенося вес с ноги на ногу и работая руками. Затем по сигналу «Лыжники, вперёд!» колонна скользящим шагом идёт до флажка и возвращается обычным шагом. Обгонять впереди идущего нельзя, расстояние — два шага. Педагог идёт рядом и подсказывает тем, у кого рука и нога одной стороны движутся вместе. В зале дети встают на листы картона и скользят по полу, не отрывая ног.

Вариант: Дорожку прокладывают с плавным поворотом вокруг дерева или флажка, и дети проходят его, не сбиваясь с шага.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 194. Игра «Кто дальше бросит снежок»

Вид: подвижная

Цель: метание вдаль правой и левой рукой, сравнение результата.

Оборудование: рыхлые снежки, которые дети лепят сами (по 3–4 на ребёнка), или мешочки с песком 150–200 г; шнур или линия на снегу — место броска; палочки или маленькие флажки для отметок (по одной на ребёнка).

Ход игры: Подгруппа из 4–5 детей встаёт за линией броска, остальные стоят сбоку на безопасном расстоянии. По сигналу каждый бросает снежок правой рукой из-за головы как можно дальше, затем — левой. Ребёнок втыкает свою палочку там, где упал самый дальний снежок, и сравнивает: какой рукой бросок получился дальше. Бросают только вперёд и только по сигналу, за снежками идут, когда бросили все. Во второй попытке педагог предлагает каждому перебросить собственную палочку, а не чужую. Затем линию броска занимает следующая подгруппа.

Вариант: На снегу рисуют большой круг в 2–3 м от линии, и дети стараются попасть снежком внутрь круга.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 195. Игра «Зимние загадки»

Вид: словесная

Цель: отгадывание по описанию, объяснение, по каким признакам узнал предмет.

Оборудование: картинки-отгадки (лыжи, коньки, санки, клюшка, шайба, снеговик, горка, снежки — 8 шт.).

Ход игры: Дети сидят полукругом, картинки-отгадки лежат перед ними на столе. Педагог загадывает загадки о зимних забавах и спортивном инвентаре: собственные описательные или из сборников загадок, называя 2–3 признака предмета. Догадавшийся поднимает руку, берёт картинку и объясняет: «Это коньки, потому что у них острые лезвия и на них катаются по льду». Подсказывать товарищу нельзя, отвечают по очереди. Если ответ неверный, педагог повторяет загадку медленнее и выделяет голосом главный признак. В конце дети сами описывают предмет с картинки, а остальные отгадывают.

Вариант: Картинки не выкладывают, и дети отгадывают только по описанию, а затем проверяют себя по картинке.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 196. Игра «Построй снежную крепость»

Вид: конструктивная

Цель: выработка общего замысла и его выполнение, распределение работы.

Оборудование: детские лопатки (по одной на ребёнка), ведёрки или формы для снежных «кирпичей», санки для перевозки снега.

Ход игры: Игра проводится на участке, когда снег липкий. Педагог предлагает построить крепость для зимних игр и вместе с детьми решает, какой она будет: где стены, где ворота, будет ли башня. Дети делятся на три бригады: одни сгребают и подвозят снег на санках, другие набивают ведёрки и выкладывают «кирпичи», третьи складывают и выравнивают стены. Педагог помогает договориться о работе и предлагает бригадам меняться делами через 10 минут. Снег берут только с отведённой части участка, лопатками не размахивают. Когда крепость готова, каждая бригада рассказывает, что сделала, и дети вместе придумывают игру в крепости.

Вариант: Перед стройкой дети рисуют палочкой на снегу план крепости и строят по нему.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 197. Игра «Замри в позе спортсмена»

Вид: подвижная

Цель: передача позы лыжника, конькобежца, хоккеиста, удержание равновесия.

Оборудование: картинки лыжника, конькобежца, хоккеиста, саночника (по одной), бубен.

Ход игры: Дети свободно располагаются в зале или на площадке. Педагог показывает картинки и вместе с детьми разбирает позы: лыжник чуть присел и отвёл руки назад, конькобежец наклонился вперёд и убрал руку за спину, хоккеист держит клюшку у льда. Под частые удары бубна дети легко бегают врассыпную. Бубен смолкает, педагог поднимает одну из картинок, и все замирают в позе этого спортсмена, пока он медленно считает до пяти. Кто покачнулся, не выбывает, а снова принимает позу. Через 2–3 повтора картинки поднимает ребёнок-ведущий.

Вариант: Педагог не показывает картинку, а называет вид спорта, и дети принимают позу по слову.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: ЮНЫЕ ИССЛЕДОВАТЕЛИ

Комплекта игр по теме для средней группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 198. Опыт «Что растворяется в воде?»

Вид: экспериментирование

Цель: наблюдение за растворением веществ в воде, простой вывод и проговаривание результата фразой.

Оборудование: прозрачные пластиковые стаканчики с водой комнатной температуры (4 шт. на подгруппу или по 4 на пару), соль, сахар, речной песок, растительное масло (по чайной ложке), чайные ложки или палочки для размешивания, клеёнка, поднос, салфетки.

Ход игры: Опыт проводится с подгруппой 4–6 детей за столом, покрытым клеёнкой. Сначала педагог напоминает правила: ничего не пробуем на вкус, вещества берём только ложкой, если что-то попало в глаза — сразу говорим взрослому. Дети рассматривают соль, сахар, песок и масло, сравнивают их цвет и то, как они сыплются или льются, и предполагают, что будет в воде. По очереди каждый кладёт ложку вещества в свой стакан и размешивает, а все вместе наблюдают: соль и сахар «исчезли», вода осталась прозрачной, песок опустился на дно, масло собралось пятном сверху. Педагог просит сказать о результате полной фразой: «Сахар растворился в воде», «Песок не растворился, он лежит на дне». В конце дети раскладывают стаканы на две группы — «растворилось» и «не растворилось».

Вариант: Сравнить, где сахар растворится быстрее: в стакане, который размешивают, или в стакане, который не трогают.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 199. Упражнение «Дневник наблюдений»

Вид: дидактическая

Цель: фиксация результата опыта доступным способом — значками, рассказ по своей зарисовке.

Оборудование: листы-«дневники» (альбомный лист, разделённый на 4 клетки) по числу детей, простые и цветные карандаши, образцы условных значков на доске.

Ход игры: Упражнение проводится сразу после опыта, например после опыта «Что растворяется в воде?» Педагог объясняет, что исследователи записывают всё, что увидели, чтобы не забыть и рассказать другим. Вместе с детьми договариваются о значках: растворилось — пустой стакан, осталось на дне — точки внизу стакана, плавает сверху — полоска наверху. Каждый ребёнок рисует в клетках вещество и его результат своим значком; педагог не исправляет рисунок, а уточняет: «Что означает твой значок?» Затем дети в парах обмениваются листами и пробуют «прочитать» запись товарища, после чего 2–3 ребёнка рассказывают всей группе по своей зарисовке. Листы складывают в папку «Юные исследователи» и возвращаются к ним после следующего опыта.

Вариант: Дети сами придумывают значок для нового результата и объясняют его товарищам.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 200. Игра «Рассмотри в лупу»

Вид: экспериментирование

Цель: сравнение предмета, рассмотренного невооружённым глазом и через лупу, описание различий.

Оборудование: пластмассовые детские лупы (по одной на пару), подносы с предметами: сухой лист, чистое перо из набора для творчества, кусочек коры, лоскут вязаной ткани, крупная ракушка, бумажная салфетка.

Ход игры: Дети сидят парами за столами, у каждой пары — лупа и поднос с одним предметом. Педагог напоминает правило: лупу не направлять на солнце и не смотреть через неё на солнце. Сначала пара рассматривает предмет без лупы и рассказывает, какой он: цвет, на ощупь гладкий или шершавый, на что похож. Затем дети по очереди смотрят в лупу и говорят, что увидели нового: «Без лупы перо гладкое, а в лупу видно, что оно из тонких волосков». Педагог записывает открытия двух-трёх пар значками на доске в две колонки — «глазом» и «в лупу». Пары передают подносы соседям и повторяют наблюдение с новым предметом.

Вариант: Один ребёнок описывает то, что видит в лупу, не называя предмет, а партнёр отгадывает.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 201. Опыт «Тонет — плавает»

Вид: экспериментирование

Цель: выдвижение предположения до опыта и его проверка.

Оборудование: таз или прозрачная ёмкость с водой комнатной температуры, 8–10 предметов (деревянный кубик, пластмассовая крышка, камешек, металлическая ложка, пробка, ключ, шарик для настольного тенниса, пластилиновый шарик), два подноса с карточками-значками «тонет» и «плавает», клеёнка, полотенце.

Ход игры: Подгруппа из 4–6 детей садится вокруг стола, накрытого клеёнкой. Педагог показывает предметы по одному, и, прежде чем опустить предмет в воду, дети говорят, что с ним будет, и кладут его на поднос «тонет» или «плавает» — это их предположение. Затем предметы по очереди опускают в воду и смотрят, совпало ли. Если предположение не подтвердилось, педагог спрашивает: «Почему ты думал, что он поплывёт? Что оказалось на самом деле?» — и предмет перекладывают. В конце дети называют предметы, которые их удивили. Воду не разбрызгивают, мокрые руки сразу вытирают.

Вариант: Пластилиновый шарик раскатывают в лепёшку-«лодочку» и снова проверяют, поплывёт ли он.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 202. Игра «Что в чёрном ящике?»

Вид: дидактическая

Цель: постановка вопросов, сужение круга предположений.

Оборудование: непрозрачная коробка с крышкой — «чёрный ящик», 6 знакомых предметов (мяч, ложка, кубик, шишка, игрушечная машинка, яблоко) и картинки этих предметов.

Ход игры: Дети сидят полукругом, перед ними выложены шесть картинок; один из предметов педагог незаметно кладёт в ящик. Он объясняет условие: спрашивать можно только так, чтобы ответить «да» или «нет», например: «Он круглый?», «Его можно съесть?» После каждого ответа дети вместе решают, какие картинки уже не подходят, и переворачивают их. Если ребёнок сразу называет предмет, педагог подсказывает: «Сначала спроси про форму или цвет». Когда остаётся одна картинка, ящик открывают и проверяют. Затем предмет прячет ребёнок, а педагог помогает ему отвечать.

Вариант: Картинки-подсказки не выкладывают, и дети угадывают предмет только по ответам.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 203. Игра «Магнит притягивает или нет?»

Вид: дидактическая

Цель: классификация предметов по признаку, объяснение вывода.

Оборудование: 1–2 крупных магнита в корпусе (подковообразный или магнитная игрушка), поднос с предметами (скрепка, металлическая ложка, ключ, крупный болт, деревянный кубик, пластмассовая пуговица, лист бумаги, ластик, резиновый мячик), два подноса с карточками «притягивает» и «не притягивает».

Ход игры: Подгруппа из 4–5 детей сидит за столом. Педагог показывает магнит и предлагает узнать, какие предметы он «любит». Дети по очереди подносят магнит к предмету и кладут его на поднос «притягивает» или «не притягивает». Когда всё разложено, педагог спрашивает, что общего у предметов на первом подносе; дети замечают, что все они железные, и говорят вывод своими словами: «Магнит притягивает железные вещи». Затем педагог даёт два новых предмета, дети сначала предполагают, а потом проверяют. Используют только крупные магниты, мелкие предметы не берут в рот, после игры их пересчитывают и убирают.

Вариант: Проверить, притягивает ли магнит скрепку через лист бумаги, картон, ткань и ладонь.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 204. Игра «Учёные работают вместе»

Вид: экспериментирование

Цель: распределение действий в паре, развитие умения договариваться.

Оборудование: на каждую пару: поднос, стаканчик с водой, чайная ложка, кусочки разных материалов (бумажная салфетка, ткань, губка, полиэтилен, фольга), лист-«протокол» с изображением материалов, карандаш.

Ход игры: Дети делятся на пары, и педагог даёт задание: выяснить, какой материал впитывает воду. В паре один «учёный» капает ложкой воду на материал, второй смотрит и ставит в протоколе значок: капля впиталась или осталась сверху. Перед началом пара договаривается, кто что делает, а на середине ролями меняются. Педагог обходит пары, спрашивает, как они распределили работу, и тем, кто не договорился, предлагает считалку. Каждый делает своё дело и не выхватывает ложку у товарища. В конце пары показывают протоколы и по очереди рассказывают о результатах, каждый — об одном материале.

Вариант: Пара сама выбирает в группе ещё один предмет для проверки и договаривается, как отметить результат.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: ВОЛШЕБНЫЙ МИР СКАЗОК

Комплекта игр по теме для средней группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 205. Игра «Доскажи словечко»

Вид: словесная

Цель: развитие речевого слуха и умения подбирать слово по смыслу.

Оборудование: мяч.

Ход игры: Дети стоят или сидят в кругу, педагог — в центре с мячом. Педагог произносит короткое двустишие или фразу без последнего слова (составляет сам или берёт из народных потешек) и бросает мяч ребёнку. Ребёнок ловит мяч, договаривает подходящее по смыслу и в рифму слово и возвращает мяч. Если слово подходит по смыслу, но не в рифму, педагог предлагает всем вместе поискать «звучащее похоже». На неделе о книгах фразы связаны с книгой, страницами, чтением; на неделе сказок — со сказочными героями. Игра идёт, пока каждый ребёнок не ответит хотя бы один раз.

Вариант: Ребёнок сам придумывает начало фразы, а договаривает тот, кому он бросает мяч.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 206. Игра «Угадай сказку»

Вид: дидактическая

Цель: развитие зрительной памяти и связной речи, закрепление знакомых сюжетов.

Оборудование: карточки, на каждой из которых изображены 2–3 предмета или героя из одной знакомой сказки (например, яйцо и мышка; печка и яблонька; скалочка и лиса) — 6–8 карточек.

Ход игры: Дети сидят полукругом. Педагог на 5 секунд показывает карточку, затем переворачивает её. Дети вспоминают, что было изображено, называют предметы и героев и угадывают, из какой они сказки. Ребёнок, который назвал сказку, рассказывает, какую роль в ней играет этот предмет или герой: «Мышка бежала, хвостиком махнула, яичко упало и разбилось». Если дети забыли, что было на карточке, педагог показывает её ещё раз. После нескольких карточек ведущим становится ребёнок.

Вариант: На одной карточке изображён «лишний» предмет из другой сказки, и дети находят его и называют обе сказки.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 207. Игра «Кто за кем?»

Вид: дидактическая

Цель: закрепление последовательности событий в сказках «Репка» и «Теремок».

Оборудование: плоскостные фигурки или картинки героев сказок «Репка» (дед, бабка, внучка, Жучка, кошка, мышка, репка) и «Теремок» (теремок, мышка, лягушка, зайчик, лиса, волк, медведь), фланелеграф или магнитная доска.

Ход игры: Педагог выставляет на доску репку и деда и предлагает детям вспомнить, кто пришёл следом. Дети по очереди выходят, выбирают нужного героя и ставят его в ряд, проговаривая: «Внучка за бабку, Жучка за внучку». Если ребёнок ошибся, остальные помогают, вспоминая сказку. Затем так же «заселяют» теремок: каждый ребёнок называет, кто прибежал к теремку следующим и как он себя назвал. В конце педагог перемешивает героев одной сказки, а дети восстанавливают порядок без подсказок.

Вариант: Педагог ставит героев с одной ошибкой в порядке, и дети находят и исправляют её.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 208. Игра «Хорошо — плохо: поступки героев»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения оценивать поступки сказочных героев и объяснять свою оценку.

Оборудование: иллюстрации к знакомым сказкам с поступками героев (лиса хитростью занимает избушку зайца, петушок выручает зайца, лиса обманывает Колобка, козлята открывают дверь волку, вся семья дружно тянет репку и т. п. — 6–8 шт.), кружки-солнышки и тучки.

Ход игры: Педагог показывает иллюстрацию и просит рассказать, что делает герой в этот момент сказки. Дети поднимают солнышко, если поступок хороший, или тучку, если плохой. Педагог спрашивает: «Почему ты так думаешь? Как бы ты поступил на его месте?» Если поступок неоднозначный (например, козлята открыли дверь, потому что поверили), дети обсуждают, в чём ошибка героя и как ему можно было поступить. В завершение каждый ребёнок называет своего любимого доброго героя и его хороший поступок.

Вариант: Дети придумывают, как изменилась бы сказка, если бы герой поступил иначе.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 209. Игра «Собери картинку из сказки»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения составлять целое из частей и узнавать знакомую сказку по фрагменту иллюстрации.

Оборудование: иллюстрации к знакомым сказкам, разрезанные на 6–8 частей (по одной на ребёнка), конверты.

Ход игры: Каждый ребёнок получает конверт с частями иллюстрации, не зная, какая сказка в нём. Дети собирают картинку и, как только начинают угадывать сюжет, говорят об этом: «Кажется, это „Колобок“ — тут лиса». Когда картинка собрана, ребёнок рассказывает, какой эпизод сказки изображён и что произошло перед ним. Если ребёнок затрудняется, педагог подсказывает, что сначала можно найти части с главным героем. Затем дети меняются конвертами.

Вариант: Двое детей получают разрезанные картинки из одной сказки и, собрав их, выкладывают по порядку событий.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 210. Игра «Расскажи сказку по картинкам»

Вид: словесная

Цель: развитие связной речи и умения передавать последовательность событий.

Оборудование: серии из 4–5 сюжетных картинок к знакомым сказкам («Колобок», «Курочка Ряба», «Заюшкина избушка»), наборное полотно.

Ход игры: Педагог выставляет на наборное полотно серию картинок к сказке в правильном порядке. Дети рассматривают их и вспоминают, что происходит на каждой. Затем рассказ ведётся «по цепочке»: первый ребёнок рассказывает по первой картинке, второй продолжает по второй и так до конца сказки. Правило: внимательно слушать предыдущего рассказчика, чтобы не повторять его, и начинать со слов «потом», «после этого», «тут». Педагог помогает словами-связками и следит, чтобы рассказ звучал как единое целое. Затем желающий ребёнок рассказывает всю сказку целиком по картинкам.

Вариант: Картинки выставляются вперемешку, и дети сначала раскладывают их по порядку, а потом рассказывают.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 211. Игра «Теремок»

Вид: театрализованная

Цель: развитие выразительности речи и движений, умения действовать в соответствии с ролью.

Оборудование: шапочки-маски героев сказки (мышка, лягушка, зайчик, лисичка, волк, медведь), «теремок» — ширма, стол, накрытый тканью, или домик из крупного конструктора.

Ход игры: Педагог напоминает детям сказку «Теремок» и предлагает её разыграть. Дети выбирают роли, надевают шапочки, педагог становится рассказчиком. Каждый герой подходит к теремку особой походкой (мышка семенит, медведь идёт вперевалку), стучит и спрашивает, кто в теремке живёт, изменяя голос в соответствии с ролью. Те, кто в теремке, отвечают и приглашают нового жильца. Педагог-рассказчик ведёт сюжет и подсказывает реплики, если ребёнок их забыл. Зрители, не получившие роли, изображают лес или озвучивают «скрип двери»; при повторе дети меняются ролями.

Вариант: Дети придумывают новый конец сказки: как звери вместе построили новый теремок.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 212. Игра «Колобок катится»

Вид: подвижная

Цель: развитие умения бегать врассыпную, увёртываться от ловящего и действовать по сигналу.

Оборудование: шапочка лисы, скамейка или черта — «окошко» Колобков.

Ход игры: Дети-«Колобки» сидят на скамейке у одной стороны площадки — на «окошке». Ребёнок-«лиса» прячется в стороне. По сигналу педагога «Покатились Колобки!» дети разбегаются по площадке врассыпную, а по сигналу «Колобок, Колобок, я тебя съем!» лиса выбегает и старается коснуться кого-нибудь рукой, а Колобки убегают на своё «окошко». Тот, кого лиса коснулась, на один раз остаётся с ней «в норе», а затем снова становится Колобком. Правило: лиса выбегает только после сигнала, а Колобки убегают только на «окошко», не прячась за другими детьми. Лису меняют каждые 2–3 повтора.

Вариант: По сигналу «Заяц!» или «Волк!» дети не убегают, а замирают, и только по сигналу «Лиса!» бегут на окошко.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 213. Игра «У медведя во бору»

Вид: народная подвижная

Цель: развитие быстроты и умения действовать по правилу.

Оборудование: шапочка медведя (по желанию), корзинка.

Ход игры: На одной стороне площадки проводится черта — «дом» детей, на другой — «берлога», где сидит ребёнок-«медведь». Дети выходят из дома и идут к лесу, изображая, что собирают грибы и ягоды, и произносят известную народную приговорку о медведе в бору. На последних словах приговорки медведь встаёт и бросается ловить детей, а они убегают за черту в свой дом. Правило: медведь начинает ловить только после окончания приговорки, а дети не убегают раньше времени. Пойманный ребёнок становится новым медведем или помощником медведя на следующий раз.

Вариант: Медведь ловит не всех, а только тех, кто держит в руках «ягодку» — кружок, выданный педагогом.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 214. Хоровод «Сказочный хоровод»

Вид: музыкальная

Цель: развитие умения двигаться по кругу и петь вместе.

Оборудование: шапочки-маски сказочных героев (3–4 шт.), запись или исполнение знакомой детям хороводной песни.

Ход игры: Дети становятся в круг, держась за руки, в центре — 1–2 ребёнка в масках сказочных героев. Все вместе поют знакомую хороводную песню и идут по кругу, стараясь сохранять круг ровным и петь в одном темпе. Когда песня заканчивается, дети останавливаются, а герой в центре показывает движение своего персонажа (зайка прыгает, медведь переваливается, лиса крадётся). Дети в кругу повторяют это движение. Затем герой выбирает себе замену из круга, передаёт маску, и хоровод продолжается. Правило: не тянуть соседа за руку и не обгонять.

Вариант: Дети в кругу угадывают, какой это герой, по движению, если он выходит без маски.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 215. Игра «Волшебный сундучок»

Вид: дидактическая

Цель: развитие тактильного восприятия и описательной речи.

Оборудование: коробка или сундучок с отверстием для руки, затянутым тканью; предметы из сказок: яичко (деревянное или пластмассовое), скалочка, ключик, муляж яблока, клубок, ложка, валенок или рукавичка.

Ход игры: Педагог рассказывает, что в сундучке хранятся вещи сказочных героев, которые они потеряли. Ребёнок опускает руку в сундучок, ощупывает один предмет и, не вынимая его, описывает: какой он формы, твёрдый или мягкий, гладкий или шершавый, большой или маленький. Остальные дети угадывают предмет по описанию. Затем ребёнок достаёт предмет, и все вместе вспоминают, в какой сказке он встречается и кто его потерял. Найденный предмет «возвращают» герою — кладут рядом с иллюстрацией к сказке.

Вариант: Педагог называет сказку, а ребёнок на ощупь ищет в сундучке предмет из неё.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: СПАСИБО ВАМ, ГЕРОИ

Комплекта игр по теме для средней группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 216. Игра «Кто приходит на помощь?»

Вид: дидактическая

Цель: соотнесение ситуации и профессии (пожар, болезнь, ребёнок потерялся), объяснение выбора.

Оборудование: картинки профессий: пожарный, врач скорой помощи, полицейский, спасатель (по одной на ребёнка, наборы повторяются).

Ход игры: Дети сидят полукругом, у каждого — одна картинка профессии. Педагог рассказывает короткую ситуацию в 1–2 предложениях: «В доме пошёл дым из окна», «У бабушки заболело сердце», «Маленький мальчик потерялся в парке», «Котёнок забрался на высокое дерево и не может слезть». Дети, у которых подходящая профессия, поднимают картинку, и один из них объясняет: «Это пожарный, он потушит огонь и выведет людей». Если подняли разные картинки, дети обсуждают, кто ещё может помочь. После каждой ситуации педагог уточняет, что делает сам ребёнок: не тушит и не лечит, а сразу зовёт взрослого. В конце дети вспоминают, как можно поблагодарить людей, которые приходят на помощь.

Вариант: Ребёнок сам придумывает ситуацию, а остальные решают, кто поможет.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 217. Игра «Пограничники»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие сюжета, договорённость о правилах игры.

Оборудование: «шлагбаум» из стойки и гимнастической палки, пилотки, игрушечный бинокль, игрушечная собака, «паспорта» — карточки из картона, стол для пункта пропуска, скамейка или обручи для «дозорной тропы».

Ход игры: Педагог рассказывает, что пограничники охраняют границу нашей страны: ходят в дозор, проверяют документы у тех, кто въезжает в страну, им помогают служебные собаки. Дети предлагают, какие будут роли: командир заставы, пограничники в дозоре, кинолог с собакой, путешественники; педагог помогает им договориться, если на роль несколько желающих. До начала игры вместе устанавливают правила: на пункте пропуска вежливо проверяют паспорт, дозор идёт тихо по тропе, обо всём замеченном докладывают командиру. Дозор обходит «границу», смотрит в бинокль, находит заранее спрятанный предмет и докладывает: «Товарищ командир, на тропе найден рюкзак!»; на пункте пропуска проверяют паспорта и пропускают путешественников. Педагог в роли начальника отряда вводит новые события: «В лесу заблудился турист — нужно найти его и проводить на заставу». Роли меняются по договорённости детей.

Вариант: Добавить роль повара заставы, который готовит обед и встречает вернувшийся дозор.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 218. Игра «Хороший поступок»

Вид: словесная

Цель: оценка поступка и объяснение своего мнения.

Оборудование: мягкая игрушка или мяч для передачи по кругу.

Ход игры: Дети сидят в кругу. Педагог рассказывает короткую историю о поступке ребёнка: «Миша увидел, что малыш упал, и помог ему встать», «Катя взяла у подруги игрушку без спроса», «Петя первым подбежал на помощь к упавшей бабушке». Ребёнок, у которого в руках игрушка, говорит, хороший ли это поступок, начиная словами «Я думаю…», и объясняет почему, затем передаёт игрушку соседу. Следующий может согласиться или сказать своё мнение. Если поступок плохой, педагог спрашивает: «Как можно было поступить по-другому?» — и дети предлагают варианты. В завершение каждый желающий рассказывает о добром поступке, который сделал сам или увидел сегодня в группе.

Вариант: Педагог начинает историю, а ребёнок придумывает к ней хороший конец.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 219. Игра «Полоса препятствий»

Вид: подвижная

Цель: ходьба по ограниченной поверхности, подлезание, прыжки; выполнение задания до конца.

Оборудование: гимнастическая скамейка или доска шириной 15–20 см, 2 дуги высотой 40–50 см, 4–5 обручей, флажок у финиша.

Ход игры: Педагог предлагает пройти «учения», как настоящие защитники, и сначала сам медленно проходит полосу, показывая каждое движение: пройти по скамейке, руки в стороны; подлезть под дуги, не задевая их; прыгнуть на двух ногах из обруча в обруч; взять флажок. Дети строятся в колонну и проходят полосу по одному; следующий начинает, когда предыдущий сошёл со скамейки. Обгонять нельзя, полосу нужно пройти до конца; оступившийся возвращается на то же препятствие, а не на старт. Педагог страхует у скамейки и подбадривает тех, кто идёт медленно. Взяв флажок, ребёнок поднимает его вверх, кладёт обратно и шагом возвращается в колонну. Полосу проходят 2–3 раза.

Вариант: На неделе «Быстрее, выше, сильнее» полосу усложняют: добавляют перешагивание через набивные мячи и ходьбу по скамейке с мешочком на голове.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 220. Игра «Донеси пакет»

Вид: подвижная

Цель: бег с предметом, передача эстафеты, действие в команде.

Оборудование: 2 конверта-«пакета» из плотной бумаги, 2 стойки или кегли — ориентиры для поворота, шнур — линия старта.

Ход игры: Педагог рассказывает, что раньше связные доставляли командирам важные пакеты, и предлагает стать связными. Дети строятся в две колонны у линии старта, у первых в руках пакет. По сигналу первый бежит до стойки, обегает её, возвращается, передаёт пакет следующему из рук в руки и встаёт в конец колонны. Пакет нельзя бросать, а начинать бег можно только с пакетом в руках. Педагог отмечает не то, какая колонна быстрее, а то, что пакет ни разу не потерялся и его доставил каждый. Эстафету повторяют дважды.

Вариант: Связной проносит пакет не по прямой, а «змейкой» между 3–4 кеглями.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 221. Игра «Меткий стрелок»

Вид: подвижная

Цель: метание в вертикальную цель с расстояния 1,5–2 м.

Оборудование: мишень на стене или щите на высоте 1–1,2 м (обруч, закреплённый вертикально, или круг из картона диаметром 50–60 см), мешочки с песком 150–200 г (по 2 на ребёнка), два шнура на расстоянии 1,5 и 2 м от мишени.

Ход игры: Трое детей встают за шнуром в 1,5 м от мишени, остальные сидят на скамейке и наблюдают. Педагог показывает бросок: стоя вполоборота к мишени, отвести мешочек за голову и бросить, глядя на цель. Каждый бросает по одному мешочку правой и левой рукой и сам считает попадания. За шнур не заходят, и за мешочками идут только тогда, когда бросили все трое. Тем, кто уверенно попадает с 1,5 м, педагог предлагает отойти ко второму шнуру. Затем к линии выходит следующая тройка.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 222. Игра «Морзянка»

Вид: музыкально-дидактическая

Цель: воспроизведение ритмического рисунка, развитие слухового внимания.

Оборудование: 2 деревянные палочки или ложки для ведущего; для варианта — 4–5 карточек, где ритм записан точками и чёрточками.

Ход игры: Педагог рассказывает, что военные связисты передавали сообщения короткими и длинными сигналами, и предлагает «принять донесение». Дети сидят полукругом. Ведущий-«связист» (сначала педагог) отстукивает палочками короткий ритм из 3–5 ударов, а дети повторяют его хлопками. Хлопать начинают только тогда, когда связист закончил и опустил палочки. Если ритм повторён неточно, связист отстукивает его ещё раз медленнее. Постепенно ритмы становятся длиннее, и роль связиста по очереди получают дети.

Вариант: Педагог показывает карточку, где короткий звук обозначен точкой, а длинный — чёрточкой, и дети прохлопывают ритм по записи.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

МАРТ

ТЕМА: ПОДАРОК ДЛЯ МАМЫ И ПАПЫ

Игры комплекта проекта «Добрые игры» для средней группы — файл «Играем вместе». Также подходят карточки других тем: № 73–82.

ТЕМА: ЛЮБИМЫЕ МУЛЬТФИЛЬМЫ

Комплекта игр по теме для средней группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

Также подходят карточки других тем: № 104.

№ 223. Игра «Рисованный, кукольный или пластилиновый?»

Вид: дидактическая
Цель: различение видов мультфильмов по внешнему признаку, объяснение ответа.
Оборудование: распечатанные кадры из знакомых детям мультфильмов — рисованных, кукольных и пластилиновых (по 3–4 кадра каждого вида), три карточки-значка (карандаш, кукла, комочек пластилина), для сравнения — рисунок, кукла и фигурка из пластилина.
Ход игры: Педагог ставит на стол рисунок, куклу и фигурку из пластилина и объясняет, что мультфильмы делают по-разному: героев рисуют, мастерят куклы или лепят из пластилина. Вместе рассматривают по одному кадру каждого вида и ищут признаки: в рисованном герои плоские, обведены линией; в кукольном они объёмные, одежда сшита из ткани; в пластилиновом видно, что фигурки вылеплены, есть следы пальцев. Затем дети по очереди берут кадр, определяют вид мультфильма и кладут его к нужному значку, объясняя: «Это кукольный мультфильм, потому что у героя настоящая шапка из ткани». Если ребёнок сомневается, он сравнивает кадр с предметами на столе. В конце дети называют свой любимый мультфильм и говорят, к какому виду он относится.
Вариант: Педагог показывает кадр мультфильма нового для детей вида (например, сделанного из бумаги), и дети рассуждают, из чего сделаны герои.
Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 224. Игра «Расскажи, что случилось»

Вид: словесная

Цель: установление последовательности событий, развитие связной речи.

Оборудование: 4–5 серий из трёх сюжетных картинок-«кадров» по простым историям из жизни детей или знакомым мультфильмам.

Ход игры: Игра проводится с подгруппой 4–5 детей за столом. Педагог выкладывает три кадра одной истории вразброс; дети рассматривают их и говорят, что происходит на каждом. Один ребёнок раскладывает кадры по порядку, объясняя: «Сначала мальчик пошёл гулять, потом пошёл дождь, а в конце он вернулся домой мокрый». Затем он рассказывает всю историю 3–4 предложениями, а остальные дополняют, если что-то пропущено. Педагог спрашивает: «Что могло случиться дальше?» — и дети придумывают продолжение словами. Каждый ребёнок по очереди получает свою серию кадров.

Вариант: Педагог убирает средний кадр, и дети придумывают, что произошло между первым и третьим.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 225. Игра «Озвучь героя»

Вид: театрализованная

Цель: передача характера героя интонацией, регулирование силы и высоты голоса.

Оборудование: 5–6 игрушек героев с разным характером (медведь, мышка, лиса, волк, заяц, ёжик), непрозрачная коробка.

Ход игры: Дети сидят полукругом. Педагог рассказывает, что в мультфильме за героев говорят артисты и по голосу сразу понятно, кто это. Он произносит одну и ту же фразу «Здравствуйте! Можно к вам в гости?» голосом медведя — низко и медленно, а потом голосом мышки — тонко и быстро. Ребёнок достаёт игрушку из коробки, прячет её за спиной и говорит ту же фразу голосом героя, а остальные угадывают, кого он «озвучил». Затем педагог добавляет настроение: «Скажи так, как сказал бы сердитый волк… испуганный зайчик… хитрая лиса». Правило: голос может быть громче или тише, но кричать нельзя.

Вариант: Двое детей «озвучивают» короткий диалог героев: лиса просит пустить её в дом, а заяц не соглашается.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 226. Игра «Найди пару героев»

Вид: настольно-печатная

Цель: подбор картинок по признаку «из одного мультфильма».

Оборудование: лото: 4 большие карты, на каждой 4–6 героев разных отечественных мультфильмов, и маленькие карточки с другими героями тех же мультфильмов (к Винни-Пуху — Пятачок, к Крокодилу Гене — Чебурашка и т. п.); можно наклеить распечатанные картинки на картон; мешочек.

Ход игры: Играют 4 ребёнка и ведущий за столом, каждый получает большую карту. Ведущий (сначала педагог) достаёт из мешочка маленькую карточку и спрашивает: «Кто это? Из какого он мультфильма?» Ребёнок, у которого на карте есть герой из того же мультфильма, объясняет: «Это Пятачок, он дружит с Винни-Пухом, они из одного мультфильма» — и накрывает пару. Забрать карточку можно, только объяснив, почему это пара. Если герой детям незнаком, педагог коротко рассказывает о мультфильме. Игра идёт, пока все карты не закрыты, затем ведущим становится ребёнок.

Вариант: К герою подбирают не другого героя, а предмет из того же мультфильма (воздушный шарик, ящик с апельсинами).

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 227. Игра «Помирились»

Вид: коммуникативная

Цель: освоение способов примирения, развитие эмоциональной отзывчивости.

Оборудование: 2 игрушки — герои мультфильмов или куклы бибабо, 4–5 картинок с ситуациями ссор (не поделили игрушку, толкнули, не взяли в игру, сломали постройку).

Ход игры: Педагог разыгрывает с игрушками короткую сценку: два героя не поделили мяч и обиделись друг на друга. Дети вспоминают, как мирились герои знакомых мультфильмов, и предлагают свои способы: извиниться, позвать играть вместе, поделиться, вернуть отнятое. Затем пары детей выбирают картинку с ссорой и показывают, как бы помирились, проговаривая слова: «Извини, я не хотел», «Давай играть вместе». В сценке не говорят обидных слов, а тот, кого обидели, рассказывает, что почувствовал после извинения. Педагог обсуждает с группой, какой способ подходит к какой ситуации. В конце дети договариваются о своём «знаке мира» для группы.

Вариант: Педагог начинает сценку ссоры, а дети придумывают, что герой скажет дальше, чтобы ссора закончилась.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 228. Игра «Мультзарядка»

Вид: музыкальная

Цель: выполнение движений под музыку, согласование движений с темпом.

Оборудование: аудиозапись знакомой детям песни из отечественного мультфильма длительностью 2–3 минуты (подбирает педагог или музыкальный руководитель).

Ход игры: Дети стоят врассыпную на расстоянии вытянутых рук. Педагог включает песню и показывает простые движения: на куплет — ходьба на месте и наклоны в стороны, на припев — хлопки над головой и прыжки на двух ногах. Сначала дети повторяют за педагогом, затем, услышав смену куплета и припева, сами переходят к другому движению. Двигаются в темпе музыки, не обгоняя её; когда мелодия замедляется, движения становятся плавнее. После двух повторов ведущим становится ребёнок и показывает движения перед группой.

Вариант: Дети придумывают движение, которое подходит герою этого мультфильма, и включают его в зарядку.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: ПРИКЛЮЧЕНИЯ В КРЫМУ

Комплекта игр по теме для средней группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 229. Игра «Море, горы, лес»

Вид: дидактическая

Цель: классификация объектов природы Крыма по среде, объяснение выбора.

Оборудование: три картинки-основы (море, горы, лес), картинки объектов (10–12 шт.: дельфин, медуза, краб, ракушка, корабль; скала, пещера, водопад; дуб, сосна, ёж, грибы).

Ход игры: Педагог раскладывает три картинки-основы и рассказывает, что в Крыму есть тёплое море, высокие горы и леса. Картинки лежат стопкой лицом вниз; ребёнок берёт одну, называет, что на ней, и кладёт к нужной основе, объясняя: «Дельфин живёт в море, он плавает и ныряет». Если картинка подходит к двум местам (например, сосна растёт и в лесу, и в горах), ребёнок может положить её между основами, но должен объяснить своё решение. Когда всё разложено, педагог предлагает «путешествие»: называет место, а дети вспоминают, кого и что там можно увидеть. В завершение дети говорят, куда в Крыму им хотелось бы отправиться и почему.

Вариант: Педагог описывает объект, не называя его, а дети отгадывают и кладут картинку к нужной основе.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 230. Игра «Построим Крымский мост»

Вид: конструктивная

Цель: совместная постройка по замыслу, договорённость о действиях.

Оборудование: напольный строительный конструктор (бруски, кирпичики, длинные пластины), голубая ткань — «пролив», машинки, игрушечный поезд, кораблик, фотография Крымского моста.

Ход игры: Педагог показывает фотографию моста и рассказывает: мост соединяет два берега, по нему едут машины и поезда, а под высокой аркой проходят корабли. Дети расстилают «пролив» и делятся на пары; педагог предлагает каждой паре договориться, что она строит: опоры, дорогу для машин, дорогу для поезда или арку. Пары начинают с двух берегов и встречаются посередине, согласовывая высоту опор, чтобы дорога легла ровно. Готовый мост проверяют: прокатывают машинку и поезд, проводят кораблик под аркой. Если мост рушится, пара сама ищет причину, а педагог помогает вопросом: «Что можно подложить, чтобы опора стала крепче?» В конце каждая пара рассказывает, какую часть моста она построила.

Вариант: Построить два моста — автомобильный и железнодорожный рядом — и сравнить, какой выше и длиннее.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 231. Игра «Путешествие к морю»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие сюжета, распределение ролей.

Оборудование: игрушечные чемоданы и сумки, панамы, полотенца, ведёрки и совочки, стулья для «поезда» или «автобуса», руль, голубая ткань — «море», игрушечный спасательный круг или обруч.

Ход игры: Сюжет разворачивается в три этапа: сборы, дорога, отдых. Сначала «семья» собирается в путь: обсуждает, что взять с собой — панаму, полотенце, ведёрко, — и решает, что брать не нужно. Затем дети едут на поезде или автобусе: водитель или машинист ведёт транспорт, проводник проверяет билеты, пассажиры разговаривают и смотрят в «окно». На море появляются новые роли: спасатель следит за порядком на пляже, продавец предлагает мороженое, экскурсовод ведёт желающих в «горы». Педагог помогает распределить роли перед каждым этапом и вводит события: «Начался дождь — где спрячемся?», «Кто забыл панаму?» Правило пляжа, которое дети повторяют в игре: заходить в воду только вместе со взрослым. Игра заканчивается возвращением домой и рассказом о том, что понравилось.

Вариант: На отдыхе дети «фотографируют» интересные места и потом рассказывают о них «бабушке», которая оставалась дома.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 232. Игра «Кто живёт в Чёрном море?»

Вид: словесная

Цель: называние обитателей Чёрного моря, построение развёрнутой фразы.

Оборудование: мяч, картинки обитателей Чёрного моря (дельфин, медуза, краб, мидия, морской конёк, бычок, скат — 7 шт.).

Ход игры: Дети стоят в кругу, в центре на полу лежат картинки. Педагог бросает мяч ребёнку и спрашивает: «Кто живёт в Чёрном море?» Поймав мяч, ребёнок называет обитателя и добавляет, какой он или что умеет: «В Чёрном море живёт дельфин, он умеет высоко выпрыгивать из воды» — и возвращает мяч. Уже названных обитателей не повторяют; можно назвать и того, кого нет на картинках, если ребёнок знает, что он живёт в море. Неверные ответы педагог уточняет: «Белый медведь здесь жить не может — в Чёрном море тёплая вода». Когда картинки закончились, дети вспоминают, кто живёт в воде, а кто — на берегу.

Вариант: Педагог называет признак («у него есть клешни», «он прозрачный»), а ребёнок с мячом называет обитателя.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 233. Игра «Найди пару камешков»

Вид: дидактическая

Цель: сравнение предметов по фактуре и величине.

Оборудование: мешочек из плотной ткани, 6–8 пар камешков, похожих попарно по величине и поверхности (гладкие, шершавые, ребристые, крупные, мелкие).

Ход игры: Педагог рассказывает, что привёз камешки с крымского берега, но они перепутались. Подгруппа из 4–5 детей сидит за столом: по одному камешку из каждой пары лежит на столе, вторые спрятаны в мешочке. Ребёнок ощупывает камешек на столе, затем, не заглядывая, ищет в мешочке такой же и описывает его: «Гладкий, круглый, маленький». Заглядывать в мешочек нельзя — искать можно только руками. Достав камешек, ребёнок кладёт его рядом с парой, и все вместе проверяют, совпадают ли они по величине и поверхности. Игра продолжается, пока не найдены все пары.

Вариант: Ребёнок с закрытыми глазами раскладывает три камешка от самого гладкого к самому шершавому.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 234. Игра «Чайки и волны»

Вид: подвижная

Цель: бег врассыпную и остановка по сигналу, смена движения.

Оборудование: бубен, синий шнур — линия «берега».

Ход игры: Дети-«чайки» свободно «летают» по площадке, плавно взмахивая руками. Педагог часто и громко ударяет в бубен: «Волна идёт!» — чайки бегут за шнур на «берег» и садятся на корточки. На редкие тихие удары «море спокойно», и чайки снова вылетают. На два резких удара чайки останавливаются там, где их застал сигнал, наклоняются вперёд и «ловят рыбу», а затем летят дальше. Двигаться к берегу можно только по сигналу волны, не толкая соседа. После 3–4 повторов двое детей становятся «волнами»: они бегут за чайками до берега и стараются их коснуться, а осаленные чайки сами становятся волнами.

Вариант: Вместо бубна педагог подаёт словесные сигналы «Шторм!», «Штиль!», «Рыба!»

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 235. Игра «Собери картинку»

Вид: дидактическая

Цель: составление целого из 4–6 частей.

Оборудование: открытки или распечатки с видами Крыма (Ласточкино гнездо, Крымский мост, гора Ай-Петри, Воронцовский дворец), разрезанные на 4 и на 6 частей, конверты, целые картинки-образцы.

Ход игры: Педагог показывает целые картинки, называет места и коротко рассказывает о каждом: замок на скале у моря, мост через пролив, высокая гора, дворец. Дети садятся за стол, каждый получает конверт с частями одной картинки. Сначала собирают картинку из 4 частей, глядя на образец, затем — из 6 частей без образца. Части у соседа не забирают: если чего-то не хватает, просят. Собрав картинку, ребёнок называет место и рассказывает, что на ней видно. Справившиеся дети меняются конвертами.

Вариант: Ребёнок собирает картинку, а сосед, не глядя на неё, угадывает место по его описанию.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: ЗА КУЛИСАМИ ТЕАТРА

Комплекта игр по теме для средней группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 236. Игра «Кто что делает в театре?»

Вид: дидактическая

Цель: соотнесение профессии и действия (художник рисует декорации, костюмер шьёт костюмы).

Оборудование: картинки театральных профессий (6 шт.: актёр, художник, костюмер, гримёр, билетёр, кассир), картинки предметов труда (кисть и краски, нитки и ткань, коробочка грима, билеты, касса, маска).

Ход игры: Педагог предлагает узнать, кто готовит спектакль, и рассказывает историю «Как в театре готовили сказку», останавливаясь на каждом работнике. Дети по очереди подбирают к картинке профессии предмет труда и говорят полной фразой: «Костюмер шьёт артистам костюмы, ему нужны нитки и ткань». Затем педагог задаёт вопросы-рассуждения: «Что будет, если в театре не окажется гримёра? А если не будет билетёра?» Дети отвечают, начиная словами «Тогда…». В конце каждый выбирает, кем ему хотелось бы работать в театре, и объясняет почему.

Вариант: Педагог показывает предмет, а дети называют и профессию, и действие: «Билеты — кассир продаёт их зрителям».

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 237. Игра «Разыграем сказку»

Вид: театрализованная

Цель: распределение ролей по договорённости, передача характера героя интонацией.

Оборудование: шапочки-маски или детали костюмов героев знакомой сказки («Теремок», «Заюшкина избушка» или другая), ширма или стол, стулья для зрителей, «билеты» из бумаги.

Ход игры: Педагог предлагает выбрать из 2–3 знакомых сказок одну, которую будут показывать; дети решают это поднятием рук. Затем они договариваются о ролях: если на роль несколько желающих, играют по очереди — сначала первый состав, потом второй. Перед показом обсуждают каждого героя: каким голосом говорит лиса, как ходит медведь, какой характер у зайца. Педагог — рассказчик, он связывает эпизоды, а дети говорят за героев своими словами. Зрители занимают места по «билетам», после спектакля говорят, какой герой им запомнился и чем. Затем составы меняются: зрители становятся артистами.

Вариант: Дети придумывают сказке новый конец, в котором герои мирятся, и разыгрывают его.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 238. Игра «Угадай эмоцию»

Вид: театрализованная

Цель: узнавание и показ радости, грусти, удивления, испуга.

Оборудование: карточки с изображением лиц, выражающих радость, грусть, удивление и испуг (по 2 шт. каждой эмоции), настольное зеркало.

Ход игры: Дети сидят в кругу. Педагог показывает карточку, дети называют эмоцию и описывают, как её узнали: «Брови подняты, рот открыт — человек удивился». Все вместе изображают эту эмоцию, по очереди глядя в зеркало или друг на друга. Затем ведущий берёт карточку, не показывая её, и изображает эмоцию только лицом, без слов; остальные угадывают. Угадавший рассказывает, когда он сам так себя чувствует: «Я пугаюсь, когда гремит гром». Ведущим становится тот, кто ещё не показывал.

Вариант: Ведущий показывает эмоцию только глазами и бровями, закрыв нижнюю часть лица ладонью.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 239. Игра «Придумай костюм»

Вид: дидактическая

Цель: подбор костюма к роли, объяснение выбора.

Оборудование: силуэты человечков из картона (5–6 шт.), вырезанные из бумаги детали костюма (юбки, сарафаны, рубашки, плащи, короны, колпаки, кокошники, фартуки — 20–25 шт.), картинки-роли (королева, повар, Красная Шапочка, богатырь, клоун).

Ход игры: Педагог рассказывает, что в театре костюмер одевает артистов так, чтобы зритель сразу узнал героя. Ребёнок вытягивает картинку с ролью и подбирает детали на силуэт: «Повару нужен белый колпак и фартук». Затем он объясняет, почему именно эти детали подходят роли. За ход можно взять только одну деталь, а остальные дети проверяют, узнают ли они героя по костюму. Если чего-то не хватает, дети вместе подсказывают, какую деталь добавить. Готовые силуэты выставляют на «театральную полку».

Вариант: Ребёнок одевает силуэт, не называя роли, а остальные угадывают героя по костюму.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 240. Игра «Тихо — громко — шёпотом»

Вид: словесная

Цель: регулирование силы голоса, развитие слухового внимания.

Оборудование: три карточки-сигнала: большой круг — громко, средний — обычным голосом, маленький — шёпотом.

Ход игры: Дети сидят полукругом. Педагог объясняет, что артист в театре умеет говорить так, чтобы его услышали в последнем ряду, а умеет и шёпотом, когда герой прячется. Он произносит короткую фразу, например «Здравствуйте, зрители!» или «Где же мой котёнок?», и поднимает одну из карточек; дети повторяют фразу с нужной силой голоса. Громко — не значит кричать: голос должен оставаться красивым. Постепенно карточки меняются быстрее, и дети следят за сигналом. В конце карточки показывает ребёнок-ведущий, а отвечают педагог и остальные дети.

Вариант: Одну фразу передают по кругу, и каждый следующий говорит чуть тише предыдущего, пока не останется шёпот.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 241. Игра «Правила зрителя»

Вид: словесная

Цель: освоение правил поведения в театре, оценка поступка.

Оборудование: 6–8 картинок или устных ситуаций (зритель громко разговаривает во время спектакля, сдаёт куртку в гардероб, ест в зале, аплодирует в конце, опоздал и пробирается к месту, стучит ногами по креслу), две карточки — улыбающееся и грустное лицо.

Ход игры: Педагог предлагает собраться в театр и сначала узнать, как ведут себя настоящие зрители. Он показывает картинку или рассказывает ситуацию, а дети решают, правильно ли поступил зритель, и кладут картинку к улыбающемуся или грустному лицу. Своё решение ребёнок объясняет: «Так нельзя, потому что шум мешает артистам и другим зрителям». Если мнения разошлись, высказываются обе стороны, и решение принимают вместе. В конце дети формулируют 3–4 правила зрителя своими словами, педагог записывает их и вешает у театрального уголка.

Вариант: Двое детей показывают ситуацию сценкой, а зрители говорят, как бы поступили на месте героя.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 242. Игра «Теневой театр»

Вид: театрализованная

Цель: узнавание предмета по силуэту, участие в общем показе.

Оборудование: настольная лампа со светодиодной лампочкой или мощный фонарик (включает и держит взрослый), белая простыня или ткань, натянутая на раму или между двумя стульями, силуэты героев и предметов из чёрного картона на палочках (8–10 шт.).

Ход игры: Педагог затемняет часть группы, натягивает ткань и ставит за ней лампу. Сначала он сам показывает силуэты по одному, а дети угадывают предмет или героя и объясняют, по какой детали догадались: ушки, хвост, корона. Затем 2–3 ребёнка заходят за ткань и с помощью педагога показывают короткий эпизод знакомой сказки, остальные — зрители. Лампа стоит устойчиво, провод убран из зоны движения детей; лампу трогает только взрослый, а «артисты» стоят сбоку от неё и не загораживают свет. Показ заканчивается поклоном, и артисты меняются со зрителями.

Вариант: Дети показывают тени не силуэтами, а собственными руками: зайца, собаку, птицу.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: КАК ПЕЧАТАЮТ КНИГИ

Комплекта игр по теме для средней группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

Также подходят карточки других тем: № 131, 205.

№ 243. Игра «Библиотека»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие игрового диалога и вежливого обращения, представлений о труде библиотекаря.

Оборудование: книги из книжного уголка (10–15 шт.), стол библиотекаря, карточки-«формуляры» из картона, игрушечный штамп или цветной карандаш для отметок, табличка «Библиотека».

Ход игры: Педагог предлагает открыть в группе библиотеку и вспоминает с детьми, что делает библиотекарь: выдаёт книги, записывает их, напоминает о сроке возврата. Дети вместе расставляют книги на полке, выбирают библиотекаря и 3–4 читателей, остальные — посетители, которые приходят позже. Читатель здоровается, просит книгу и объясняет, о чём хотел бы почитать; библиотекарь предлагает две-три книги, ставит отметку на карточке и напоминает, как бережно обращаться с книгой. Правило игры: в библиотеке говорят негромко и обязательно благодарят. Педагог сначала берёт роль читателя, показывая образец диалога, затем отходит и подсказывает только при затруднении. Роль библиотекаря переходит к другому ребёнку, когда все читатели получили книги.

Вариант: Добавить роль «читального зала»: читатель садится за стол и рассказывает соседу, что увидел на картинках книги.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 244. Игра «Типография»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: формирование представлений о том, как делают книги, развитие умения договариваться о ролях.

Оборудование: листы бумаги А5, цветные карандаши, штампы-печатки или крышки от фломастеров с краской, степлер (у педагога), картон для обложек, коробка «склад».

Ход игры: Педагог рассказывает, что книгу делают многие люди: автор придумывает текст, художник рисует картинки, в типографии печатают страницы, переплётчик собирает книгу. Дети вместе с педагогом решают, кто кем будет, и садятся за «участки»: художники рисуют картинки на листах, печатники ставят на страницах оттиски-узоры, переплётчики складывают листы по порядку и подбирают обложку. Готовые страницы передают по цепочке от участка к участку, договариваясь, сколько листов нужно для одной книжки. Скрепляет листы степлером только педагог. Когда книжка готова, её относят на «склад», а затем ставят в книжный уголок. В следующий раз дети меняются участками.

Вариант: Добавить роль «автора», который придумывает название книжки и диктует его педагогу для обложки.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 245. Игра «Собери книжку из частей»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения составлять целое из частей.

Оборудование: обложки старых детских книг или журналов, разрезанные на 6–8 частей (по числу детей в подгруппе), конверты для частей.

Ход игры: Педагог рассказывает, что в «типографии» перепутали обложки и их нужно собрать, чтобы книги попали к читателям. Каждый ребёнок получает конверт с частями одной обложки и собирает её на столе. Сначала собирают обложки из 6 частей, затем — из 8. Собрав обложку, ребёнок называет, какая получилась книга, и рассказывает, кто на ней нарисован. Если не получается, педагог предлагает начать с уголков или с крупной фигуры героя. Дети меняются конвертами, пока каждый не соберёт 2–3 обложки.

Вариант: Части разрезаются не прямыми, а ломаными линиями.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 246. Игра «Угадай сказку по картинке»

Вид: дидактическая

Цель: развитие зрительного восприятия и связной речи.

Оборудование: иллюстрации к знакомым детям сказкам (5–6 шт.), лист плотной бумаги с вырезанным «окошком» размером с ладонь.

Ход игры: Дети сидят полукругом перед педагогом. Педагог накрывает иллюстрацию листом с «окошком» так, чтобы была видна лишь небольшая часть — лапа, ухо, край избушки. Дети рассматривают фрагмент и высказывают догадки, называя, по какой детали они узнали сказку. Педагог постепенно передвигает «окошко», открывая всё больше. Тот, кто узнал сказку, рассказывает, какой момент изображён на картинке и что было дальше. Затем «окошко» передают ребёнку, и он сам выбирает, какую часть следующей картинки показать.

Вариант: Показывать фрагмент только 3–5 секунд, после чего закрывать картинку полностью.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 247. Игра «Расскажи, о чём эта книга»

Вид: словесная

Цель: развитие описательной речи по плану воспитателя.

Оборудование: 3–4 хорошо знакомые детям книги с яркими обложками, план-подсказка из трёх картинок: «кто герой», «что случилось», «чем закончилось».

Ход игры: Педагог выставляет книги и показывает план-подсказку, объясняя, что по нему можно рассказать о любой книге. Сначала педагог сам кратко рассказывает об одной книге, показывая на картинки плана. Затем дети по желанию выбирают книгу и рассказывают о ней в 3–4 предложениях, опираясь на план. Слушатели могут задать рассказчику один вопрос, например: «А тебе какой герой понравился?» Педагог помогает наводящими вопросами, если ребёнок останавливается, но не договаривает за него. За одно занятие рассказывают 4–5 детей, остальные — в другой день.

Вариант: Ребёнок рассказывает о книге, не называя её, а остальные угадывают, о какой из выставленных книг идёт речь.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 248. Игра «Мы страницы перелистываем»

Вид: пальчиковая

Цель: развитие координации речи и движения.

Оборудование: не требуется.

Ход игры: Дети сидят или стоят свободно лицом к педагогу. Педагог произносит короткий ритмичный текст о книге собственного сочинения (книгу открываем, страницы листаем, картинки рассматриваем, книгу закрываем) и показывает движения: ладони сложены — книга закрыта, ладони раскрываются — книга открыта, одна ладонь «переворачивается» на другую — листаем страницу. Дети повторяют текст и движения вместе с педагогом, сначала медленно, затем в обычном темпе. Важно, чтобы слово и движение совпадали. На последней строке дети «закрывают книгу» и кладут ладони на колени. Повторить 2–3 раза.

Вариант: Ребёнок становится ведущим и сам показывает движения, а педагог и дети проговаривают текст.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 249. Игра «Найди свою книгу»

Вид: подвижная

Цель: развитие внимания и ориентировки в пространстве.

Оборудование: карточки-«книжки» из цветного картона четырёх цветов (по числу детей), 4 обруча или коврика тех же цветов — «книжные полки».

Ход игры: Обручи-«полки» раскладывают в разных местах зала или участка. Каждый ребёнок получает «книжку» одного из цветов. По сигналу «Читатели, гуляем!» дети свободно ходят и бегают по площадке, не сталкиваясь. По сигналу «Книги — на полки!» каждый бежит к обручу своего цвета и встаёт в него. Педагог проверяет, все ли «книжки» нашли свою полку. Затем педагог незаметно меняет обручи местами, и дети снова должны найти свой цвет. После 2–3 повторов дети меняются карточками.

Вариант: По сигналу дети называют, какого цвета их «книжка», и только после этого бегут к полке.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 250. Игра «Бережные руки»

Вид: дидактическая

Цель: закрепление правил обращения с книгой.

Оборудование: сюжетные картинки с правильным и неправильным обращением с книгой (8–10 шт.: читает за чистым столом, рвёт страницы, рисует в книге, кладёт закладку, оставляет книгу на полу и т. п.), две корзинки с символами «улыбка» и «грусть», одна старая книга с надорванной страницей.

Ход игры: Педагог показывает детям старую книгу с надорванной страницей и предлагает подумать, что с ней случилось. Затем дети по одному берут картинку, рассказывают, что делает ребёнок на ней, и кладут её в корзинку с «улыбкой» или с «грустью», объясняя, почему так нельзя или почему так правильно. Остальные соглашаются или предлагают своё мнение. После разбора картинок дети вместе формулируют 3–4 правила бережных рук. В конце педагог предлагает подклеить надорванную страницу, а дети смотрят и подают полоску бумаги.

Вариант: Дети сами показывают жестами правильные действия с книгой (как перелистывать страницу, как класть закладку), а остальные называют правило.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

АПРЕЛЬ

ТЕМА: РЕЖИМ ДНЯ, ВИТАМИНЫ И ЗДОРОВЬЕ

Комплекта игр по теме для средней группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

Также подходят карточки других тем: № 131.

№ 251. Игра «Разложи режим дня»

Вид: дидактическая

Цель: установление последовательности режимных моментов, рассказ о своём дне.

Оборудование: картинки режимных моментов (8–10 шт.: приход в детский сад, зарядка, завтрак, занятие, прогулка, обед, сон, полдник, игры, уход домой), бумажная лента-«дорожка» или наборное полотно.

Ход игры: Педагог раскладывает картинки вразброс и вместе с детьми вспоминает, что происходит в детском саду утром, днём и вечером. Дети по очереди берут картинку и кладут её на «дорожку» в нужное место, проговаривая: «После завтрака у нас занятие», «Перед сном мы обедаем». Когда дорожка выложена, все вместе «проходят» по ней от начала до конца и проверяют порядок. Педагог спрашивает: «Почему после прогулки моют руки? Зачем днём спать?» Затем 2–3 ребёнка рассказывают, как проходит их выходной день дома: что делают утром, днём и вечером.

Вариант: Педагог убирает одну картинку, а дети определяют, какого режимного момента не хватает и где он должен быть.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 252. Игра «Где живут витамины?»

Вид: дидактическая

Цель: соотнесение продукта и его пользы для здоровья, расширение словаря.

Оборудование: муляжи или картинки овощей, фруктов и ягод (10–12 шт.), три картинки-основы: грядка, дерево, куст.

Ход игры: Педагог рассказывает, что в овощах, фруктах и ягодах много витаминов — они помогают расти, быть сильными и реже болеть. Дети по очереди берут муляж или картинку, называют продукт и кладут его к основе, где он растёт: на грядке, на дереве или на кусте. Каждый описывает свой продукт двумя-тремя словами и говорит, чем он полезен: «Морковка сочная, хрустящая, в ней много витаминов». Педагог вводит новые слова: спелый, сочный, кислый, ароматный — и просит использовать их в ответе. В конце дети «составляют витаминный салат» из трёх продуктов и придумывают ему название.

Вариант: Педагог описывает продукт по вкусу и цвету, а дети отгадывают его и говорят, где он растёт.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 253. Игра «Поликлиника»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: распределение ролей, освоение ролевого диалога.

Оборудование: стол с табличкой «Регистратура», карточки пациентов из картона, игрушечный медицинский набор (фонендоскоп, шпатель, градусник), белые халаты или шапочки, куклы-«дети», стулья для очереди, листочки для «рецептов».

Ход игры: Педагог вместе с детьми вспоминает, как устроена поликлиника: сначала пациент идёт в регистратуру и получает карточку, потом ждёт своей очереди, врач осматривает его, а медсестра выполняет назначения. Дети выбирают роли: регистратор, врач, медсестра, пациенты, мамы и папы с куклами. Педагог берёт роль мамы и показывает образец диалога: «Здравствуйте! У моей дочки болит горло, можно записаться к врачу?»; регистратор отвечает: «Как вас зовут? Вот ваша карточка, проходите в кабинет». Врач расспрашивает пациента, «осматривает» его и даёт совет, медсестра измеряет «температуру» и рост. Правило игры: в поликлинике говорят вежливо и ждут своей очереди. Когда все пациенты приняты, роли передают другим детям.

Вариант: Добавить аптеку: пациент с «рецептом» идёт к фармацевту и вежливо просит лекарство.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 254. Игра «Полезно — вредно»

Вид: дидактическая

Цель: классификация продуктов, объяснение своего выбора.

Оборудование: картинки продуктов или муляжи (12–14 шт.: яблоко, морковь, капуста, молоко, творог, каша, рыба, хлеб, чипсы, газированная вода, торт, леденцы, лимонад), две корзинки с зелёной и красной карточкой.

Ход игры: Педагог предлагает собрать корзинку для куклы, которая часто болеет и хочет стать сильной. Дети по очереди берут картинку, называют продукт и кладут его в корзинку «полезно» или «лучше есть редко». Выбор объясняют: «Морковь полезная, в ней есть витамины». С выбором товарища можно не соглашаться, но спорят вежливо и называют свою причину. Педагог уточняет, что сладости не запрещены, просто их едят немного и после основной еды. В конце дети из полезных продуктов «составляют обед» для куклы на картонной тарелке.

Вариант: Педагог называет продукт, а дети показывают ладонь вверх — полезно, ладонь вниз — лучше есть редко.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 255. Игра «Утренняя зарядка»

Вид: подвижная

Цель: выполнение общеразвивающих упражнений по показу и по названию.

Оборудование: не требуется; по желанию — бубен для счёта.

Ход игры: Дети стоят врассыпную или в 2–3 шеренгах на расстоянии вытянутых рук. Педагог предлагает «разбудить» тело и показывает комплекс из пяти упражнений, каждое по 4–6 раз: «Потягушки» — подняться на носки, руки вверх; «Часики» — наклоны в стороны; «Насос» — наклоны вперёд; «Пружинки» — приседания; «Мячики» — прыжки на двух ногах с переходом на ходьбу. В первые дни дети выполняют упражнения по показу, затем педагог только называет упражнение, а дети вспоминают, как его делать. Начинают и заканчивают упражнение по сигналу, дышат носом. В конце недели комплекс по названиям проводит ребёнок, стоя перед группой.

Вариант: Педагог называет упражнения в другом порядке, и дети выполняют их без показа.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 256. Опыт «Микробы боятся мыла»

Вид: экспериментирование

Цель: формирование понимания, зачем мыть руки с мылом.

Оборудование: широкая тарелка с водой комнатной температуры, щепотка молотого чёрного перца (насыпает педагог), жидкое мыло, 2 ватные палочки, полотенце.

Ход игры: Дети стоят вокруг стола. Педагог наливает в тарелку воду, сам посыпает её перцем и говорит, что крупинки — это «микробы», которые попадают на руки. Ребёнок касается середины тарелки сухой ватной палочкой: крупинки остаются на месте. Затем педагог обмакивает другую палочку в мыло, ребёнок касается ею воды, и крупинки разбегаются к краям. Дети рассказывают, что увидели, и педагог подводит к выводу: мыло помогает смыть с рук грязь и микробы, поэтому одной воды мало. Перец насыпает только взрослый, руками в воду не лезут и к глазам не прикасаются, а после опыта все моют руки с мылом.

Вариант: Дети показывают на кукле, как правильно мыть руки: намылить ладони, тыльную сторону, между пальцами, затем смыть.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: КОСМОС — ЗАГАДОЧНЫЙ МИР

Комплекта игр по теме для средней группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 257. Игра «Космонавты»

Вид: подвижная

Цель: бег врассыпную и занятие места по сигналу, соблюдение правила.

Оборудование: обручи — «ракеты» (5–6 шт.), карточки с точками от 2 до 4 — число мест в каждой ракете, бубен.

Ход игры: Игра проводится в зале или на площадке. По краям разложены обручи-«ракеты», возле каждого — карточка с точками, показывающая, сколько космонавтов в ней помещается; всего мест на 2–3 меньше, чем детей. Дети ходят и бегают врассыпную по залу под удары бубна; по сигналу «Ракеты готовы к полёту!» каждый спешит занять место, проверяя, не занята ли ракета полностью. Космонавты в ракетах приседают, затем медленно встают и поднимают руки — «ракета взлетела». Кто не успел занять место, остаётся на «космодроме» и вместе с педагогом считает вслух до пяти — «отсчёт до старта» — и в следующем раунде играет наравне со всеми. Правило: не толкаться и не входить в ракету, где мест уже нет.

Вариант: По сигналу «Метеоритный дождь!» все космонавты замирают на месте в любой позе.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 258. Игра «Разложи планеты по величине»

Вид: дидактическая

Цель: выстраивание ряда по величине, счёт в пределах пяти.

Оборудование: 5 мячей разного размера или 5 кругов из цветного картона разного диаметра (разница 2–3 см), картинка Солнца, карточки с точками от 1 до 5.

Ход игры: Педагог рассказывает, что вокруг Солнца летают планеты — большие и маленькие, — и предлагает выстроить «парад планет» от самой маленькой до самой большой. Дети по очереди выбирают среди оставшихся планет самую маленькую и ставят её в ряд, проверяя, сравнивая с соседней. Когда ряд готов, пересчитывают планеты и отвечают на вопросы: «Какая по счёту самая большая? Какая планета третья? Сколько планет меньше синей?» К каждой планете дети подкладывают карточку с нужным числом точек. Затем ряд перестраивают в обратном порядке — от самой большой к самой маленькой.

Вариант: Один ребёнок отворачивается, другой меняет местами две планеты, а первый находит ошибку и объясняет её.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 259. Игра «Полёт на Луну»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: распределение ролей, развитие сюжета.

Оборудование: стулья — «ракета», «пульт управления» — коробка с нарисованными кнопками, шлемы — ободки или шапочки из бумаги, игрушечный медицинский набор, ящик с камешками — «лунный грунт», машинка на верёвочке — «луноход», флажок.

Ход игры: Педагог предлагает отправиться в полёт на Луну и вместе с детьми обсуждает, кто нужен в экипаже: командир ведёт ракету и отдаёт команды, бортинженер следит за приборами и «чинит» поломки, врач проверяет самочувствие космонавтов, исследователи собирают образцы. На Земле остаётся центр управления полётом — сначала эту роль берёт педагог. Перед стартом врач «слушает» космонавтов, бортинженер проверяет кнопки, командир ведёт обратный отсчёт от пяти до одного. На Луне космонавты ходят медленно и плавно, собирают «лунные камни», запускают луноход и ставят флажок. Центр управления вводит события: «Поломка на борту!», «Космонавт поранил руку!» — и дети решают, кто и что должен делать. После «приземления» экипаж рассказывает, что видел на Луне, а в следующий раз роли меняются.

Вариант: Передать роль центра управления ребёнку, который по «рации» сообщает экипажу новости и задания.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 260. Игра «Собери ракету»

Вид: дидактическая

Цель: составление целого из частей, ориентировка на форму.

Оборудование: на каждого ребёнка — конверт с 6 деталями из цветного картона (прямоугольник — корпус, большой треугольник — нос, круг — иллюминатор, два маленьких треугольника — крылья, трапеция — сопло), лист тёмного картона — «космос», образец собранной ракеты.

Ход игры: Педагог показывает образец и вместе с детьми рассматривает, из каких фигур состоит ракета: корпус — прямоугольник, нос — треугольник, иллюминатор — круг. Дети получают конверты и собирают ракету на листе тёмного картона, глядя на образец. Педагог спрашивает: «Какая фигура подойдёт для носа ракеты? Почему не круг?» Ракета «полетит», только если все части на своих местах. Собрав её, ребёнок называет фигуры, из которых она сделана. Затем образец убирают, и дети собирают ракету по памяти.

Вариант: Дети придумывают свою ракету из тех же фигур и объясняют, где у неё нос, корпус и сопло.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 261. Игра «Невесомость»

Вид: подвижная

Цель: развитие умения управлять темпом движения, сохранять равновесие.

Оборудование: спокойная музыка, воздушный шарик для показа.

Ход игры: Педагог подбрасывает воздушный шарик, дети смотрят, как медленно он опускается, и педагог рассказывает, что в космическом корабле всё плавает, будто ничего не весит. Под спокойную музыку дети-«космонавты» очень медленно двигаются по залу: плывут, поворачиваются, тянутся за «уплывающей» ложкой. Педагог называет действия («пьём сок из тюбика», «надеваем шлем»), и дети выполняют их в замедленном темпе. Когда музыка останавливается, космонавты замирают на одной ноге и стараются удержать равновесие, пока педагог считает до трёх. Двигаться нужно как можно медленнее и не касаться других. По команде «Корабль приземлился!» дети обычным шагом идут на свои места.

Вариант: Двое детей встают лицом друг к другу, и один медленно повторяет движения другого, как в зеркале.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 262. Игра «Что возьмём в космос?»

Вид: дидактическая

Цель: отбор предметов по назначению, объяснение выбора.

Оборудование: картинки предметов (12–14 шт.: скафандр, шлем, еда в тюбиках, бутылка с водой, фонарик, аптечка, книга, санки, зонтик, ласты, лопата, мяч, кастрюля), коробка-«ракета».

Ход игры: Педагог предлагает собрать багаж для полёта и напоминает, что в ракете очень мало места, поэтому брать можно только нужное. Картинки лежат на столе; ребёнок выбирает одну и решает, класть ли её в «ракету», объясняя: «Скафандр берём, потому что в космосе нечем дышать» или «Зонтик не нужен — в космосе не бывает дождя». Каждый предмет обсуждают все вместе, и несогласный объясняет почему. Педагог задаёт уточняющие вопросы, если ребёнок путает назначение предмета. В конце дети пересчитывают, сколько предметов поместилось в ракету, и вспоминают, зачем нужен каждый.

Вариант: Предмет кладут в ракету, только если ребёнок придумает, как он пригодится именно в полёте.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 263. Игра «Звёздная карта»

Вид: дидактическая

Цель: воспроизведение образца, развитие зрительного внимания.

Оборудование: карточки-образцы с 2–3 созвездиями из 5–7 звёзд (Большая Медведица — «ковш», Кассиопея — фигура, похожая на растянутую букву «М»), камешки или плоские декоративные стеклянные камешки (по 7 на ребёнка), листы тёмно-синего картона.

Ход игры: Педагог рассказывает, что люди давно соединяли яркие звёзды в фигуры и называли их созвездиями, и показывает карточку с «ковшом» Большой Медведицы. Каждый ребёнок получает лист картона и камешки и выкладывает созвездие по образцу, стараясь сохранить расположение звёзд. Камешки кладут по одному, начиная со звезды, на которую указал педагог. Затем ребёнок сравнивает свою работу с образцом: все ли звёзды на месте, похоже ли на ковш. Когда получилось, педагог убирает образец, и ребёнок пробует выложить созвездие по памяти. В конце дети рассказывают, на что ещё похоже их созвездие.

Вариант: Ребёнок придумывает своё созвездие, а сосед повторяет его на своём листе.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: ПРИРОДА — НАШ ДОМ

Комплекта игр по теме для средней группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

Также подходят карточки других тем: № 27.

№ 264. Игра «Правила поведения в лесу»

Вид: словесная

Цель: оценка поступка, формулировка правила своими словами.

Оборудование: сюжетные картинки поведения людей в лесу (6–8 шт.: ломают ветки, оставляют мусор, рвут букеты цветов, громко кричат, рассматривают жука не трогая, кормят птиц, собирают мусор в пакет), два круга — зелёный «можно» и красный «нельзя».

Ход игры: Педагог предлагает «прогуляться» по лесу и посмотреть, как ведут себя люди. Он показывает картинку, ребёнок рассказывает, что делают люди, и оценивает поступок с объяснением: «Мальчик поступает плохо, потому что дерево от этого болеет, а сломанная ветка уже не вырастет». Затем ребёнок формулирует правило своими словами: «В лесу нельзя ломать ветки» — и кладёт картинку к зелёному или красному кругу. Если дети не согласны друг с другом, они спорят, приводя свои доводы, а педагог помогает вопросом: «А что будет, если так сделают все, кто придёт в лес?» Картинки с правилами потом размещают в уголке природы как общую «памятку».

Вариант: Дети придумывают своё правило для леса и рисуют для него знак.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 265. Трудовое поручение «Ухаживаем за комнатными растениями»

Вид: трудовое поручение

Цель: выполнение трудового поручения до конца, аккуратность.

Оборудование: детские лейки с отстоянной водой комнатной температуры, мягкие тряпочки или влажные салфетки, сухая кисточка для опушённых листьев, клеёнка, фартуки.

Ход игры: Педагог с подгруппой 3–4 детей подходит к уголку природы и вместе с ними определяет, каким растениям нужен полив: земля сухая и светлая, а у политого растения — тёмная и влажная. Педагог показывает приёмы: лейку держать двумя руками, носик ставить к краю горшка и лить понемногу; гладкий лист протирать влажной тряпочкой, придерживая его снизу ладонью; опушённые листья не мыть, а очищать сухой кисточкой. Каждый ребёнок получает своё растение и отвечает за него до конца работы. Правило: поливать только растение с сухой землёй, листья не обрывать, на подоконник не залезать. Закончив, дети вытирают пролитую воду, убирают инвентарь на место и рассказывают, что сделали.

Вариант: Отмечать полив в календаре ухода значком рядом с картинкой растения.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 266. Игра «Огород на окне»

Вид: трудовое поручение

Цель: участие в посадке растения и последующем наблюдении за его ростом.

Оборудование: луковицы (по одной на ребёнка), семена фасоли или гороха, пластиковые стаканчики или ящик с землёй, палочки для лунок, лейка, таблички с именами, клеёнка, фартуки.

Ход игры: Посадка проводится с подгруппой 5–6 детей за столом, покрытым клеёнкой. Дети рассматривают луковицу и семена, находят у луковицы «донце», откуда растут корни, и верхушку, откуда появится перо. Педагог показывает: в стаканчик насыпают землю, делают палочкой лунку, сажают луковицу донцем вниз, не закапывая её полностью, а семечко фасоли опускают на глубину пальца и присыпают землёй. Каждый поливает свою посадку, ставит табличку с именем и относит стаканчик на подоконник. Дети договариваются, кто и когда будет поливать, а раз в 2–3 дня вместе с педагогом сравнивают, что изменилось. Правило: после работы с землёй обязательно вымыть руки.

Вариант: Посадить одну луковицу в стакан с водой, а другую — в землю и сравнить, где перо вырастет быстрее.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 267. Игра «Кто что ест?»

Вид: дидактическая

Цель: установление простых связей в природе, объяснение ответа.

Оборудование: картинки животных (белка, заяц, ёж, лиса, медведь, корова, синица, кошка — 8 шт.) и картинки корма (орехи и шишки, морковь и кора, жуки и черви, мышь, ягоды и мёд, трава и сено, семечки, рыба).

Ход игры: Подгруппа из 4–6 детей сидит за столом: у каждого 1–2 картинки животных, картинки корма лежат в центре. Педагог показывает корм и спрашивает: «Кому это нужно?» Ребёнок, у которого есть подходящее животное, забирает картинку и объясняет: «Белка ест орехи и шишки, она делает запасы на зиму». Если корм подходит нескольким животным, его могут положить к двум картинкам, но каждый объясняет свой выбор. Педагог поправляет распространённые ошибки: ёж не носит на иголках яблоки, он ест жуков и червей. В конце дети раскладывают животных на тех, кто ест растения, и тех, кто охотится на других животных.

Вариант: Педагог намеренно ошибается («заяц ест рыбу»), а дети исправляют и объясняют.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 268. Игра «Раздельный сбор»

Вид: дидактическая

Цель: сортировка предметов по материалу.

Оборудование: две коробки со значками «бумага» и «пластик», вымытые предметы-«отходы» (газета, картонная коробочка, бумажный пакет, пластиковая бутылка, крышки, стаканчик из-под йогурта, пластиковая упаковка от печенья — 10–12 шт.).

Ход игры: Педагог рассказывает, что из собранной бумаги и пластика на заводах делают новые вещи, если их не смешивать с остальным мусором. На столе лежат заранее вымытые предметы. Дети по очереди берут предмет, ощупывают, пробуют смять и определяют материал: «Это бумага, она мнётся и рвётся» — и кладут в нужную коробку. Сомневающийся ребёнок может ещё раз проверить предмет на ощупь и спросить товарищей. Педагог показывает «хитрый» предмет — бумажный стаканчик с пластиковой крышкой, — и дети решают, что сделать сначала. В конце дети рассказывают, собирают ли у них дома бумагу и пластик отдельно.

Вариант: Дома вместе с родителями ребёнок находит по одному предмету из бумаги и пластика и рассказывает о них на следующий день.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 269. Наблюдение «Что изменилось на участке весной»

Вид: наблюдение

Цель: выявление сезонных изменений, развитие связной речи.

Оборудование: фотография или рисунок участка зимой (1–2 шт.), 2–3 лупы.

Ход игры: Перед прогулкой педагог показывает фотографию участка, сделанную зимой, и предлагает найти, что изменилось. На участке дети вместе с педагогом обходят знакомые места: дерево, клумбу, песочницу, место, где была горка. У каждого места педагог спрашивает: «Каким было это дерево зимой? Что появилось сейчас?» — и дети рассматривают почки, первую траву, насекомых через лупу. Растения не рвут, насекомых не трогают руками — только наблюдают. Вернувшись в группу, дети по очереди рассказывают о замеченном изменении, начиная со слов «Зимой было…, а весной…».

Вариант: Через неделю дети снова подходят к тому же дереву и сравнивают, что изменилось за это время.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: КЕМ Я СТАНУ, КОГДА ВЫРАСТУ?

Комплекта игр по теме для средней группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

Также подходят карточки других тем: № 145.

№ 270. Игра «Магазин»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: освоение ролевого диалога и вежливых форм обращения.

Оборудование: стол-прилавок, игрушечная касса или касса из коробки, «монеты» — картонные кружки, игрушечные продукты или муляжи, ценники с точками от 1 до 5, сумки и корзинки, бейджики «Продавец» и «Кассир».

Ход игры: Педагог вместе с детьми обсуждает, чем отличается работа продавца и кассира: продавец помогает выбрать товар и рассказывает о нём, кассир считает покупки и берёт деньги. Дети раскладывают товар, ставят ценники и выбирают роли; педагог в роли покупателя показывает образец: «Здравствуйте! Подскажите, пожалуйста, какой сок у вас есть?» Продавец описывает товар («Этот сок яблочный, сладкий»), покупатель выбирает, кассир берёт столько «монет», сколько точек на ценнике, и говорит: «Спасибо за покупку!» Правило: каждый разговор начинается с приветствия и заканчивается словами благодарности и прощания, очередь соблюдается. Когда все покупатели сделали покупки, продавец и кассир передают бейджики другим детям.

Вариант: Открыть в магазине два отдела (овощной и игрушечный), в которых работают разные продавцы.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 271. Игра «Угадай профессию по действию»

Вид: театрализованная

Цель: передача трудового действия движением, узнавание профессии.

Оборудование: картинки профессий (8–10 шт.: повар, парикмахер, водитель, строитель, врач, художник, почтальон, дворник) в непрозрачном мешочке.

Ход игры: Дети сидят полукругом. Ведущий достаёт из мешочка картинку, никому её не показывая, и без слов изображает 2–3 характерных действия: повар режет овощи, мешает в кастрюле, пробует ложкой. Остальные угадывают, называя профессию и действие: «Это повар, он варит суп». Правило: показывать только движениями — без слов и звуков. Угадавший показывает картинку всем, и, если он ещё не был ведущим, становится им; если уже был — выбирает того, кто ещё не показывал.

Вариант: Два ребёнка вместе показывают профессии, которые работают рядом (повар и официант, врач и медсестра).

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 272. Игра «Почта»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие сюжета, распределение ролей по договорённости.

Оборудование: сумка почтальона, конверты и открытки (можно нарисованные детьми), коробки-посылки, игрушечные весы, штамп или печатка, стол с табличкой «Почта», бумажные квитанции, почтовый ящик из коробки.

Ход игры: Педагог вместе с детьми вспоминает, что происходит на почте: люди отправляют письма и посылки, работник почты взвешивает посылки и ставит штамп, почтальон разносит письма по адресам. Дети договариваются, кто будет работником почты, почтальоном, водителем почтовой машины, а кто — посетителями; спор решают считалкой. Посетители рисуют письма и приносят посылки, работник почты взвешивает их и ставит штамп, почтальон доставляет письма в «дома» — к столам других детей. В начале педагог играет роль посетителя и показывает диалог, затем подсказывает новые повороты сюжета: пришла посылка без адреса, и почтальону нужно найти получателя. Когда все письма доставлены, дети меняются ролями.

Вариант: Дети рисуют письма-приглашения в соседнюю группу, и почтальон вместе с педагогом относит их туда.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 273. Игра «Строители»

Вид: конструктивная

Цель: совместное планирование постройки, развитие умения договариваться.

Оборудование: напольный или настольный строительный конструктор (кубики, кирпичики, пластины, арки), мелкие игрушки — «жильцы».

Ход игры: Педагог рассказывает, что прежде чем строить дом, строители решают, каким он будет, и предлагает поработать в парах. Пара договаривается, что будет строить (дом, гараж, мост, детский сад), и распределяет части: один строит стены, другой — крышу и забор. До начала стройки педагог просит каждую пару рассказать о своём замысле. Строят вместе одну постройку, детали берут из общей коробки и не трогают чужие постройки. Если замысел изменился по ходу, пара снова договаривается. В конце пары рассказывают, что построили и как разделили работу, и заселяют «жильцов».

Вариант: Пара сначала рисует простой план постройки, а затем строит по нему.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 274. Игра «Профессии наших родителей»

Вид: словесная

Цель: составление короткого рассказа о работе близких, развитие связной речи.

Оборудование: фотографии родителей или других близких на работе (по желанию семьи), картинки-символы профессий (врач, водитель, повар, продавец, строитель, учитель и др.) для детей без фотографии.

Ход игры: Дети сидят полукругом, рассказчик выходит с фотографией или выбирает картинку профессии мамы, папы или другого близкого человека. Он рассказывает по вопросам педагога: кем работает, где, что делает, какими инструментами пользуется, чем эта работа помогает людям. Слушатели могут задать вопрос или сказать, где встречали людей этой профессии. Рассказывает один, остальные не перебивают. Если ребёнок не знает, где работает родитель, он рассказывает о том, кого знает, или узнаёт дома и выступает в другой день. За одну игру выступают 3–4 ребёнка, остальные — в течение недели.

Вариант: Ребёнок без слов показывает главное действие профессии близкого человека, а остальные угадывают.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 275. Трудовое поручение «Дежурство по столовой»

Вид: трудовое поручение

Цель: выполнение поручения до конца, воспитание ответственности перед группой.

Оборудование: фартуки и шапочки для дежурных (2–3 комплекта), салфетницы, хлебницы, ложки, картинка-схема сервировки одного места, уголок дежурных с карточками-именами.

Ход игры: Утром педагог вместе с детьми вывешивает в уголке дежурных карточки 2–3 детей, которые дежурят сегодня. Перед едой дежурные моют руки, надевают фартуки и по схеме расставляют салфетницы и хлебницы, раскладывают ложки — каждый отвечает за свой стол. Педагог показывает, где лежит ложка, и вместе с дежурным проверяет, всем ли хватило приборов. Горячие блюда раздаёт только взрослый, а дежурный доводит своё дело до конца, даже если хочется поиграть. После еды дежурные убирают салфетницы и хлебницы. Вечером они рассказывают группе, что сделали, и передают фартуки завтрашним дежурным.

Вариант: Дежурные сами распределяют, кто за какой стол отвечает, и помогают друг другу, если один закончил раньше.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

МАЙ

ТЕМА: ПОБЕДА В НАШИХ СЕРДЦАХ

Комплекта игр по теме для средней группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 276. Игра «Найди символы праздника»

Вид: дидактическая

Цель: узнавание георгиевской ленты, Вечного огня, гвоздики; объяснение их значения.

Оборудование: картинки символов Дня Победы (георгиевская лента, Вечный огонь, красные гвоздики, праздничный салют), картинки символов других праздников (новогодняя ёлка, торт со свечами, воздушные шары, снеговик), полоса бумаги или наборное полотно.

Ход игры: Педагог в доступной форме рассказывает, что 9 Мая вся страна вспоминает тех, кто защищал Родину и победил в войне, и у этого праздника есть свои символы. Картинки перемешаны и лежат на столе; дети по очереди находят символы Дня Победы и выкладывают их на полосу, объясняя, почему выбрали: «Это гвоздики, их приносят к памятнику, чтобы поблагодарить героев». Педагог дополняет: георгиевская лента — знак памяти, Вечный огонь горит у памятника в честь погибших героев. О войне говорят спокойно, без пугающих подробностей. Оставшиеся картинки дети относят к своим праздникам и называют их. В завершение рассматривают настоящую георгиевскую ленту и называют её цвета.

Вариант: Дети рассказывают, какие символы Дня Победы можно увидеть на улицах их города.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 277. Игра «Парад»

Вид: музыкальная

Цель: ходьба в колонне, равнение, согласование шага с музыкой.

Оборудование: запись марша или исполнение на фортепиано, флажки (по одному на ребёнка), барабан или бубен.

Ход игры: Игра проводится в зале. Педагог рассказывает, что на параде солдаты идут ровно и в ногу, поэтому парад так красив. Дети строятся в колонну по одному и учатся равняться — видеть перед собой затылок впереди идущего. Под марш колонна идёт, высоко поднимая колени, с флажком в правой руке; по удару бубна останавливается, поворачивается к «трибуне» и приветствует её взмахом флажков. Ребёнок-барабанщик идёт впереди колонны и отбивает ритм, остальные стараются шагать в такт; барабанщика меняют после каждого круга. Правило: не обгонять, держать расстояние в один шаг.

Вариант: Колонна по одному перестраивается в колонну по двое и продолжает марш парами.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 278. Игра «Салют»

Вид: подвижная

Цель: выполнение взмахов руками вверх, согласование движений с музыкой.

Оборудование: султанчики красного, синего, жёлтого и зелёного цвета (по два на ребёнка) или ленточки на палочках, запись торжественной музыки.

Ход игры: Дети стоят врассыпную на расстоянии вытянутых рук друг от друга, у каждого султанчики одного цвета. Педагог напоминает, что вечером в День Победы в небе загорается праздничный салют. Пока музыка звучит тихо, дети «готовят салют» — присели, султанчики у пола; на громкие аккорды резко выпрямляются, взмахивают руками вверх и «рассыпают огни» в стороны, затем плавно опускают руки. Затем педагог называет цвет: «Красный салют!» — и вверх взлетают только красные султанчики, остальные ждут своего цвета. Правило: не задевать соседей и не сходить со своего места. Игра заканчивается общим салютом всех цветов.

Вариант: Ребёнок-ведущий сам называет цвет салюта и показывает своё движение «огней».

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 279. Игра «Полевая почта»

Вид: сюжетная

Цель: знакомство с фронтовым письмом, развитие умения аккуратно складывать лист.

Оборудование: листы бумаги А4 (по одному на ребёнка), цветные карандаши, образец сложенного письма-треугольника, фотография фронтового письма из открытых музейных источников, сумка почтальона.

Ход игры: Педагог показывает фотографию настоящего фронтового письма и рассказывает, что во время войны конвертов не хватало, поэтому солдаты складывали лист треугольником, а дома такое письмо ждали как самую большую радость. Дети рисуют на листе «письмо» — от семьи солдату или от солдата семье. Затем педагог по шагам показывает, как сложить лист треугольником, и дети повторяют за ним, аккуратно проглаживая сгибы; тем, у кого не получается, помогает взрослый. На треугольнике педагог пишет «адрес» под диктовку ребёнка. «Почтальон» собирает письма в сумку и разносит их по группе, а получатель разворачивает письмо и рассказывает, что ему нарисовали.

Вариант: Письма-треугольники собирают в мини-музей группы к празднику Победы.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 280. Игра «Санитары»

Вид: подвижная

Цель: согласование действий в паре, воспитание бережного отношения к «раненому».

Оборудование: 2 большие мягкие игрушки — «раненые», 2 куска плотной ткани или полотенца — «носилки», бинт, сумка с красным крестом, 2 стойки — «санчасть».

Ход игры: Педагог рассказывает, что на войне санитары выносили раненых с поля боя бережно и всегда вдвоём. Дети встают парами в две колонны; в 6–8 м от них лежат «раненые» — мягкие игрушки. По сигналу первая пара подходит к раненому, перекладывает его на ткань, берёт её за углы и несёт в «санчасть», а затем передаёт носилки следующей паре, которая относит раненого обратно. Носилки несут шагом, а не бегом, и договариваются, кто подаёт команду «Раз-два», чтобы идти в ногу. Педагог отмечает пары, которые несли раненого особенно бережно, а не быстро. Игру заканчивают, когда каждая пара побывала санитарами.

Вариант: В санчасти пара перевязывает «раненому» лапу бинтом и только потом передаёт носилки.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 281. Игра «Кто чем помогал в тылу»

Вид: дидактическая

Цель: соотнесение труда и его результата, развитие связной речи.

Оборудование: сюжетные картинки труда в тылу (6–8 шт.: женщины у станка на заводе, дети собирают урожай, бабушка вяжет варежки, пекари пекут хлеб, медсестра в госпитале, швеи шьют одежду) и картинки результата (танк, овощи, тёплые варежки, хлеб, выздоровевший солдат, гимнастёрка).

Ход игры: Педагог рассказывает, что пока солдаты воевали, в тылу — далеко от фронта — женщины, старики и дети работали, чтобы у армии было всё необходимое. Дети рассматривают картинки труда и называют, кто что делает. Затем к каждой картинке подбирают картинку-результат и объясняют: «Бабушки вязали варежки, чтобы солдатам было тепло зимой». Каждую пару объясняет один ребёнок, остальные дополняют, если что-то упущено. В конце педагог спрашивает, слышали ли дети от родных, как трудились их прабабушки и прадедушки.

Вариант: Ребёнок выбирает одну картинку и рассказывает о ней от лица героя: «Я работаю на заводе…».

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 282. Слушание «Песни военных лет»

Вид: музыкальная

Цель: развитие эмоционального отклика на музыку, умения слушать внимательно и уважительно.

Оборудование: аудиозаписи 2–3 песен военных лет в исполнении детского хора (подбирает музыкальный руководитель), иллюстрации или фотографии тех лет.

Ход игры: Слушание проводят в спокойной обстановке, дети сидят полукругом. Педагог или музыкальный руководитель коротко рассказывает, что эти песни пели солдаты на привале и люди в тылу и они помогали не падать духом. Перед каждой песней он называет её и даёт задание для слушания: «Послушайте, какая это песня — грустная или бодрая, о чём в ней поётся». Во время песни не разговаривают и дослушивают до конца. После каждой песни дети говорят, какое настроение она вызвала, и выбирают подходящую иллюстрацию. За один раз слушают не больше двух-трёх песен.

Вариант: Под бодрую песню дети маршируют на месте, а под лирическую — тихо покачиваются в такт.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: РОССИЯ — РОДИНА МОЯ

Комплекта игр по теме для средней группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 283. Игра «Собери флаг»

Вид: дидактическая

Цель: выкладывание полос флага в правильном порядке, называние цветов.

Оборудование: наборы полосок из цветного картона на каждого ребёнка (белая, синяя, красная и 2 «лишние» — зелёная и жёлтая), прямоугольник-основа, флажок России для образца.

Ход игры: Педагог показывает флаг России и вместе с детьми называет цвета полос сверху вниз: белый, синий, красный. Затем флаг убирают, и каждый ребёнок собирает свой флаг на основе, выбирая нужные полоски среди «лишних». Дети сравнивают свою работу с образцом и проговаривают: «Сверху белая полоса, посередине синяя, внизу красная». Педагог следит, чтобы дети правильно употребляли слова «сверху», «посередине», «внизу». Готовые флажки можно наклеить и использовать на празднике.

Вариант: Собрать флаг по памяти, без образца, а затем проверить себя по флажку.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 284. Игра «Русские народные игрушки»

Вид: дидактическая

Цель: узнавание народных игрушек, сравнение по величине.

Оборудование: матрёшка (5 предметов), глиняная свистулька для показа, картинки народных игрушек (3–4 шт.: дымковская, филимоновская, богородская), «сундучок» — коробка.

Ход игры: Педагог приносит «сундучок» с игрушками. Дети по очереди достают игрушку или картинку, называют её и рассматривают: из чего сделана, как расписана. Свистульку педагог показывает сам и даёт послушать, как она свистит; детям её в рот не дают. Матрёшку дети раскрывают и выстраивают в ряд от самой большой до самой маленькой, называя: «Эта самая большая, эта меньше, а эта самая маленькая». Затем ряд перестраивают в обратном порядке, а педагог спрашивает, какая матрёшка стоит между самой большой и средней. В конце дети говорят, какая игрушка понравилась больше всего и почему.

Вариант: Разделить игрушки и картинки на две группы — сделанные из дерева и сделанные из глины.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 285. Хоровод «Во поле берёза стояла»

Вид: музыкальная

Цель: движение по кругу, согласование движений с пением.

Оборудование: запись русской народной песни «Во поле берёза стояла» или исполнение педагогом, две ленточки или веточка для ребёнка-«берёзки».

Ход игры: Дети встают в круг и берутся за руки, в центре — «берёзка»: ребёнок с ленточками в поднятых руках. Педагог поёт песню или включает запись, и дети идут по кругу спокойным хороводным шагом. На следующем куплете хоровод медленно сужается к «берёзке» и снова расходится, а «берёзка» плавно покачивает руками. Там, где в песне поётся о веточках, дети отпускают руки и плавно покачивают поднятыми руками, как ветками. Правило: держать круг ровным, не тянуть соседей, шагать в такт. В конце песни «берёзка» выбирает себе смену.

Вариант: Дети встают в два круга — внутренний и внешний, которые идут в разные стороны.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 286. Игра «Найди Москву на карте»

Вид: дидактическая

Цель: знакомство с картой страны, узнавание столицы по картинке.

Оборудование: детская карта России, магнит или фишка, 3–4 фотографии Москвы (Кремль, Красная площадь, Спасская башня), фотография родного города.

Ход игры: Педагог показывает карту и объясняет, что на ней изображена вся наша страна: синим — моря и реки, зелёным — равнины, коричневым — горы. Он показывает, как на карте обозначены большие города и как отмечена столица. Дети рассматривают фотографии Кремля и Спасской башни, узнают, что это Москва — главный город России, и по очереди находят её на карте и ставят фишку. Затем педагог показывает, где находится родной город, и дети сравнивают, близко он к Москве или далеко. К карте подходят по одному, остальные помогают только словами.

Вариант: Педагог показывает фотографию Москвы или родного города, а ребёнок называет город и ставит фишку в нужное место на карте.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 287. Игра «Города России»

Вид: словесная

Цель: узнавание и называние знакомых городов, развитие связной речи.

Оборудование: открытки или распечатки с узнаваемыми видами городов (Москва — Кремль, Санкт-Петербург — Петропавловская крепость и разводной мост, Казань — Кремль, Волгоград — Мамаев курган, родной город — 5–6 шт.), мешочек.

Ход игры: Педагог по одной достаёт открытки из мешочка, вместе с детьми рассматривает, что на них изображено, называет город и одну его особенность: «В Санкт-Петербурге много рек и мостов». Затем открытки раскладывают на столе, и педагог описывает одну из них, не называя города: «В этом городе стоит красная крепость со звёздами на башнях». Узнавший находит открытку и отвечает: «Это Москва, потому что…». Отвечает тот, кого вызвал педагог, а другие дети дополняют неполный ответ. В конце каждый выбирает открытку и рассказывает, в какой город хотел бы поехать и почему.

Вариант: Ребёнок сам описывает открытку, а остальные угадывают город.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 288. Игра «Что я знаю о России»

Вид: словесная

Цель: построение короткого высказывания, развитие умения дождаться очереди.

Оборудование: мяч.

Ход игры: Дети стоят в кругу, мяч у педагога. Педагог начинает: «Я знаю, что Россия — очень большая страна» — и передаёт мяч соседу. Получивший мяч говорит одно предложение о России: о столице, флаге, природе, животных, праздниках, родном городе — и передаёт мяч дальше. Говорит только тот, у кого мяч, остальные ждут своей очереди и не повторяют сказанное. Затруднившийся может сказать «Передаю мяч» и получить его снова в конце круга, а педагог задаёт ему наводящий вопрос. Во втором круге педагог задаёт тему, например «Кто живёт в лесах России?»

Вариант: Ребёнок не только говорит, но и выбирает из набора подходящую картинку.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 289. Целевая прогулка «Улицы нашего города»

Вид: наблюдение

Цель: узнавание и называние своей улицы, знакомых зданий.

Оборудование: не требуется; для педагога — заранее пройденный короткий безопасный маршрут, жилеты со световозвращающими элементами для детей (при наличии).

Ход игры: Прогулку проводят по короткому маршруту рядом с детским садом в сопровождении второго взрослого; выход за территорию оформляют в порядке, установленном в ДОО, а если он невозможен — рассматривают фотографии ближайших улиц. Перед выходом педагог напоминает правила: идём парами, не отпускаем руку соседа, дорогу переходим только со взрослыми по пешеходному переходу. По пути педагог останавливается у заметных зданий — магазина, школы, аптеки — и спрашивает: «Что это за здание? Кто здесь работает? Зачем оно людям?» У таблички с названием улицы он читает его вслух, и дети повторяют. Вернувшись в группу, дети рассказывают, что видели, и называют улицу, на которой стоит детский сад, а кто знает — и свою улицу.

Вариант: Дети вместе с педагогом рисуют простой план маршрута с главными зданиями, которые видели.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: МУЗЕЙ — СОКРОВИЩА ИСТОРИИ

Комплекта игр по теме для средней группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

№ 290. Игра «Музей»

Вид: сюжетно-ролевая

Цель: развитие игрового диалога, освоение ролей экскурсовода и посетителя.

Оборудование: стол-«витрина» с 5–6 «экспонатами» (матрёшка, деревянная ложка, глиняная игрушка, старинная открытка или фотография, ракушка), таблички с названиями, указка, «билеты» из бумаги, касса — коробка.

Ход игры: Педагог предлагает открыть в группе музей и вместе с детьми готовит витрину: дети расставляют экспонаты и договариваются, где будет касса и вход. Распределяют роли: кассир, 1–2 экскурсовода, смотритель, остальные — посетители. Посетители «покупают» билеты, вежливо обращаясь к кассиру, экскурсовод встречает их и рассказывает об экспонатах по 1–2 предложения, смотритель напоминает правила: не трогать руками, говорить негромко. Посетители задают вопросы экскурсоводу. Педагог сначала исполняет роль экскурсовода, затем передаёт её детям, а сам становится посетителем и задаёт вопросы, поддерживая диалог. Роли меняются, когда экскурсия закончена.

Вариант: Добавить роль «реставратора», который «чинит» экспонаты (протирает, подклеивает этикетки) в мастерской музея.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 291. Игра «Правила музея: можно — нельзя»

Вид: дидактическая

Цель: закрепление правил поведения в общественном месте.

Оборудование: сюжетные картинки поведения в музее (8 шт.: рассматривает экспонат, трогает картину, бегает по залу, слушает экскурсовода, ест мороженое в зале, говорит тихо и т. п.), два круга — зелёный и красный.

Ход игры: Дети сидят полукругом, на полу лежат зелёный и красный круги. Педагог рассказывает, что в музее хранятся ценные и старинные вещи, поэтому там есть особые правила. Ребёнок берёт картинку, описывает, что делает человек, и кладёт её на зелёный круг («можно») или красный («нельзя»), объясняя: «Нельзя трогать картины, потому что они могут испортиться». Дети соглашаются или спорят, приводя свои доводы. После разбора всех картинок педагог предлагает назвать по памяти три самых важных правила музея. Затем педагог говорит, что эти правила подходят и для театра, и для библиотеки.

Вариант: Педагог называет действие без картинки, а дети показывают зелёный или красный кружок и объясняют выбор.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 292. Игра «Что было раньше?»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения сравнивать старинный и современный предмет.

Оборудование: парные картинки старинных и современных предметов (6 пар: лучина или свеча — лампа, чугунный утюг — электрический, коромысло с вёдрами — водопровод, счёты — калькулятор, телега — автомобиль, перо и чернильница — ручка).

Ход игры: Педагог показывает картинку старинного предмета и рассказывает, как им пользовались раньше. Дети ищут среди картинок современный предмет с тем же назначением и кладут его рядом. Ребёнок сравнивает пару: «Раньше гладили тяжёлым утюгом, его грели на печке, а сейчас утюг включают в розетку». Педагог задаёт вопросы: «Чем похожи? Чем отличаются? Каким удобнее пользоваться?» Когда все пары составлены, педагог перемешивает картинки, а дети по одной выкладывают их на две полосы: «раньше» и «сейчас».

Вариант: Если в группе есть настоящий старинный предмет, дети рассматривают его, держат в руках и сравнивают с современным.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 293. Игра «Собери экспонат из частей»

Вид: дидактическая

Цель: развитие умения составлять целое из частей по образцу и без него, называть назначение старинного предмета.

Оборудование: разрезные картинки с изображением музейных предметов (ваза, матрёшка, самовар, старинный корабль, кувшин) — по 5–8 частей, образцы целых картинок.

Ход игры: Педагог рассказывает, что в музее работают реставраторы — люди, которые восстанавливают разбитые и повреждённые вещи, и предлагает детям стать реставраторами. Каждый ребёнок получает «разбитый экспонат» — набор частей одной картинки. Сначала дети собирают картинку по образцу, а затем — без образца. Собрав экспонат, ребёнок называет его и объясняет, для чего он был нужен людям. Если части не складываются, педагог советует найти сначала самую узнаваемую деталь — ручку, носик, горлышко. Дети меняются наборами, пока каждый не соберёт 2–3 экспоната.

Вариант: Два ребёнка собирают вместе одну картинку из 8–10 частей, договариваясь, кто ищет какие детали.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 294. Игра «Расскажи об экспонате»

Вид: словесная

Цель: развитие описательной речи по плану воспитателя.

Оборудование: 3–4 предмета-«экспоната» (матрёшка, деревянная ложка, глиняная игрушка, расписная доска), схема-план из четырёх символов: «что это», «из чего сделано», «какое оно (цвет, форма, узор)», «для чего нужно».

Ход игры: Игра проводится с подгруппой из 5–6 детей за столом. Педагог ставит на стол экспонат и, показывая на символы схемы, рассказывает о нём образцовым рассказом. Затем ребёнок выбирает другой экспонат, берёт его в руки, рассматривает и описывает по плану, переходя от символа к символу. Остальные дети слушают и могут дополнить рассказ, если что-то пропущено: «Ты не сказал, из чего она сделана». Педагог поддерживает развёрнутые фразы и новые слова: расписная, глиняная, деревянная, узор. За одно занятие рассказывают 3–4 ребёнка.

Вариант: Ребёнок описывает экспонат, не показывая его, а дети по описанию находят его среди других.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 295. Игра «Живые картины»

Вид: театрализованная

Цель: развитие выразительности движений и воображения.

Оборудование: репродукции жанровых картин и иллюстрации с несколькими персонажами (3–4 шт.), рамка из картона или обруч.

Ход игры: Педагог показывает репродукцию и вместе с детьми рассматривает, кто на ней изображён, что делают люди, какое у них настроение. Затем 2–4 ребёнка договариваются, кто кого изобразит, встают за рамкой или в обруч и принимают позы героев картины, замирая на счёт «раз, два, три — замри!» Зрители сравнивают «живую картину» с репродукцией и подсказывают, что можно уточнить: наклон головы, жест руки, выражение лица. По сигналу «Картина оживает!» герои делают одно-два движения или произносят фразу от лица своего персонажа. Затем участники меняются.

Вариант: Педагог называет сюжет без репродукции («Семья пьёт чай», «Дети поливают цветы»), а дети сами придумывают позы.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 296. Игра «Чего не стало на витрине?»

Вид: дидактическая

Цель: развитие зрительной памяти, умения заметить, какого предмета не стало, и назвать его место.

Оборудование: стол-«витрина», 5–7 мелких экспонатов (матрёшка, ложка, колокольчик, фигурка, ракушка, старинная пуговица, открытка), ткань для накрывания витрины.

Ход игры: Дети стоят у «витрины» и рассматривают экспонаты, называя каждый. Педагог предлагает запомнить, что стоит на витрине, а затем накрывает её тканью. Пока витрина закрыта, «ночной сторож» (педагог, а затем ребёнок) незаметно убирает один экспонат. Ткань снимают, и дети говорят, чего не стало и где он стоял: «Не стало колокольчика, он стоял между ложкой и матрёшкой». Пропавший экспонат возвращают на место. Ведущим становится ребёнок, первым правильно назвавший пропажу; число экспонатов постепенно увеличивают.

Вариант: Убирают сразу два экспоната.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 297. Игра «Тихие шаги»

Вид: подвижная

Цель: развитие умения двигаться спокойно и владеть собой.

Оборудование: стул для «смотрителя», колокольчик или игрушка-«экспонат».

Ход игры: В одном конце зала на стуле сидит «смотритель музея» с закрытыми глазами, рядом стоит «экспонат» — колокольчик. Остальные дети стоят на линии в противоположном конце. По сигналу педагога дети начинают медленно и бесшумно приближаться к смотрителю, ступая на носках. Если смотритель услышал шаги, он говорит «Слышу!» и показывает рукой на того, кто шумит, — этот ребёнок возвращается на линию и начинает путь заново. Тот, кто сумел бесшумно подойти и тихо взять колокольчик, не позвенев им, становится новым смотрителем. Правило: бежать и толкаться нельзя.

Вариант: Дети двигаются под тихую музыку и замирают, когда смотритель открывает глаза.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 298. Игра «Угадай по описанию»

Вид: словесная

Цель: развитие умения узнавать предмет по нескольким признакам.

Оборудование: 5–6 предметов или картинок с музейными экспонатами (самовар, матрёшка, прялка, глиняный горшок, лапти, свистулька), разложенных на столе.

Ход игры: Дети сидят полукругом перед столом с экспонатами. Педагог описывает один из них, называя по очереди 3–4 признака: материал, форму, цвет, назначение («Он из металла, круглый, у него есть краник, из него наливали чай»). Дети отгадывают, но только после того, как прозвучат все признаки. Тот, кто отгадал, объясняет, по какому признаку он догадался. Затем ведущим становится ребёнок, и он описывает экспонат так же — тремя-четырьмя признаками. Педагог помогает ведущему, если тот сразу называет предмет.

Вариант: Педагог называет признаки по одному, и дети после каждого признака показывают, какие предметы ещё могут подойти.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 299. Игра «Экскурсоводы»

Вид: словесная

Цель: развитие связной речи и уверенности при выступлении перед группой.

Оборудование: указка, 3–4 экспоната или картинки на «выставке», игрушечный микрофон.

Ход игры: Игра проводится после того, как дети познакомились с экспонатами и рассказывали о них за столом. Педагог предлагает желающим провести «экскурсию» для всей группы. Ребёнок-экскурсовод встаёт у выставки, указкой показывает на экспонат и рассказывает о нём 2–3 предложения, обращаясь к слушателям: «Посмотрите, это…». После рассказа «посетители» задают по одному вопросу, а экскурсовод отвечает. Педагог стоит рядом с ребёнком, подбадривает его и помогает начать, если тот волнуется. Ребёнок, который стесняется, может провести экскурсию вдвоём с товарищем.

Вариант: Экскурсовод проводит посетителей по всей группе, показывая «экспонаты» в разных уголках.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

ТЕМА: БЫСТРЕЕ, ВЫШЕ, СИЛЬНЕЕ

Комплекта игр по теме для средней группы на портале нет — игры подобраны педагогом (вариативный компонент).

Также подходят карточки других тем: № 219.

№ 300. Игра «Эстафета с мячом»

Вид: подвижная

Цель: передача мяча, действие в команде, соблюдение очерёдности.

Оборудование: мячи среднего размера (по одному на команду), 2–3 конуса или кегли, шнур для линии старта.

Ход игры: Дети делятся на 2–3 колонны по 5–6 человек и встают за линией старта. Первое задание: передать мяч назад над головой по всей колонне; последний ребёнок с мячом перебегает в начало колонны, и передача повторяется, пока все не побывают первыми. Второе задание: первый ребёнок прокатывает мяч до конуса и обратно и передаёт его следующему в руки. Педагог заранее говорит детям, что главное — выполнить задание правильно: мяч не бросать, передавать из рук в руки, ждать своей очереди за линией. Победителей не определяют; по окончании каждая команда рассказывает, что у неё получилось и что было трудно.

Вариант: Передавать мяч сбоку, поворачиваясь то вправо, то влево.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 301. Игра «Меткий бросок»

Вид: подвижная

Цель: метание в вертикальную цель с расстояния 2 м, сравнение своего результата.

Оборудование: мешочки с песком массой 150–200 г или малые мячи (по 3 на ребёнка), вертикальная цель — обруч, закреплённый на стойке или гимнастической стенке, шнур для обозначения черты, корзина.

Ход игры: Дети встают в колонну у черты, проведённой на расстоянии 2 м от цели. Педагог показывает способ броска: встать у черты, отвести руку назад и бросить мешочек в обруч. Каждый ребёнок делает три броска правой рукой и три левой и считает, сколько раз попал. Во втором подходе ребёнок старается попасть больше раз, чем в первом, и сравнивает свои результаты, а не результаты товарищей. Правило: бросать только по сигналу и собирать мешочки, когда все бросили. Педагог помогает тем, у кого не получается, подсказывая положение руки.

Вариант: Обруч поднимают немного выше, а расстояние до цели оставляют прежним.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 302. Игра «Зарядка для чемпионов»

Вид: подвижная

Цель: выполнение упражнений по названию, без показа взрослого.

Оборудование: 6 карточек-схем упражнений для подсказки, бодрая музыка.

Ход игры: Комплекс из шести упражнений с названиями видов спорта предварительно разучивают с показом в течение недели: «Разминка» — ходьба на месте с высоким подниманием колен, «Штангист» — поднимание рук с кулаками вверх, «Пловец» — круговые движения руками, «Лыжник» — пружинка с махами рук вперёд и назад, «Конькобежец» — перенос веса с ноги на ногу с наклоном вперёд, «Прыгун» — прыжки на месте. Дети стоят врассыпную. Педагог называет только упражнение, а дети выполняют его без показа, 4–6 раз. Если кто-то забыл, он смотрит на карточку-схему или на товарища. Когда комплекс освоен, называть упражнения поручают ребёнку-«тренеру».

Вариант: Педагог называет упражнения не по порядку, а дети выполняют их в названной последовательности.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 303. Игра «Прыгуны»

Вид: подвижная

Цель: прыжки на двух ногах через препятствие высотой 5–10 см.

Оборудование: 2–3 шнура, положенные на кубики или стойки на высоте 5–10 см так, чтобы легко падали при касании; мат для приземления в зале.

Ход игры: Педагог раскладывает шнуры на расстоянии 1 м друг от друга и показывает прыжок: ноги вместе, присесть, оттолкнуться двумя ногами, перепрыгнуть и мягко приземлиться на носки, сгибая колени. Дети друг за другом перепрыгивают через все шнуры подряд и возвращаются в колонну шагом сбоку от препятствий. Отталкиваются и приземляются только на две ноги; задетый шнур поправляют и продолжают без замечаний. После 2–3 повторов каждый сам выбирает высоту: тем, кто прыгает уверенно, — 10 см, остальным — 5 см. В конце дети идут «на цыпочках», чтобы восстановить дыхание.

Вариант: Через низкий шнур дети прыгают боком, продвигаясь вперёд вдоль него.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 304. Игра «Наполни корзинку»

Вид: подвижная

Цель: бег с переносом предметов, счёт собранного.

Оборудование: 15–20 мелких предметов (мячики, кубики, мешочки), разложенных по площадке, 3–4 корзинки.

Ход игры: Предметы разбросаны по площадке; дети делятся на 3–4 группы, у каждой своя корзинка на краю площадки. По сигналу дети бегут, берут по одному предмету, относят в свою корзинку и бегут за следующим. Брать можно только один предмет за раз и только с земли, отнимать у других нельзя. Когда на площадке ничего не осталось, каждая группа вместе пересчитывает предметы в корзинке и называет число, а педагог обращает внимание на то, как дружно работала группа, а не на то, у кого больше. Затем предметы снова раскладывают, и группы меняются корзинками.

Вариант: Каждая группа собирает предметы только своего цвета.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.

№ 305. Игра «Спорт или нет?»

Вид: дидактическая

Цель: классификация видов деятельности, объяснение ответа.

Оборудование: картинки (12–14 шт.): виды спорта (бег, плавание, футбол, лыжи, гимнастика, хоккей, велоспорт) и другие занятия (чтение, рисование, сон, еда, игра на пианино, просмотр мультфильма, уборка).

Ход игры: Дети стоят полукругом. Педагог показывает картинку; если на ней спорт, дети поднимают руки вверх, если нет — приседают, а один ребёнок объясняет ответ: «Плавание — это спорт, потому что человек тренируется и становится сильнее». Показывают все вместе, только после слов педагога «Раз, два, три — покажи!» Спорные картинки, например прогулку на велосипеде или уборку, обсуждают отдельно: можно ли назвать это спортом и чем это полезно телу. В конце каждый называет вид спорта, которым хотел бы заниматься.

Вариант: Ребёнок без слов показывает движение из какого-либо вида спорта, а остальные угадывают его.

Источник: подбор педагога (вариативный компонент), не материал проекта.