# «06» февраля 2014 года.

# Конспект занятия по здоровьесбережению для второй младшей группы

**Тема: Это я – девочка, это я мальчик**

**(Занятие по здоровьесбережению для второй младшей группы)**

**Цель:**

формирование представлений детей о внешних особенностях строения человека.

**Задачи:**

- формирование представлений о внешних особенностях строения тела девочки и мальчика;

- развитие способности рассматривать себя, друг друга; умения анализировать, сравнивать, делать выводы;

- воспитание проявления интереса к другим детям, доброжелательного отношения к сверстникам.

**Оборудование:**

- большой лист ватмана,

- фломастеры,

- фартук,

- косынка,

- бантик,

- трафареты.

**Ход занятия.**

**1. Организационный момент**

Собирайтесь, детвора,

Отправляться в путь пора.

Ждет нас дальняя дорога,

Интересные дела.

**2. Сообщение темы и целей**

Ребята сегодня  мы поговорим о строении тела девочек и мальчиков, чем они похожи и  чем отличаются.

Ты должен знать свое тело,

Знать и любить.

Самое первое дело-

В мире с ним жить.

Сделай его сильным,

Сделай его быстрым.

Сделай его, сделай его чистым.

Каждую клеточку тела

Нужно понять.

Пользоваться умело

И охранять.

**3. Изучиние нового материала.**

Педагог обращает внимание детей на большой лист бумаги на стене и предлагает нарисовать на нем Дашу. (Обрисовали голову, туловище, руки, ноги Даши.)

- Посмотрите, какая получилась Даша на листе ватмана.

Обращается к ребятам с вопросом: «Что у Даши на голове?» (Дети рисуют на листе ватмана волосы; можно использовать трафарет.) Просит детей показать, где у Даши глаза.

- Посмотрите в глаза друг другу. У Даши голубые глаза, у Андрея - карие, у Максима – серые. Нарисуем глаза на рисунке (можно использовать трафарет).

Предлагает детям потрогать пальчиком свои носики и друг у друга, нарисовать нос на начатом рисунке.

- Покажите все свои ротики, как они умеют смеяться, говорить слово «мама».

Затем рисует рот (используется трафарет).

- Какое красивое платье у Даши – красное, с ягодками. Такое же красивое платье нарисуем  мы.

Далее педагог обращает внимание ребят на их руки и руки нарисованные у Даши. У нее, как и у ребят, - две руки.

- Посмотрите на свои руки. У руки есть ладошка, а на ней пять пальчиков. (Рисует руки.)

Раз-два-три-четыре-пять!                        На другой руке опять:

Будем пальчики считать –                       Раз-два-три-четыре-пять!

Крепкие, дружные,                                     Пальчики быстрые,

Все такие нужные.                                      Красивые и чистые.

- Еще у Даши есть две ноги. Посмотрите на свои ноги. Какие красивые туфли у вас на ногах, носочки разного цвета, красивые.

Покажите, какие у вас веселые ручки, как они, хлопают, а ножки умеют весело топать. Вот какую красивую Дашу мы нарисовали.

У Даши красивое платье, бантик красный на голове. Наденем Даше красивую косыночку.

Кто Даша? Девочка. У нее платье бантик, косички, косыночка на голове. Наденем Даше красивую косыночку.

**Физминутка:**

А  сейчас все по порядку

Встанем дружно на зарядку.  *(Встают, руки на поясе.)*

Руки в стороны согнули,

Вверх подняли и махнули.   *(Машут руками )*

Спрятали за спину,

Оглянулись:  *(Прячут руки за спину и оглядываются попеременно.)*

Через правое плечо,

Через левое еще.

Дружно присели пяточки задели.(*Приседают и обхватывают пятки руками.)*

На носочки поднялись,

Опустили руки вниз.

Смотрите, у нас и Дима нарисован.А Дима кто? Мальчик. На нем – короткие штанишки, рубашка. У Димы  волосы короткие. Косыночку Дима не носит.

**4. Закрепление изученного материала.**

**Беседа.**

- Ребята, покажите мальчика.

- Покажите девочку .

- Кто носит бантик?

- У кого красивое платье?

- У кого короткие штанишки? Короткие волосы?

- Правильно, молодцы, девочки носят платья и бантики, а мальчики короткие волосы и штанишки.

**5. Итог.**

Человек бывает разный: средний, маленький, большой,

И не так- то просто сразу разобраться, кто -  какой,

Есть и брови, есть и уши, есть и рот, и две руки…

Очень важно, что с наружи, но важнее, что внутри.

Так что дело не в обличье, суть совсем не так проста.

Наши главные отличья: сердце, разум, доброта.

Острый взгляд для сердца нужен, повнимательней смотри ,

Очень важно, что с наружи, но важнее – что внутри!

# Конспект физкультурного занятия во 2-й младшей группе по сказке "Волк и козлята"

**Программное содержание:**

1. Учить детей принимать правильное исходное положение при метании вдаль малого мяча (мешочка) правой и левой рукой.
2. Отрабатывать навык ползания по гимнастической скамейке, с опорой на ладони и колени.
3. Развивать двигательные умения в прыжках на месте и с продвижением вперед.
4. Формировать чувство уверенности в преодолении препятствий.
5. Вызвать у детей эмоциональный отклик на участие в игровом занятии.

**Предварительная работа**: Чтение сказки, рассматривание иллюстраций, заучивание потешек.

**Оборудование:** 2 гимнастические скамейки, мячи по количеству детей, большая игрушка Волка, шапочка «Козы» для воспитателя, нагрудные эмблемы «козлят» - для детей.

## Ход занятия.

**Вводная часть:**

Воспитатель: Дети, вы сказки любите? / *да/*

Сегодня мы с вами будем не ребятами, а козлятками.  
Покружились, покружились и в козлят мы превратились!

/*дети кружатся, им надевают эмблемы, воспитатель –шапочку Козы/*

Стоит в поле теремок, дверь закрыта на замок.  
В домике козлята спят, сладко носики сопят.  
Рано утром все вставали и зарядку выполняли.  
Вышли козлята гулять свои ножки поразмять.

*Ходьба в колонне по одному.*

По лужку гуляли, ножки поднимали.

*Ходьба с высоким подниманием колена.*

1,2,3,4,5 на носках идем гулять.

*Ходьба на носках*

А теперь, козлятки, мы идем на пятках.

*Ходьба на пятках.*

1,2,3,4,5 будем прыгать и скакать.

*Прыжки на двух ногах с продвижением вперед.*

На полянку поспешим, друг за другом побежим.

*Бег по кругу.*

**Основная часть:**

Педагог: Чтобы травушка была сочной, надо, чтобы ее дождик поливал.

Давайте позовем дождик.

**Пальчиковая гимнастика «Дождик».**

Тучи, тучи, набегайте в кучи  
Солнышко заволоките, дождем землю промочите.(*круговые движения руками)*Гром гремучий, тресни тучи,  
Дай дождя с небесной тучи. *(пальцы сжаты в кулачок, стучим кулачок о кулачок.)*Дождик лей, лей, лей (*потряхивание кистями рук)*На меня (*обе руки прижать к груди)*На людей (*обе руки вытянуть вперед)*На людей по ложке (*соединить ладошки вместе)*На меня по крошке (*соединить большой и указательный пальцы вместе)*

Педагог: Хватит нам дождя, давайте позовем солнышко.

Солнышко, солнышко красное ведрышко (*хлопают в ладоши)*Высоко взойди, далеко посвети. *(руки постепенно поднимают вверх,встают на носочки.)*

Выглянуло солнышко, обрадовались и козлята и зверята.

**Двигательное упражнение «Весело».**

Топ-топ! Топотушки! ( т*опающий шаг на месте)*Пляшут зайцы на опушке, *(прыжки на месте)*Пляшет ежик на пеньке,*(покружиться)*Пляшут птички на сосне*(махи прямыми руками)*Пляшет котик на крылечке,*(показать «хвостик»)*Пляшет котик возле печки.*(ударять обеими руками по коленочкам)*Пляшут лапки,*(вытянуть согнутые руки вперед)*Пляшут ушки, *(руки вверх, показать «ушки»)*Пляшут рожки и хвосты.(*показ по тексту)*Рады солнышку-колоколнышку*.( развести руки в стороны, вверх.)*

Педагог:

Мои милые сыночки и послушненькие дочки,  
Мама в лес густой пойдет. Грибов, ягод принесет.  
Дверь закройте на крючок, а не то вас съест волчок.

- Ушла коза в лес, а волк-кусака жил в лесу. Он не спал, не дремал, быстро к дому прибежал.

*(В конце зала выставить игрушку волка)*

Педагог: Увидели козлята волка и стали бросать в него мячики.

**ОВД: 1. Метание мяча (мешочка) вдаль правой и левой рукой.**

Педагог:: Испугался волк и убежал, а тут и мама пришла. Козлята обрадовались, все маме рассказали. Стали веселиться

**2. Прыжки через малые мячи, положенные на пол.**

Педагог:: Мама накормила козлят и опять ушла в лес, а волк опять тут как тут.

Руками крепко ты держись, по скамеечке ползи.  
Ноги ты не отпускай, голову вверх поднимай.

**3.** **Ползание по скамейке, с опорой на колени и ладони.**

Педагог: Козлята были ловкими и волк их не догнал. Прибежали они к маме и стали все вместе играть.

**Подвижная игра «Волк-волчок».**

Козлята по лесу ходили, злого волка они дразнили:  
«А мы волка не боимся, мы от волка схоронимся»

**Заключительная часть:**

Педагог: Наигрались, надо домой идти.

По тропинке вы идите, волка вы не разбудите.

*Ходьба по кругу, ходьба на носках*

Педагог: Вот и сказочке конец..

**Особенности возраста и организация жизни детей пятого года жизни.**

Детям исполнилось четыре года, они перешли в среднюю группу детского сада.

Возросли физиологические возможности детей: движения их стали значительно более уверенными и разнообразными. Дошкольники испытывают острую потребность в движении. В случае ограничения активной двигательной деятельности они быстро перевозбуждаются, становятся непослушными, капризными. Поэтому в этом возрасте особенно важно наладить разумный двигательный режим, наполнить детей разнообразными подвижными играми, игровыми заданиями и т.д.

У детей активно проявляется стремление к общению со сверстниками. Ребенок нуждается в содержательных контактах со сверстниками. Дети общаются по поводу игрушек, совместных игр, общих делах. Их речевые контакты становятся более результативными и действенными.дошкольники охотно сотрудничают со взрослыми в практических делах(совместные игры, трудовые поручения, уход за животными,растениями), но на ряду с этим все более активно стремятся к познавательному, интеллектуальному общеию. Возраст «Почемучек» проявляется в многочисленных вопросах детей к взрослому: «Почему?», «Зачем?», «Для чего?» Развивающееся мышление ребенка, способность устанавливать простейшие связи и отношения между объектами пробуждают широкий интерес к окружающему миру. На уровне познавательного общения дети испытывают острую потребность в уважительном отношении со стороны взрослого. Доброжелательное, заинтересованное отношение воспитателя к детским вопросам и проблемам, готовность обсуждать их на равных помогает, с одной стороны, поддерживать и направлять детскую познавательную активность в нужное русло, с другой – укрепляет доверие дошкольника к взрослому. Это способствует появлению чувства уважения к старшим.

Ребенок пятого года жизни отличается высокой активностью. Это создает новые возможности для развития самостоятельности во всех сферах жизни. Развитию самостоятельности в познании способствует освоение детьми системы разнообразных обследовательских действий, приемов простейшего анализа, сравнения, умения наблюдать. Ребенок способен анализировать объекты одновременно по 2-3 признакам; цвету и форме, цвету, форме и материалу. Он может сравнивать предметы по цвету, форме, размеру, запаху, вкусу и другим свойствам, находя сходства и различия. Уделяя внимание развитию детской самостоятельности, педагог широко использует приемы индивидуального подхода, следуя правилу: **не делать за ребенка то, что он в состоянии сделать самостоятельно.**

У детей 4-5 лет ярко проявляется интерес к игре. Игра усложняется по содержанию, количеству ролей и ролевых диалогов. Дети уверенно называют свою игровую роль, действуют в соответствии с ней. Преобладает однополое игровое общение. Девочки предпочитают игры на семейно-бытовые сюжеты, игры в принцесс. Мальчиков привлекают игры в военных, строителей, моряков. Для возникновения и развития игры детям необходимы соответствующие игровые атрибуты: наборы игрушек, предметы для ряжения, символы форменной одежды. Игра продолжает оставаться основной формой организации их жизни. Педагог отдает предпочтение игровому построению всего образа жизни детей. В течении дня дети могут участвовать в разнообразных играх – сюжетно-ролевых, режиссерских, подвижных, хороводных, музыкальных, познавательных. Задача педагога создать возможность для вариативной игровой деятельности через соответствующую предметно-развивающую среду: разнообразные игрушки, предметы заместители, материалы для игрового творчества, рациональное размещение игрового оборудования.

У детей идет активное развитие и созревание эмоцианальной сферы: чувства становятся более глубокими, устойчивыми; прежнее радостное чувство от общения с окружающими постепенно перерастает в более сложное чувство симпатии, привязанности. Поддерживая их, воспитатель специально создает ситуации, в которых дошкольники приобретают опыт дружеского общения, внимания к окружающим.

На пятом году жизни дети проявляют интерес к вопросам пола, начинается осознание своей половой принадлежности. Дети отмечают внешние различия между мальчиком и девочкой.

Внимательное, заботливое отношение педагога к детям, умение поддержать их познавательную активность и развивать самостоятельность, организация разнообразной деятельности составляют основу правильного воспитания и полноценного развития детей в средней группе.

**Образовательная область «Здоровье»**

(Приобщаем к здоровому образу жизни, укрепляем физическое и психическое здоровье ребенка).

**Задачи формирования начальных представлений детей о здоровом образе жизни и правилах безопасного поведения.**

1. Способствовать становлению интереса детей к правилам эдоровьесберегающего поведения.
2. Развивать представления о человеке(о себе, сверстнике и взрослом), об особенностях здоровья и условиях его сохранения: режим, закаливание, физкультура и пр.
3. Способствовать сохранению и укреплению физического и психического здоровья детей: закаливание, участие в физкультурных праздниках и досугах, утренней гимнастике. Подвижных играх и пр.

**Задачи воспитания культурно-гигиенических навыков**

1. Развивать умение самостоятельно и правильно совершать процессы умывания, мытья рук; самостоятельно следить за своим внешним видом; соблюдать культуру поведения за столом, самостоятельно одеваться и развиваться, ухаживать за своими вещами.
2. Воспитывать желание разрешать проблемные игровые ситуации, связанные с охраной здоровья; умение оказывать элементарную поддержку и помощь, если кто-нибудь заболел, плохо себя чувствует.
3. Развивать умение самостоятельно переносить в игру правила здоровьесберегающего поведения.

**О чем узнают дети**

Дошкольники узнают о человеке(себе, сверстнике, взрослом), получают информацию о вредных привычках, приводящих к болезням; об опасных ситуациях для здоровья, а так же о том как предупредить и вести себя в случае их возникновения. Знакомятся со строением тела человека, о значении отдельных органах и систем, о целостности организма.

Образовательная область «Безопасность»

**Задачи воспитания и развития детей**

1. Обогащение представлений детей об основных источниках и видах безопасности в быту, на улице, в природе, в общении с незнакомыми людьми.
2. Ознакомление детей с простейшими способами безопасного поведения в разнообразных опасных ситуациях.
3. Формирование знаний о правилах безопасного дорожного движения в качестве пешехода и пассажира транспортного средства.
4. Развитие умений и навыков безопасного поведения у детей в разнообразных опасных ситуациях.
5. Закрепление умений и навыков безопасного поведения в условиях специально организованнойи самостоятельной деятельности.
6. Развитие осознанности и произвольности в выполнении основных правил безопасного поведения в быту, на улице, в природе, в общении с незнакомыми людьми.
7. Формировании осторожного и осмотрительного отношения к потенциально опасным ситуациям.

**О чем дети узнают.**

Дошкольники узнают об сновных источниках и видах опасности в быту, на улице, в природе, в общении с незнакомыми людьми, об опасных для жизни ситуациях и способах предупреждения опасных ситуациях. Дети получают знания о правилах поведения в случае их возникновения и как позвать взрослого на помощь в соответствующих обстоятельствах. Узнают о типичных ошибках, совершаемых ребенком, человеком в опасной ситуации.

**Образовательная область «Социализация»**

(Развитие игровой деятельности. В игре ребенок развивается, познает мир, общается).

**Задачи воспитания и развития детей:**

1. Способствовать развитию всех компонентов детской игры; обогощению тематики и видов игры, иговых действий, сюжетов, умений устанавливать ролевые отношения, вести ролевой диалог, создавать игровую обстановку, используя для этого реальные предметы и их заместители, действовать в реальной и вооюражаемой игровой ситуациях.
2. Создовать основу для развития содержания детских игр: обогащать представления детей о мире и круг интересов с помощью детской литературы, просмотра кукольных спектаклей; развивать воображение, творчество, интерес к игровому эксперементированию.
3. Формировать умение следовать игровым правилам в дедактических, повижных, рвзвивающих играх.
4. Вопитывать доброжелательное отношение между детьми, обогащать способы их игровых взаимодействиях.

Тематика сюжетно-ролевых игр детей 4-5 лет преимущественно связана с отражением семейных и несложных профессиональных отношений взрослых(врач – пациент, парикхмахер – клиент, капитан – матрос и т.д). в одной сюжетно ролевой игре могут переплетаться разнообразные события(мама с дочкой собрались идти в гости, сначола они зашли в парикхмахерскую, а затем в магазин за подарками). Условием включения событий в сюжет игры является эмоциональная вовлеченность в то содержание, которое находит отражение в игре.

**Режиссеркая игра.**

Содержанием режиссерской игры является преимущественно опосредованный опыт ребенка: литературный опыт, впечатления от просмотра мультфильма, комбинированные события из разных мультфильмов или сказок, непосредственный опыт ребенка. В индивидуальной режиссерской игре ребенок стремится отобраит её события, которые произвели на него значительное впечатление.

**Дедактические игры.**

Дети учавствуют в играх на сравнение предметов по различным признакам(размеру, форме, цвету, назначению и т.д), групперовку прдм

прпредметов на основе общих признаков (это посуда, это-обувь, и т.д). составляют изображение из 6-8 частей. Составляют ряд одинаковых предметов по убыванию или возрастанию того или иного признака.

Составляют простой план-схему и использованием разнообразных замещений реальных объектов.

Дошкольники учатся элементарному планированию своей поисковой деятельности, реализации образов воображения.

**Развитие социальных представлений о мире людей, нормах взаимоотношений со взрослыми и сверстниками, эмоций и самосозниния**

**(Ребенок входит в мир социальных отношений. Познает себя и других)**

**Задачи воспитания и развития детей.**

1. Воспитывать доброжелательное отношение к взрослым и детям: быть приветливыми, проявлять интерес к действиям и поступкам людей, желание по примеру воспитателя помочь, порадовать окружающих.
2. Развивать эмоциональную отзывчивость к взрослым и детям: понимать отдельные ярко выраженные эмоциональные состояния, видеть их проявление в мимике, жестах или интонации голоса(радость, грусть, веселье, страх, гнев, удовольствие). По примеру воспитателя правильно реагировать на эмоциональное состояние близких людей, сверстников.
3. Воспитывать культуру общения со взрослыми и сверстниками, желание по побуждению или показу старших выполнять правила: здороваться, прощаться, благодарить за услугу, обращаться к воспитателю по имени и отчества, быть вежливыми в общении со старшими и сверстниками, учиться сдерживать отрицательные эмоции и действия.
4. Развивать стремление к совместным играм, взаимодействию в паре или небольшой подгруппе, к взаимодействию в пракической деятельности.
5. Обогощать социальные представления о людях-взрослых и детях: особенности внешности, проявлениях половозрастных отличий, о некоторых профессиях взрослых. Правилах отношений между взрослыми и детьми.
6. Развивать интерес к родному городу и стране.
7. Развивать в детях уверенность, стремление к самостоятельности, жизнерадостность, привязанность к семье, к воспитателю, желание осваивать новые знания и действия в детском саду.

**Ориентация детей в образовательной области.**

***Люди(взрослые и дети)***. Внешний облик(находим черты сходства и различия). Сравнение разного возраста и пола, разного эмоционального состояния: особенности внешности, прически, одежды, обуви, подбор одежды и обуви в зависимости от сезона.

Разнообразие рода занятий взрослых, профессональные действия людей, некоторые инструменты, необходимые в профессии, форменная одежда. Содержание деятельности людей в течение дня.

***Правила культуры поведения, общения со взрослыми и сверстниками.*** Формы проявления вежливости, уважения к старшим: здороваться, прощаться, благодарить, обращаться к взрослым на «вы», к воспитателю по имени и отчеству. Правила вежливого и доброжелательного отношения к сверстникам в детском саду.

***Семья***  и члены семьи, их занятия и взаимоотношения, семейные праздники и события жизни(совместный отдых, посещение зоопарка, цирка, выезд на дачу)

***Родной город***. Название, ближайшее окружение детского сада, некоторые городские объекты, транспорт, отдельные правила поведения на улице, стихи о городе, рисунки, аппликация на тему «Город»

***Моя страна***. Название, некоторые общественные празники и события, стихи о родной стране.

**Образовательная область «Труд»**

**(Развиваем целостное отношение ребенка к труду)**

**Задачи воспитания и развития ребенка.**

1. Формировать представление о профессии на основе ознакомления с конкретными видами труда; помочь увидеть направленность труда на достижение результата и удовлетворение потребностей людей.
2. Воспитывать уважение и благодарность к взрослым за их труд, заботу о детях; воспитывать ценностное отношение к предметному миру как рузультату человечкского труда;накапливать опыт бережного отношения к воде, электричеству, продуктам питания, материалам для детского творчества.
3. Способствовать формированию осозанного спосаба безопасного для ребенка поведения в предметном мире;учить рассматривать предметы, выделяя особенногсти их строения, связывая их качества и свойства с назначением, разумным способом поведения в разных видах детской деятельности.
4. Вовлекать детей в простейшие процессы хозяйствеено-бытового труда- от постановки цели до получения результата труда, и уборки рабочего места;развивать качество результатов своего труда.
5. Способствовать развитию самостоятельности, желание брать на себя повседневные трудовые обязанности, включаться в повседневные трудовые дела в условиях детского сада и семьи; воспитывать эмоциональную отзывчивость,сопереживание, добросовестное и ответственное отношение к делу, товарищество и другие личностые качкства.

**Основными методами воспитания являются следующие.**

Наблюдение конкретных трудовых процессов людей разных профессий на целевых прогулках и экскурсиях.

Беседы о профессиях взрослых и использованием игровых персонажей и наглядности.

Загадки, чтение детской художественной литературы.

Рассматривание картин и иллюстраций о профессиях взрослых, предметов, инструментов, материалов как компонентов трудового процесса.

Дидактические игры, моделирующие структуру трудового процесса: цель и мотивов труда, премет труда, инструменты и оборудование, трудовые действия, результат труда.

Создание коллекций родовых понятий (Мир игрушек, мир одежды и обуви, мир посуды)

Игровые ситуации на обучение детей процессам хозяйственно-бытового труда.

Сюжетно-ролевые игры, позволяющие детям отражать в игре мир взрослого.

Дежурства, коллективный труд, трудовые поручения в условиях детского сада и семейного воспитания.

Труд взрослых и рукотворный мир

Происходит обогащение представлений детей о содержании и структуре процессов хозяйственно-бытового труда взрослых в дошкольном учреждении. Формирование отчетливых представлений о структуре трудового процесса, взаимосвязи его компонентов на примере конкретных процессов труда. Дети осознают, что цель труда определяет, какие предметы, материалы и инструменты нужно взять для выполнение трудовых действий и получение результата. Расширяются представления малышей о предметном мире как результат трудовой деятельности взрослых. Происходит познание предметов ближайшего окружения, выделение их особенностей, строения. Обеспечивается переход от выделения в предметах ярко выраженных в них качеств и свойств к пониманию связей и отношений, сущностных характеристик, лежащих в основе понятий.

У малышей развивается интерес к предметам бытовой техники, которые широко используются дома и в детском саду:пылесос, овощерезка, мясорубка, стиральная машина. Происходит познание значимости их использование для ускорения получение результата, улутшение его качества, облегчения труда человека. Расширяются детские представления о средствах связи.

Самообслуживание и детский труд

Содержание самообслужевания и детского труда в средней группе ориентированно на дальнейшее развитие самостоятельности и освоение позиции субъекта детского труда как главного педагогического условия для вхождения ребенка в реальные трудовые связи, соответствующие его возрастным возможностям, на данном этапе взросления и социального становления.

**Ориентация детей в образовательной области**

Дети получают представления о процессах самообслуживания, правилах и спосабах их выполнения.

Узнают о хозяйственно-бытовом труде в условиях детского сада и семьи. О последовательности труда от постановки цели до получения результата, оценки его качества и уборки рабочего места.

**Образовательная область «Познание»**

**(Развитие сенсорной культуры. Ребенок познает многообразие свойств и качеств окружающих предметов, исследует и эксперементирует).**

**Задачи воспитания и развития детей**

1. Обогащать сенсорный опыт детей, совершенствовать восприятие ими окружающих предметов с опорой на разные органы чувств, знакомить с новыми способами обследования.
2. Привлекать детей к обследованию предметов, выделению их качественных особенностей, поддерживать способность замечать не только ярко представленные в предмете свойства, но и менее заметные, скрытые;устанавливать связи между качествами предмета и его назначением.
3. Способствовать освоению ребенком соответствующего словаря: самостоятельно называть признаки и качества, действия обследования. Понимать значение слов «форма», «размер», «цвет», «материал».
4. Формировать умение соотносить признаки предметов с освоенными эталонами (трава зеленая, яблоко крупное, похожее на шар, елка высокая).
5. Развивать любознательность детей, поддерживать проявления самостоятельности в познании окружающего мира.

**Ориентация детей в образовательной области**

Дети различают и называют цвета спектра – красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, филетовый; черный, серый, белый; два-три оттенка цвета.

Знают геометрические фигуры и их названия (круг, квадрат, овал, прямоугольник, треугольник, звезда, крест), умеют воссоздавать фигуры из частей.

Используют сенсорные эталоны для оценки свойств предметов (машина красная, коврик квадратной формы, стул тяжелый).

Сравнивают предметы, выделяя признаки отличия и сходства по двум-трем качествам, подбирают предметы в группу преимущественно на основе зрительной оценки (по цвету, форме,материалу, вкусу, запаху). Описывают предмет, называя 3-4 основных свойства.

Учитывая признаки и качества предметов в продуктивных видах деятельности, отражают пространственные характеристики, цвет, размер и строение предметов в рисунках, аппликации, конструировании.

**Развитие кругозора и познавательно исследовательской деятельности в природе (Ребенок открывает мир природы)**

**Задачи воспитания и обучения**

1. Постоянно поддерживать интерес детей 4-5 лет к окружающей природе, укреплять и стимулировать его, удовлетворять детскую любознательность.
2. Способствовать дальнейшему познанию ребенком мира природы, открывая для него новые растения, животных, людей, признаки живых организмов, объекты неживой природы, свойства природных материалов (воды, глины, почвы и других).
3. В процессе познавательно-исследовательской деятельности развивать интерес и активность дошкольников, обогащать опыт исследовательских действий, удовлетворять детскую пытливость.
4. Поддерживать свободный разговор ребенка со взрослыми, сверстниками по поводу результатов собственных наблюдений, впечатлений. Поощрять обращения с вопросами и предложениями по проверке суждений и предложений в ходе экспериментирования.
5. Способствовать активному освоению несложных способов ухода за растениями и животными, живущих рядом с ними.
6. Стимулировать и поощрять добрые. Трогательные поступки детей, радостные переживания от положительного поступка, разделять размышления ребенка над проявлениями разного отношения людей к природе.

Осуществляя экологическое развитие детей 4-5 лет, важно останавливать свой выбор на объектах, непосредственно окружающих ребенка, тех, которые содержаться в группе, на участке детского сада, дома и в ближайшем природном окружении. Поэтому познание природы детьми осуществляется в уголке природы, на участке детского сада, центре экспериментирования, в книжном уголке, в игротеке и т.п.

Обеспечивать познавательную активность детей следует посредством использования методов наблюдения за природными объектами и явлениями природы, игрового моделирования и экспериментирования, проблемно-игровых ситуаций, труда в природе, просмотра видеофильма, чтения художественной литературы. Важно, чтобы используемые методы соответствовали интересам детей, их познавательным возможностям, особенностям отношения к окружающему.

Для накопления эмоционально-положительного опыта общения с природой педагог организует праздники, развлечения, проводит экскурсии в парк, сквер, лес, к водоему.

Интеграция экологического содержания с другими разделами может состоять в следующем:

* Использовать разнообразие экологических игр и упражнений (дидактические, словесные, подвижные) в содержании разных образовательных областей;
* В содержание образовательной области «Труд» включать уход за растениями и животными уголка природы, а так же на участке детского сада при постоянной помощи воспитателя;
* Продолжать обогащать и уточнять представления детей в процессе чтения художественной литературы; уточнять и закреплять представления детей в процессе бесед, составление описательных рассказов;
* Поощрять желание детей отражать свои впечатления от изменений в приоде в разнообразной продуктивной деятельности;
* Использовать наблюдения природы, её звуки и классическую музыку для того, чтобы помочь детям на эмоциональном уровне воспринять и лучше осознать осваиваемые представления о природном мире.

**Ориентация детей в образовательной области**

**Живая природа.** Новые представители животных и растений. Их сенсорные признаки: цвет, размер, части и органы, их пространственное расположение. Вариативность признаков у разных объектах одного вида. Вкусовые качества плодов огородных и садовых растений и т.п.

Признаки и свойства растений, животных и человека как живых организмов (двигаются. Питаются, дышат, растут) и их особенности.

Назначение оснавных органов и частей растений, животных, человека, хорошо знакомых детям. Важности сохранения всех органов и частей живого существа для его жизни и здоровья.

Основные потребности знакомых детям растений и животных и собственные потребности: в свете, тепле, влаге, пище, месте для обитания, защите от врагов; способы удовлетворения этих потребностей. Труд человека по созданию условий и уходу за живыми существами, отношение к ним; состояние растений и животных, детей.

**Неживая природа, жизнь растений и животных в среде обитания.**

Разнообразие явлений природы ( моросящий дождь, ливень, туман, шторм, сильный ветер, уроган). Свойства и качества природных материалов (сыпучесть песка, вязкость глины, липкость мокрого снега). Существование разных сред обитания – наземной (почва, земля), воздушной (воздух) и водной (вода).

Приспособление отдельных хорошо знакомых детям растений и животных в среде обитания, выраженное во внешнем строении, поведении (животных), способах существования. Домашние и дикие животные:дикие животные самостоятельно находят пищу, защищаются от врагов, выращивают потомство, строят жилище, домашним животным помагает в этом человек.

Особенности сезонных явлений природы, приспособлений растений и животных к изменяющим условиям среды осенью, зимой, весной и летом: осенью становятся холодно, увядают растения, исчезают насекомые, птицы улетают на юг, весной становится теплее, греет и ярко светит солнце, вырастают и зацветают растения, появляются насекомые, летом птинцырастут, учатся летат и вырастают во взрослых птиц.

**Рост животных и растений.** Животные и их детеныши. Изменения во внешнем виде хорошо знакомых растений и животных в процессе их роста и развития, некоторые яркие стадии и их последовательность. Необходимо оберегать как молодое, так и взрослое живое существо. Процесс посадки и выращивание лука, крупных семян растений: цель, предмет труда, инструменты и материалы, трудовые действия в их последовательности, результат труда.

**Места произрастания и обитания растений и животных.** Обитатели леса, луга, водоема, парка, клумбы, аквариума: на лугу много света, нет высоких деревьев – растут травенистые растения, любящие свет, много невысоких цветущих растений, поэтому там живут разные насекомые и мелкие зверьки; над лугами летают птицы, которые питаются насекомыми.

**Человек.** Дети взрослые. Особенности внешнего вида, различия и сходства во внешности со сверстниками и родителями. Органы чувств и их назначения: глаза чтобы видеть, нос чтобы дышать, язык различать вкус. Люди – живые, они питаются, передвигаются, дышат воздухом, чувствуют, им нужна пища, вода, свежий воздух. Особенности присуще только человеку: люди общаются только с людьми, думают разговаривают, видят красоту природы, трудятся, заботятся о других людях, растениях,животных, условиях среды, проявляют добрату.

**Развитие математических представлений**

**(делаем первые шаги в математику. Исследуем и экспериментируем)**

**Задачи воспитания и развития детей**

1. Развивать умения различать объекты по свойствам (форма, размер, количество, пространственное расположение), сравнивать в практических видах деятельности и в играх.
2. Выявлють простейшие зависимости предметов по форме, размеру, количеству и прослеживать изменения объектов по одному-двем признакам.
3. Развивать умения сравнивать, обобщать группы предметов, соотносить, вычленять закономерности чередования и следования, оперировать в плане представлений, стремиться к творчеству.
4. Проявлять инийиативу в деятельности, в уточнение или выдвижении цели, в ходе рассуждений, в выполнении и достижении результата.
5. Осваивать умения рассказывать о выполняемом или выполненном действии (по вопросам), разговаривать со взрослыми, сверстниками по пооду содержания игрового действия.

Освоение задач математического развития осуществляется в активных практических действиях сравнения, упорядочивания, обобщения, распределения, сосчитывания – как в совместно со взрослыми, так и мамостоятельно. Игры и игровые материалы способствуют освоению счета, свойств и отношений форм, размеров, временных, пространственных и количественных.

Это игры:

- на воссоздание и изменение по форме, цвету: «Хамелеон», «Уникуб», «Цветное панно», «Тетрис»;

-на плоскостное и объемное моделирование: «Кубики для всех», «Чудо крестики», «Чудо соты», «танграм», «Волшебный круг», «Змейка», «Игровой квадрат»;

- на соотнесение карточек по смыслу: игры с пазлами: «Цвета и формы», «Ассоциации», «Часть и целое», «Числа и цифры»;

- на трансфигурацию и трансформацию: «Змейка», «Цветок лотоса», «Игры со спичками», «Геометрический конструктор»;

- на освоение отношений «ц

елое-часть»: «Дроби», «Прозрачный квадрат», «Геоконт», «Математический планшет», «Играем вместе»;

- игровые материалы: «Блока Дьеныша», «Цветные счетные палочки Кюизера» и методические пособия к ним.

**Ориентация детей в образовательной области**

Дети 4-5 лет осваивают умения пользоваться эталонами с целью определения форм предметов окружения, размеров объектов по длине, ширине, высоте, толщине, что помогает им точнее отображать предметы в лепке, аппликации, конструировании.

Дети учатся характеризовать объект, в сравнении с другими, как находящейся слева или справа, впереди или сзади от…, как выше/ниже другого, занимать, например, третье место в ряду,быть выраженным знаком-символом,цифрой.

Осваивают умение пользаваться схематическим изображением действий,свойств,понимать замещение конкретных признаков моделями,разгадывть и осмысливать их значения,предлагать новые знаки-символы.

Осваивают практическое деление целого на части и умение проявлять самостоятельность в познании простых зависимостей части и целого, соизмерения велечин с помощью предметов-заместителей, расширяет возможности познания, дает выход за пределы непосредственных способов оценки.

Числа становятся для детей показателем количества, итогом счета, восприятия различных совокупностей (звуков, событий, предметов).Дети осваивают умения умения , ориентируясь на числах, увеличивать и уменьшать, создовать группы предметов, делить их на подгруппы(части).

Итоги освоения образовательной области

**Достижения ребенка (Что нас радует)**

* Ребенок называет геометрические формы, размеры предметов, находит фигуры, предметы необходимой формы и размера, пользуется эталонами в деятельности по определению формы, размеров, окружающих объектов, в рисовании, лепке.
* Сравнивает предмет с предметом, группу (3-4 предмета) с группой, выделяя при этом 4-6 признаков сходства и отличия; сосчитывает предметы (6-8).
* Групперует предметы, фигуры по двум-трем свойствам; форма, размер, обобщает по признакам.
* Выявляет последовательные зависимости величин, объясняет зависимости между элементами ряда.
* Самостояельно экспирементирует с целью определения неизменности количества и размера, объясняя, почему стало больше или меньше.
* Применяет известные ему способы действий в новой обстановке – счет, сравнение, упорядочивание, гркуппировку.

**Вызывает озабоченность и требует совместных усилий педагога и родителей**

- ребенок называет геометрические фигуры, но форму предметов на основе эталонных представлений определить затрудняется. Ошибается в изображении форм в иодеятельности.

- затрудняется в сравнении, групперовке предметов, часто допускает ошибки.

- испытывает затруднения в выполнении игровых действий по алгоритму.

**Образовательная область «Коммуникация»**

**(Развиваем речь и коммуникативные способности детей)**

**Задачи воспитания и развития детей**

Задачи на развитие свободногообщения со взрослыми и детьми.

1. Стимулировать развитие инициативности и самостоятельности ребенка в ркчевом общении со взрослыми и сверстниками, использование в практике общения элементов описательных монологов и объяснительной речи.
2. Развивать потребность в деловом и интеллектуальном общении со взрослым.
3. Развивать ситуативно-деловое общение со сверстниками во всех видах деятельности.
4. Развивать умение воспринимать и понимать эмоции собеседника и адекватно реагировать на них.

Задачи на развитие всех компонентов усной речи в различных видах детской деятельности.

1. Развивать связную монологическую речь: учить детей составлять описательные рассказы о предметах и объектах, описательные рассказы по картинам.
2. Развивать диалогическую речь:учить формулировать вопросы,при ответах на вопросы использовать элементы объяснительной речи.
3. Развивать словарь детей посредством знакомства детей со свойствами и качеством объектов, предметов и материалов и выполнение обследовательских действий.
4. Развивать умение чистого произношения сложных звуков родного языка, правильного словопроизношения.
5. Воспитывать желание использовать средства интанционной выразительности в процессе общения со сверстниками и взрослыми.

Задачи на практическое овладение нормами речи

1. Развивать умение использовать вариативные формы приветствия, прощания, благодарности, обращения с просьбой.
2. Развивать умение использовать вежливые формы обращения к незнакомым людям: детя и взрослым.
3. Развивать умение выражать эмоционально-положительное отношение к собес
4. еднику с помощью средств речевого этикета.



**СЮЖЕТНО - РОЛЕВЫЕ ИГРЫ**

Младшая группа



**Сказочные игры**





**ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ИГРЫ**

**"Дочки-матери"**

Самая популярная на сегодняшний день игра, правила ее меняются в зависимости от обстоятельств и количества детишек, возраст которых не ограничивается.  
Рассмотрим несколько вариантов игры:  
1. Девочка играет с куклами дома или на улице. Она – мама, куклы – дочки. Ей приходится самой спрашивать, самой отвечать, самой действовать и придумывать различные ситуации, то есть – участие принимает только один ребенок.

Игра развивает способность заботиться о близких, отвечать за свои поступки, быть справедливой и хозяйственной, а главное – самостоятельной.  
  
Играя с куклами, девочка старается скопировать действия и слова своей мамы, тети, бабушки, старшей сестры или кого-то из родственников, кто ей наиболее симпатичен. В зависимости от места действия, меняются ее настроение, голос, прическа. Все выглядит правдоподобно и естественно, если никто из взрослых не вмешивается и не поправляет ее. Необходимо в этой ситуации дать ребенку полную свободу.  
  
2. Девочки играют между собой. Каждая из них должна вообразить себя мамой, бабушкой, дочкой, внучкой, сестрой. Хотя бывает, что девочка исполняет папину роль. Тут необходимо научиться общаться друг с другом, понимать, доверять, сочувствовать, помогать.  
  
Очень важны время и место действия. Как и в обыденной жизни, любая мелочь сначала продумывается, обсуждается, а затем приводится в исполнение. Сценарий предлагают, как правило, старшие по возрасту девочки, но в процессе игры что-то может измениться. Например, "мама" отводит "дочку" в садик или в школу, сама идет на работу, дома хозяйничает "бабушка". Вечером они вместе собираются, пьют чай, беседуют. Потом "мама" садится за рукоделие, "дочь" идет рисовать, а "бабушка" включает ненастоящий телевизор, где как будто идет концерт, – поют, читают стихи сами дети.  
  
Когда концерт заканчивается, с работы приходит "папа". Он рассказывает о том, что с ним произошло, ужинает и предлагает "дочке" покатать ее на машине – это у него велосипед. Итак, мы видим сцену из нашей жизни, только у детей все немного приукрашивается, упрощается, сглаживаются острые углы конфликтов.  
  
3. Девочки играют с мальчиками. Здесь уже у "мамы" появляются "сыновья", "братья". Игра приобретает более оживленный характер, мальчишки – это непоседы и любители спорить, поэтому от девочек требуется умение где-то уступать, не обращать внимания на непослушание. Ребята стремятся к дружбе и сотрудничеству, используя взаимовыручку и улыбку. Игра позволяет ребятишкам стать нужными и значимыми в кругу сверстников, узнать характер и привычки своих друзей, почувствовать себя взрослыми.  
  
4. В игре принимают участие взрослые. Действие, например, происходит на улице. Взрослые разговаривают, сидя на скамейке, или читают прессу, но теперь они – дети. А сыновья и дочки "уходят на работу", потому что они стали "мамами" и "папами", все заботы перекладываются временно на их плечи. По возвращении они отвечают на многочисленные вопросы своих "детей", говорят о правилах поведения и накладывают запрет на какие-либо действия, старательно объясняя, почему нельзя делать того или другого. Возникающие споры дают понять, насколько важны те или иные поступки, и не секрет, что в спорах рождаются истины.  
  
Такой вид игры позволяет максимально приблизиться к волнующим проблемам "отцов" и "детей". Да и каждому взрослому будет приятно видеть своего ребенка размышляющим.  
  
Во время игры ребята и взрослые могут поведать друг другу веселые истории:  
  
– Алексей, когда же ты исправишь двойку по математике?  
  
– Не знаю, мамочка. Учительница просто не отходит от журнала…  
  
– В твоем возрасте, – говорит отец сыну, – Наполеон был первым учеником в классе. Тебе это известно?  
  
– Нет, папочка, – признается мальчуган, – зато я знаю точно, что в твоем возрасте он стал уже императором Франции.

**"Скорая помощь"**

Играть могут два человека и более, возраст не ограничен. Дети находятся в разных частях комнаты или площадки.  
  
Один из детей якобы плохо себя чувствует и вызывает по телефону "скорую помощь". Через три минуты появляется "доктор" с игрушечными медикаментами и оказывает "больному" первую медицинскую помощь, задавая вопросы: что болит, где, как сильно, что этому предшествовало, какие лекарства были использованы. При необходимости, "больного" направляют на лечение в "больницу".  
  
Игра развивает у ребенка чувство милосердия, желание помочь и утешить, умение заботиться о ближнем с нежностью и любовью, общительность.  
  
Медикаментами могут временно стать конфеты, вафли, разные сиропы или просто вода.  
  
Перевязочным материалом служат марля, бинты, ленты, обычные лоскутки. Дети в этом плане очень находчивы.  
  
Взрослые могут предложить детям в процессе игры выучить такие строчки:  
  
Не бойтесь, пожалуйста, доктора льва.  
  
Он в горло зверюшке заглянет сперва  
  
И выпишет срочно рецепт для больного:  
  
"Ни капли соленого, острого, злого".  
  
Без самого доброго, нежного слова,  
  
Без лучшего слова не лечат больного.  
  
Постарайтесь сделать так, чтобы ребята подумали над смыслом этих строчек.

**"Детский сад"**

Возраст и количество игроков не ограничиваются. Используются различные мягкие игрушки, детская посуда, кроватки и коляски для кукол.  
  
Девочки распределяют роли "воспитателей" и "нянь", а кто-то будет "музыкальным работником".  
  
Кукол озвучивают сами дети. Завтрак, прогулка, разучивание считалочек – все идет по порядку. Игра развивает дисциплинированность, ответственность, доброжелательность.  
  
События развиваются как в обычном садике:  
  
1. Утром зарядка или танцы под веселую музыку.  
  
2. Завтрак.  
  
3. Занятия (веселый счет, рисование, разукрашивание и т. п.).  
  
4. Прогулка.  
  
5. Обед.  
  
6. Тихий час (для кукол). Девочки исполняют колыбельные песенки, рассказывают сказки.  
  
7. Подготовка к полднику – куклам необходимо сделать прически, нарядить.  
  
8. Полдник.  
  
9. Различные игры в комнате или на уличной площадке.  
  
Хорошо, когда в игре принимают участие взрослые (в роли методиста или старшего повара).

## "Веселый поезд"

Детям надо представить себя работниками железной дороги. Возраст игроков не ограничен. Поезд собирается из стульев, скамеечек, больших коробок.  
  
Главные действующие лица: машинист, проводники, пассажиры, дорожный патруль, повар в вагоне-ресторане.  
  
"Машинист" ведет состав и объявляет названия станций. "Проводники" проверяют наличие билетов, рассаживают "пассажиров", разносят чай. "Дорожный патруль" следит за порядком. Каждый ребенок в пути рассказывает какую-либо веселую историю или исполняет песенку.  
  
Играя, дети общаются, учатся правильно вести себя в общественном месте. Ценно в этой игре то, что можно создать сложные ситуации и пробудить у детишек желание помочь друг другу.  
  
Игру можно дополнить. Вместо билетов пусть ребята приобретут по купону "на одну приятную услугу". Каждый, кто нуждается в посторонней помощи, должен поднять купон вверх. Тогда остальные дети увидят этот сигнал и спросят, чем они могут помочь. Тот, кто выполнит просьбу, получает купон от того, кто нуждался в помощи. А ребенок, оставшийся без купона, в дальнейшем сам должен кому-нибудь помочь.  
  
Купоны изготовьте из картона и на каждом надпишите: "За исполнение одного хорошего поступка".

# Поиграем в сказку. Игры сказочные

## "Кино"

Для проведения этой игры придется организовать "домашний кинотеатр" или приобрести проектор. Ведущему необходимо заранее подобрать эпизоды из разных сказок, где четко проявляются черты характера персонажей. Подойдет, например, эпизод, когда волк прикидывается бабушкой, а Красная Шапочка интересуется: "А почему у тебя такие большие ушки?" и т. д.  
  
Задача играющих – озвучить заданный эпизод так, чтобы эти черты были четко выражены и сразу стало понятно, что это за герой. А затем команда соперников должна воспроизвести эту сказку в виде небольшой сценки, стараясь озвучить ее так, как это сделали ребята до них. Потом роли меняются. Побеждает команда, которая справится со своей задачей лучше.

## "Интервью"

При помощи считалки выбирается "журналист", остальные играющие распределяют между собой роли. "Журналист" в это время находится в другой комнате и не видит, кто какой образ себе выбрал. Затем ведущий объясняет ребятишкам правила игры:  
  
"Представьте, что в сказочную страну прибыл журналист и пытается взять интервью у ее обитателей. Чтобы определить, кто есть кто, журналист намерен задавать всем очень хитрые вопросы или просить их исполнить какое-либо его задание".  
  
Но учтите, что по ходу действия спрашивать напрямую "Ты кто?" "журналист" не может. "Жители" же страны, пока он общается с кем-то, должны жить своей обычной жизнью:

кто-то кого-то догонять ("волк" "козлят"), кто-то над чем-то колдовать ("Яга" и "фея"). При этом плохие персонажи должны по возможности скрывать свою настоящую сущность.  
  
Приведем пример. Так, "журналист" попадает в лес и наталкивается в нем на персонажа, который занят колдовством. Это может быть как обычная "баба Яга", так и добрая "фея", а, может, и совершенно другой персонаж. Возможно, это "лиса" варит угощение для "журавля". Это "журналисту" и нужно выяснить. Он может спрашивать следующее: "Что вы варите?", "А кому вы решили помочь?", "А станцуйте-ка вы мне танец". Если это "фея", значит она должна двигаться плавно, если "Яга" – пусть старается подражать повадкам этой старушки, то есть сочетает все движения с подскоками и прыжками. Как только персонаж угадан, у него можно брать интервью. Вопросы "журналиста" непременно должны быть веселыми и шуточными.  
  
После того как за определенное время "журналист" угадает какое-то число персонажей, ребята выбирают на его место другого игрока и меняются между собой своими ролями.

## "Илья Муромец" и "Горыныч"

Играющие делятся на пары: "Ильи Муромцы" и "трехголовые змеи". "Драконам" дают по три длинные палки, соединенные вместе таким образом, чтобы ими можно было шевелить. На концы каждой палки можно насадить бумажные змеиные маски. Игроки, изображающие "Муромцев", получают пластмассовые кольца. Задача "Горынычей" – коснуться одной из своих "голов" "Ильи Муромца" и таким способом его убить. При этом "Горынычи" должны, не останавливаясь, крутить "шеями", чтобы "Муромцы" не могли накинуть на них кольцо, то есть "отрубить" головы.  
  
Во время игры пара должна стараться воспроизвести образы и диалоги данных персонажей так, чтобы они были схожи с настоящими. Задача "Горыныча" – угрожающе шипеть и устрашать, а "Ильи" – отшучиваться и насмехаться. Побеждает пара, наиболее удачно обыгравшая сцену боя Ильи Муромца со Змеем Горынычем.

Кто "плохой" и кто "хороший"

Эта игра является своеобразной проверкой на то, кого именно из сказочных персонажей дети считают плохим, а кого хорошим. Она же позволяет выяснить основные ошибки детских представлений о них и научит малышей представлять себя и теми, и другими.  
  
На первом этапе игры ведущий просит всех детей самостоятельно выбрать для себя сказочного персонажа и объясняет задание. Оно заключается в том, чтобы дети после определенного сигнала успели самостоятельно рассредоточиться на "плохих" и "хороших". Первые должны отбежать на левую сторону, вторые – на правую. Затем ведущий ставит музыку и на ее фоне зачитывает стихотворение:  
  
В нашей сказочной стране проживают многие:  
  
И рогатые, и зубастые, и двуногие.  
  
Разделяет их одна неприступная стена.  
  
По одну ее сторонку  
  
Вижу смех я и тепло.  
  
По другую – лишь воронку  
  
И ужасное стекло.  
  
Но вот однажды поутру  
  
Здесь приключилось страшное…  
  
Здесь необходимо, чтобы неожиданно для детей зазвучала угрожающая музыка, напоминающая скрип дверей, грохот, шипение и тому подобное.  
  
Отвалились ворота – и…  
  
Все удрали, кто куда.  
  
Я прошу вас всех собрать  
  
И на место раскидать.  
  
Задача детей после этих слов быстро разделиться на две команды: одну из "плохих" жителей сказочного государства, другую – из "хороших". По свистку распределение заканчивается. Те, кто не успели определиться, выбывают и в дальнейшем становятся наблюдателями.  
  
После этого ведущий дает следующее задание. Каждая команда должна придумать небольшую сценку с участием всех входящих в ее состав персонажей. Но следует учесть, что в этой сказке должны быть как положительные, так и отрицательные герои. Следовательно, из уже отобранных изначально "плохих" играющие должны отобрать тех, кто является наиболее безобидным. А из среды "хороших" ребятам предстоит выбрать самых плутовских и имеющих двойственные черты характера.  
  
Так дети научатся определять тех, кто способен быть одновременно и плохим, и хорошим. Когда играющие подготовятся, они поочередно показывают свою сценку. Затем проводится общее обсуждение. Каждая команда должна объяснить, почему именно ту или иную роль они обозначили как самую коварную, а другую как самую безобидную, и доказать это конкретными примерами из литературных произведений и фильмов.

**Вопрос – ответ**

Играющие рассаживаются полукругом, а ведущий садится напротив них. Игра проводится в два этапа. Первый идет по принципу: вопрос – ответ. Ведущий называет персонажей, а дети должны найти ему противоположность. За каждый правильный ответ ребенок получает черный (если персонаж отрицательный) или белый (если персонаж положительный) жетон. Когда суть игры будет понятна, ведущий усложняет задание, периодически вставляя нейтральных персонажей или чередуя этих. Приведем пример:  
  
1. Черепашки ниндзя – черепаха Тортилла.  
  
2. Тигр – кошка.  
  
3. Кот Леопольд – Кот Базилио.  
  
4. Царь Солнечного Света – Кощей Бессмертный.  
  
5. Леший – старичок Лесовичок.  
  
Перед вторым этапом игроки подсчитывают количество полученных ими черных и белых жетонов. Количество тех или других определяет принадлежность игрока к той или иной команде. В результате образуются две команды: "хорошие" и "плохие". При этом и количество участников в них будет различным.  
  
Затем каждая команда распределяет между собой роли из тех, что были ими угаданы. А после этого начинаются соревнования. Ведущий объявляет:  
  
"В сказках очень часто происходят бои между темными и светлыми силами. То же самое я предлагаю сделать и вам. Вы должны выдвинуть на каждый конкурс по одному игроку. Победивший получает жетон победителя. Та команда, у которой после игры окажется их больше, будет победителем".  
  
После этого каждая команда выдвигает по одному игроку для первого конкурса. Конкурсы могут быть следующими:  
  
1. Для первой пары: рассказать о себе в духе выбранного героя. Например, "кот Леопольд" начнет свое изложение так: "Ребята, друзья, меня зовут Леопольдом. Я люблю мир и предлагаю всем жить дружно и не ссориться". Желательно, чтобы при этом детишки еще и пародировали голоса своих персонажей.  
  
2. Для второй пары: станцевать танец своего персонажа.  
  
3. Придумать музыкальное сопровождение, характеризующее шаги данного героя, и показать его походку. Для "Кощея" это будет грохот или хруст костей, которые ребенок может воспроизвести, тряся деревянными бусами или трещоткой. Для "лешего" – хруст веток под ногами. И как только играющий подберет свое музыкальное сопровождение, он может попросить кого-то из своей команды исполнить его, а сам в это время изобразит походку. Так получится наложение звука на действие.  
  
4. Обыграть поведение персонажа в образе главы королевства. Тут важно показать, как он будет себя вести и какие приказы отдавать. Для этого конкурса необходим стул со спинкой, заменяющий трон. Побеждает тот играющий, кто освоит свою роль лучше.  
  
5. Обыграть трапезу приема пищи и ее приготовления. Так, "баба Яга" будет кашеварить у костра и бросать в котелок разные приправы, что-то нашептывая и приговаривая. При этом она может приплясывать и притопывать. Персонажи же положительные, такие, как "Иван царевич", могут заняться охотой, сбором урожая и тому подобным.

## "Урбанистическая" сказка

Урбанистическая сказка – это значит "городская" сказка, то есть та, которая развертывается на фоне привычного городского пейзажа – улиц, домов, дворов. В начале игры выбирается ведущий. Он должен предложить участникам условия, по которым будет происходить игра. Его задача также – следить за ходом игры, чтобы потом обоснованно подвести итоги.  
  
Ведущий берет несколько листов бумаги, рисует или пишет на них свое представление о месте, где должна происходить сказка. Например, он может нарисовать несколько высотных домов, двор, деревья. Вокруг – зима, все запорошено снегом. Этот рисунок ведущий дает одному из участников игры и предлагает придумать сказку, которая могла бы произойти именно в этом месте. Не имеет смысла тщательно вырисовывать все детали, рисунок должен быть схематичным, поэтому на него не нужно тратить много времени.  
  
Впрочем, если все участники игры решат подготовиться к ней заранее, они могут вырезать из журналов красивые рисунки или нарисовать их самостоятельно. Если ведущий не умеет рисовать, пусть он просто опишет место, где будет происходить сказка. Например, таким образом: "Жаркое лето, все вокруг зеленое, красочное, яркое. В самом центре города есть большая аллея, где растут красивые цветы…". Соответственно, игрок, получивший такое описание, должен сочинить сказку, которая могла бы произойти в летнем городе, в такой аллее.  
  
Игрок, который получил от ведущего картинку, может придумать любую историю, используя всем известных сказочных героев. А если хочет, пусть придумает сказку самостоятельно. В качестве примера может подойти такая история:  
  
"За несколько дней до Нового года на город обрушился сильный снегопад. Все дома, деревья, дворы замело снегом, поэтому создавалось впечатление, что вокруг не обыкновенный город, а сказочная страна. В одном дворе дети вышли гулять и стали лепить из снега разные фигуры. Они построили снежный дворец, рядом с которым поселили Снегурочку, Снежную Королеву, Золушку и Буратино. Наступил вечер, дети ушли домой играть в компьютерные игры, смотреть интересные фильмы и готовиться к веселым новогодним праздникам.  
  
Все знают, что перед Новым годом могут происходить чудеса. И в тот момент, когда дети ушли домой, на небе ярко засияла звезда. Наверное, от нее шло какое-то особое излучение, потому что через несколько минут во дворе стали твориться удивительные события. Фигуры из снега вдруг засияли ярко-зеленым светом, а потом на их месте оказались живые сказочные герои.  
  
Снегурочка оказалась очень милой девочкой, ее сияющие глаза открыто говорили о ее добром характере. Снежный Буратино превратился в забавного и озорного мальчишку и отличался от обыкновенных детей только своим длинным носом. Золушка стала скромной девочкой в старинном платье, очень красивой и воспитанной. И только Снежная Королева отличалась жестокостью и коварством. Зато внешне она выглядела необыкновенно элегантной, величественной. Впрочем, в этом не было ничего удивительного – ведь это настоящая королева. А все царственные особы умеют производить впечатление на окружающих своим поведением.  
  
И вот после того, как во дворе ожили эти сказочные герои, они сразу же вознамерились отправиться к тем детям, которые их слепили. Буратино вылепил из снега ученик первого класса, веселый и озорной мальчишка. У него в характере было много общего с этим сказочным героем, наверное поэтому он и выбрал такого героя. Золушку слепила скромная и добрая девочка. Она училась во втором классе и очень любила сказки. Снегурочку вылепила ее подруга, которая уже давно ждала новогоднего праздника. Ей очень хотелось получить в подарок компьютер, поэтому она надеялась, что Дед Мороз и Снегурочка выполнят ее желание. А Снежную Королеву избрала их одноклассница, очень красивая и очень эгоистичная девочка. Она всегда старалась добиться своего, не обращая внимания на настроение и желания других. Она очень завидовала злым волшебницам из сказки, потому что они могли добиваться своего с помощью колдовства.  
  
Итак, эти сказочные герои отправились к детям. Разумеется, они не могли прийти в своем настоящем виде, потому что кто-то из взрослых мог бы увидеть их. А сказочные герои этого очень боятся. Поэтому они стали невидимыми. Они пришли к детям и стали жить рядом с ними. Дети вскоре привыкли к своим невидимым друзьям и начали иногда спрашивать у них совета. Добрые сказочные герои учили только добру, а злая Снежная Королева давала лишь злые советы. Поэтому добрые дети стали творить добрые дела, а девочка, к которой пришла Снежная Королева, стала еще злее и эгоистичнее, чем была раньше".  
  
Участник игры может рассказывать сказку до конца. Но ведущий имеет право прервать его на любом месте, чтобы предложить кому-то другому продолжить сказку. В конце ведущий и все участники игры подводят итоги. Можно объявить тайное голосование, а именно – пусть каждый напишет на листочке свое мнение о сказке, а в итоге ведущий скажет, чья история получила больше голосов. Соответственно, участник игры, сочинивший эту сказку, и будет победителем. Его можно наградить каким-то призом или шутливой почетной грамотой "Лучший сказочник".

**Старая сказка на новый лад.**

Все хорошо знают и помнят старые сказки. Но ведь любую из них можно немного изменить, чтобы она стала современной. От этого сказка совсем не потеряет своей остроты и загадочности, а, наоборот, приобретет новые оттенки. Перед началом игры выбирается ведущий. Он должен как следить за ходом игры, так и помогать ее участникам по мере необходимости. В конце игры ведущий подводит итоги.  
  
Ведущий дает задания каждому игроку. Например, кому-то он предлагает: "Расскажи современную сказку про Царевну-лягушку". Все хорошо знают старинную русскую народную сказку про это чудесное земноводное, которое потом превратилось в прекрасную царевну.  
  
Участник игры может придумать такую историю:  
  
"В одном городе жил очень богатый и уважаемый человек. Он владел несколькими крупными предприятиями, и дела у него шли очень хорошо. Он при необходимости мог сесть на свой личный самолет и полететь за границу. Только счастливым он себя назвать никак не мог. Дело в том, что было у этого человека три сына. Сыновья не могли найти себе хороших невест, хотя сами были и красивы, и умны, и характер у них был вполне покладистый. Встречались они и с актрисами, и с фотомоделями, но только счастливой семейной жизни не получалось. Их отец долго думал, а потом сказал: "Пора вам, дети мои, жениться. Я придумал, как вам отыскать себе невест".  
  
Старшему сыну отец велел взять мобильник и набрать первый попавшийся номер. Выпал номер одной крупной фирмы. Директором ее оказалась молодая прелестная женщина. Старший сын познакомился с ней – и вскоре они сыграли свадьбу.  
  
Второму сыну отец велел заняться поисками невесты по Интернету. Сын послушался совета и быстро нашел очень красивую женщину, которая была ко всему прочему автором популярных детективов. И только третий, самый младший сын, никак не мог найти себе хорошую жену. Тогда сказал ему отец: "Сынок, возьми машину, сядь в нее и отправляйся куда глаза глядят. Так, глядишь, найдешь и ты свое счастье".  
  
Сел парень в свой "Мерседес" и отправился куда глаза глядят. Долго ли он ехал, о том никто не знает. Вот уже выехал он из города и едет по загородному шоссе. Едет, музыку слушает, наслаждается окрестным видом. Таким образом, он незаметно оказался в глухом лесу. По всему чувствовалось, никакая цивилизация не добралась до него. Уже и дороги асфальтированной нет под колесами, и лес становится все более непонятным.  
  
Вдруг "Мерседес" остановился. Парень вышел из машины, смотрит вокруг – нет никого, только деревья машину обступили да трава высокая. Посмотрел он вокруг и увидел рядом небольшую лягушечку. Подумал парень: "Ничего особенного, лягушка как лягушка…" И вдруг эта совершенно непримечательная лягушка говорит ему: "Здравствуй, дорогой мой. Я очень давно тебя ждала". В первую минуту парень подумал, что у него слуховые галлюцинации. Но потом лягушка объяснила ему подробнее: "Я не простая лягушка, я на самом деле заколдованная девушка. Возьми меня с собой, женись на мне. И тогда со временем я снова обрету свой настоящий облик".  
  
Парень был шокирован. Он ни разу не видел говорящих лягушек. В детстве он, конечно, читал что-то подобное. Но с тех пор прошло уже очень много времени, и он сказку уже почти позабыл. Смотрит он на лягушку, а сам думает: "Конечно, жениться на ней я не собираюсь. Ведь окружающие неизвестно что подумают, к тому же – у лягушки документов нет. А как же нас в ЗАГСе будут регистрировать? Но диковинное животное все равно нужно взять с собой, можно друзьям показать, интересно все-таки".  
  
Так думает парень, а сам смотрит на лягушку и обещает ей: "Да, возьму тебя с собой". Взял парень лягушку и привез ее домой. Спрашивает отец его: "Ну что, нашел ты невесту?" Парень хотел его повеселить – и про лягушку рассказывает, а отец послушал и заявляет: "Ну что ж, лягушка так лягушка. Значит, тебе судьба такая". Обиделся парень, но деваться некуда. Отец его договорился, чтобы лягушке оформили документы. Назначили свадьбу. Гости приехали, а парень все думает: "Как же я на лягушке женюсь?" Надо сказать, что никто из гостей ту лягушку пока не видел.  
  
Приезжает парень в ЗАГС и вдруг видит девушку в белом свадебном платье красоты невиданной, да и платье на ней изумительное. Фигура у девушки как у топ-модели, глаза – как звезды, зубы – жемчуг, кожа – атлас! Такой красавицы парень еще никогда не встречал. И думает он: "Везет же кому-то. А я вынужден на лягушке жениться". И вдруг красавица говорит ему: "Я же говорила тебе, что на самом деле я не лягушка. Теперь ты мне поверил?"  
  
Обрадовался парень, женился на девушке. Но после свадьбы, как только они приехали в ресторан, девушка исчезла. Оказалось, что ее похитил злой экстрасенс-волшебник. Пришлось парню жену свою спасать. Для этого отправился он в Китай изучать древнее восточное колдовство, чтобы справиться с экстрасенсом. Нелегко ему пришлось, но в результате удалось ему спасти свою жену-красавицу. Стали они жить весело и счастливо, открыли свое предприятие, деньги начали зарабатывать. И никто им не мешал".  
  
Каждый участник должен рассказать примерно такую же сказку.  
  
В конце игры ведущий подводит итоги. Он должен посовещаться с остальными игроками и выбрать самого талантливого рассказчика. Того, чья сказка окажется самой интересной, можно наградить призом или грамотой, сделанной самостоятельно.

**Фантастические игры**

Все дети очень любят фантазировать, а если им предложить поиграть и пофантазировать одновременно, это станет двойным удовольствием для каждого ребенка. Тем более, если они начнут не просто играть, а примут на себя определенные роли к примеру, один станет "космонавтом", другой – "жителем Луны" или другой планеты, который встретит так называемого "пришельца с Земли", а третий вообще сыграет "оборотня" или "динозавра".  
Каждая игра по-своему интересна и привлекательна, они могут быть как подвижные, так и простые, типа "дочки-матери". А некоторые игры можно организовать обоими способами, выбрав более подходящий для ситуации вариант. Более спокойные не требуют большой подвижности, в такие игры можно играть как на улице, так и дома.  
Правда, число участников в этих играх ограничено, если, конечно, не увеличивать список действующих лиц. Но при желании, к примеру, "космонавтов" может быть двое или трое, "моряков", "динозавров" тоже столько, сколько требуется по сюжету. Это сделает игру интересней и увеличит время ее проведения.

**"Полет на Луну"**

Дети в маленьком возрасте часто "летают на Луну и другие планеты". Они стремятся познать как можно больше о том, что так привлекательно и заманчиво, что имеет тайну. Эта игра рассчитана на детей от 5 лет, каждый игрок будет выполнять определенную роль. В начале игры эти роли нужно распределить.  
Первый игрок – "капитан корабля", второй – "первый пилот", третий – "второй пилот", четвертый – "врач", ведь на каждом корабле должен быть свой доктор, пятый игрок займет уже противоположную позицию, он будет встречать "космонавтов" на Луне. Таких игроков может быть несколько – к примеру, пять "жителей Луны", и у каждого из них своя роль, это: "мама", "папа", "дети".  
Сама игра имеет несколько стадий, первая – "полет на корабле", в это время "жители Луны" будут готовиться к встрече. Они подготовят "площадку для прилунения", ее можно просто нарисовать, а можно постелить материю. Дальше нужно приготовить "лунные блюда", их можно сделать игрушечными – к примеру, куличики из песка, а можно и настоящими, для чего хорошо подойдут пирожки, конфеты, печенья и другие поштучные лакомства, которые можно есть, держа в руке.  
А на самом "корабле" каждый занят своим делом: "капитан" командует, это должен быть самый взрослый игрок, "первый пилот" встанет к штурвалу, на нем самое сложное дело – "вести корабль к новой планете". "Второй пилот" ему помогает, указывая направление движения. "Врач" наблюдает за их здоровьем, для этого ему понадобятся игрушечный стетоскоп, градусник и, конечно, медовая микстура.  
Чтобы все было естественно, игрокам понадобятся костюмы или их элементы: "капитан" должен быть в фуражке, "пилоты" с поясом, "врач" или в халате, или с повязкой на руке. "Жители Луны" также должны иметь свои отличия – это интересные рожки, ушки или носики пятачком. Все эти элементы отличия можно как изготовить самим из кусочков ткани, так и купить в магазине. У "папы" отличие красного цвета, у "мамы" синего, у "детишек" зеленого.  
При встрече игроки обмениваются рукопожатием и начинают знакомить со своей территорией, объясняясь как в пантомиме, поскольку языка они не знают. Сначала "капитан" ведет "лунатиков" на корабль и показывает им пульт управления, а затем "лунатики" ведут "космонавтов" по планете, где у них кухня и другие комнаты.  
В эту игру можно играть как дома, так и на улице. Дома это могут быть разные комнаты, на улице игра займет песочницу, а "корабль" разместится на спортивных снарядах.

**"Космические пираты"**

Игра не столь мирная, поскольку она подразумевает захват и отстаивание своих позиций. Здесь игроки делятся на две равные команды. В каждой из них должен быть "капитан корабля", по два "пилота" и по нескольку "космонавтов", по "врачу" и по "повару". Всего в команде не менее 8 человек. Игра рассчитана на детей от 5 лет, развивает точность, умение выполнять свои обязанности и многие другие качества.  
Эта игра, как уже сказано, заключается в захвате позиций. Одна команда занимает позицию – в песочнице или в другом открытом месте, это "пираты", у которых нет практически ничего, они и захватывают более богатый "корабль", чтобы уравновесить положение. У "пиратов" только "оружие", но оно довольно мощное. "Корабль" оснащен всем необходимым, на нем много разных деталей и механизмов, так что он займет более высокую позицию, возможно, спортивный комплекс из рукохода, брусьев и других строений.  
Сначала каждая команда готовится к "бою", распределяя обязанности, собирая "оружие" и занимаясь другими организаторскими мелочами, которые контролирует "капитан". "Пираты" по команде "капитана" начинают нападение.  
С этого места можно выбрать один из вариантов.  
**Первый вариант игры** – это простое нападение на "корабль космонавтов", которые отбиваются от "пиратов", но последние не успевают разрушить "корабль".  
**Второй вариант** предполагает настоящую "войну миров", с нападениями с обеих сторон.  
И третий вариант. По нему игра идет как соревнования в отдельных видах. "Капитаны" соревнуются в умении отдавать приказы и смотреть за их выполнением, команда должна помогать ему во всем. "Помощники" соревнуются в умении вести "корабль" по курсу, а основной состав может просто пройти полосу препятствий, в которую входят несколько спортивных действий, к примеру приседания, бег, прыжки.  
"Врачи" соревнуются в умении лечить, слушать сердце. А "повара" – в умении изготавливать пирожки. За каждое задание игроки получают определенное количество баллов, которые суммируются при подведении итогов. "Захваченной" окажется команда, менее подготовленная и сплоченная. Такой вариант больше подходит для детей 8—9 лет, малышам она не столь интересна, как простой захват, который можно произвести за несколько минут, где можно побороться и покричать.  
После подведения итогов по любому из вариантов игроки меняются местами: "космонавты" становятся "пиратами" – и наоборот.

**"Подводная Одиссея"**

Морское дно всегда являлось загадкой, хоть и находится на земле, а не в космосе. Эту игру можно проводить несколькими способами. Рассчитана она на детей 4—6 лет, развивает фантазию, сконцентрированность, чувство ответственности за свое дело.  
  
**Способ первый.**  
Здесь каждый игрок становится "рыбкой", большой или маленькой, кто-то будет "осьминогом", кто-то станет "китом", "морским коньком", "морским ежом" или другим жителем океана. Всех героев должно быть по одному, чтобы никому не было обидно. Все игроки выполняют свои поручения, которые раздает "чудо-юдо рыба кит", который и является так называемым "капитаном" команды. К примеру, "омар" будет охранять дно океана, "конек" может просто танцевать и красоваться, "рыбки" станут плавать по океану. Все заняты своими делами, но тут начинается "шторм", и все становятся на защиту морского дна.  
Под руководством "кита" все становятся в одну линию и прогоняют "шторм", которого играет, к примеру, самый сильный и взрослый игрок, и ему по плечу выдержать нападение нескольких довольных сорванцов.  
  
**Способ второй.**  
Это игра-исследование. Она заключается в том, что игроки, распределив роли, начинают рассказывать о себе что-то новое: к примеру, "омар" может рассказать, что он ползает по дну и плавает в воде, "рыбка" объяснит, как она выглядит, как раскрашены ее плавники, что она ест на завтрак, и т. д. "Морской конек" или "еж" также постараются раскрыть свои секреты.  
Это игра для более взрослых детей, которые уже знают что-то о жителях океана. Детям будет интересно не только потому, что они займутся хорошим делом, но и потому, что они во время игры узнают об океане много нового.  
В этой игре можно также присуждать баллы за правильное выполнение задания например, в первом варианте баллы игрокам начисляются за то, как они справляются со "штормом". Дети будут выполнять определенные движения, после которых "шторм" отступит. За это каждый также сможет получить по заветному баллу, а максимального их количества добьется тот, кто поможет установлению мирной, устойчивой погоды. Во втором варианте баллы будут начислять за то, как дети знают свою тему, все ли они могут рассказать о так называемом "герое".  
В конце игры подводятся итоги, по результатам которых выявляется самый лучший игрок. Он и становится в новом туре ведущим и занимает первую позицию.

**"Пришельцы"**

Не совсем мирная игра, где от детей потребуется много ловкости и бесстрашия, так как "пришельцы" редко бывают добрыми. Рассмотрим два варианта игры. Она развивает ловкость, выносливость, учит обращению с некоторыми инструментами (по выбору ведущего), терпению и многим другим качествам.  
**Вариант первый.** В нем игроки просто делятся на две команды – "жителей Земли" и "пришельцев из космоса". Первая команда состоит из "капитана", он же "директор межпланетной базы", его "помощника" и нескольких "сотрудников". "Пришельцы" также имеют "капитана" и его "помощников". В каждой команде должно быть не менее пяти человек.  
Они занимают свои позиции и начинают сначала вести мирные переговоры – это можно сделать в виде определенных заданий. К примеру, участники игры должны разгадывать загадки и шарады. Их "капитан" даст каждому игроку противоположной команды, а за правильный ответ игрок получает очко. Или же можно сделать как в игре "Счастливый случай", где каждый игрок задает вопрос тому, кто находится напротив него. В этом варианте очко получает тот игрок, который оказался сильнее. Если вопрос останется без ответа, очко получает тот, кто его задал.  
После мирной беседы можно переходить к физическим действиям. Это могут быть как физические упражнения, так и простое нападение. Все зависит от желания "капитанов": что они скажут, то игроки и должны делать. Может получиться очень интересно, если один "капитан" даст своей команде задание готовиться к прямому нападению, а другой прикажет своим, чтобы они отбивались от "пришельцев", правильно выполняя упражнения. А это довольно сложно, если учесть, что тебе мешают, отвлекают от счета, пристают с вопросами и т. д. Но физическую силу применять при нападении нельзя.  
За правильно выполненное задание игроки получают очки, и если задание не выполнено, очко получает тот, кто создавал помехи. Затем команды меняются местами.  
  
**Вариант второй.** В нем все немного сложнее, это игра для более взрослых детей. Они должны не просто играть, а выполнять определенные действия. Роли остаются практически те же, но с одной разницей: каждый игрок является не просто "помощником капитана", он занимает определенный пост. Для игры понадобятся либо детская кухня, либо инструмент.  
Желательно присутствие взрослого человека, который будет судьей и станет следить за техникой безопасности. В этом варианте все игроки на одной стороне, они не делятся на команды, поскольку и в одной найдется дело каждому. А "пришельцы" просто потом прилетят на все готовое (понарошку).  
Для начала игроки должны подготовить площадку для игры. Если они находятся дома, надо выбрать комнату и оборудовать ее всем необходимым, а если игра проводится на улице, во дворе, там также готовится место, за исключением инвентаря. Дома можно просто заниматься рисованием, лепкой из пластилина и другими делами, после которых не придется переключаться на генеральную уборку.  
На улице эти занятия могут иметь также несколько направлений: это и слесарное дело, и занятия в песочнице, и просто выполнение физических упражнений. Можно также совмещать несколько заданий сразу, в этом случае игра будет еще интересней. Если в командах будут девочки, им предоставьте задания, связанные с готовкой еды, рисованием, вязанием, плетением и другими дамскими делами.  
Подготовившись и распределив роли, "капитаны" начинают играть. Они отправляют каждого игрока на позицию. Все должны готовиться к приходу "пришельцев": заниматься укреплением оборонного комплекса, стругать досочки, забивать гвозди, в общем – строить. Другие начнут запасать еду, это можно делать двумя способами: из песка и по-настоящему. К примеру, кто-нибудь из девочек намажет маслом кусочки хлеба и разложит их аккуратно по тарелочкам. Третьи начнут готовить список вопросов, которые они зададут "пришельцам". Четвертые займутся поисками или изготовлением того, чем можно удивить "гостей".  
В каждом отсеке должно быть минимум три человека, чтобы они помогали друг другу. Если игроков мало, то один блок можно исключить. А по ролям – это "капитан", три "технических помощника", три "кулинара", трое "ученых" и три "археолога".  
Все займутся своими делами. Каждый игрок получит в конце игры либо приз, либо баллы, по которым и выявится самый лучший. Поскольку в игре должен быть один взрослый или более старший по возрасту, именно ему и придется подвести итог. А в конце игры он еще и раздаст призы.

**"Оборотень"**

Это человек-зверь, который может быть как добрым, так и злым, поэтому в данной игре также два варианта. Она развивает фантазию, быстроту реакции, ловкость, смелость и другие качества.  
В игре избирается капитан, он и станет "оборотнем". Все остальные члены команды займут свои места. Это "профессор медицины", "исследователь фауны", "технический работник" и три "охотника", которым предстоит самое главное дело – найти и поймать "оборотня". А сам капитан идет прятаться в укромное место, так как все "оборотни" живут в пещерах, норах и других потаенных местах. Игра начинается с поиска капитана.  
Он оставляет "охотникам" несколько примет или указателей, по которым его можно найти. Это красные ленточки – кровь его жертв следы от лап, которые можно просто нарисовать на листе бумаги клочки шерсти из мотка ниток или бабушкиного клубка и многое другое. По этим следам идут "охотники", а остальные готовят все к встрече и для доставки "оборотня". Его нужно будет поместить в камеру – просто отдельные кресло или стул.  
К "оборотню" присоединят исследовательский кабель, который можно сделать из простой скакалки. Этим займется "технический работник", на плечи которого ляжет практически вся исследовательская работа, а помощниками-экспертами у него станут "профессор" и "исследователь".  
Когда все будет готово к встрече, "охотники" доставят "оборотня" в исследовательский центр. Далее они займут место "зрителей" и "помощников" (как на игре "Умники и умницы").  
За помощь они также получат вознаграждение.  
Капитан команды будет задавать всем заранее подготовленные вопросы, которые должны касаться его лично как "оборотня", как "представителя фауны", как "фантастического существа". Для начала необходимо решить, в кого он превращается, от этого будут зависеть и вопросы. "Оборотень" может быть волком, медведем, собакой, кошкой, кабаном, лисой, козой, чертенком и даже оленем. У каждого есть свои особенности, но определенный ряд вопросов остается неизменным:  
  
1. Что значит слово "оборотень"?  
2. Когда он может превращаться?  
3. На сколько часов?  
4. Какая планета ему помогает?  
5. Как можно ликвидировать оборотня?  
6. Средства защиты от него?  
7. Как поймать оборотня?  
  
И ответы:  
1. Оборотень – это человек, который может превратиться в зверя.  
2. Он превращается только ночью.  
3. На три-четыре часа.  
4. Луна, особенно полная. В полнолуние оборотни более опасны и сильны.  
5. Его можно проколоть осиновым колом.  
6. Оборотень боится креста и ладана, недаром говорят: "Как черт от ладана".  
7. Его можно заманить в ловушку, но только тогда, когда он в образе человека, в образе зверя он более хитрый и опасный.  
  
Эти вопросы и ответы являются основными, а поскольку дети часто смотрят мультики и кино, они без труда справятся с ответами. Если же основные участники не смогут ответить на вопросы, это сделают охотники, которые его отловили. За каждый ответ они получат по баллу. Далее вопросы будут касаться того зверя или животного, в которого превращается оборотень. Их должно быть не менее пяти, чтобы все смогли принять участие в игре.  
Вопросы могут быть следующего плана: какого цвета шерсть, какие размеры, сколько лет живет это животное или зверь, что он ест, где обитает, и т. д. На все вопросы ответы должны быть подготовлены заранее. Капитан должен знать о себе все. За ответы участники получают уже по два балла.  
Затем их количество суммируется – и выясняется, кто же знает про оборотня больше всех. Он и будет капитаном в следующий раз.  
  
Второй вариант игры подходит для более маленьких игроков, которые еще не знают мелочей, связанных с оборотнем. Они могут просто поиграть в подвижную игру, где "оборотень" должен будет искать свою жертву, пытаясь поймать "профессора", "технического работника", "исследователя" и нескольких "охотников". В этом варианте "оборотень" ищет, а игроки оставляют следы, по которым их можно найти.  
К примеру, "охотники" оставляют гильзу от снаряда, которую можно сделать из пластилина, "исследователь" подбросит сачок или книжку, "профессор" может указать свое местонахождение с помощью тетрадки с записями, "технический работник" забудет отвертку или гаечный ключ. По этим признакам "оборотень" и будет искать свои жертвы.  
А дальше как в прятках, нашел – съел, если, конечно, игрок не сможет защититься или убежать, а убегать нужно, например, на 20 м. Не догнали, значит спасен. Средством защиты будут физические упражнения, которые нужно повторять за "оборотнем". Допустим, "оборотень" присел, за ним следом – пойманный игрок, и так пять заданий, которые нужно выполнить столько раз, сколько это сделал ведущий. Если игрок не справился, он считается съеденным. Так, "охотники" будут убегать, а остальные игроки повторять его движения.  
Эту игру можно проводить несколько раз, меняясь ролями и выбирая нового "оборотня". Им должен быть самый проворный и подвижный игрок.

**"Динозавры"**

Мир палеозоя, мезозоя, время царствования динозавров.  
Большие звери, большие растения, огромные водоемы, моря и океаны, все настолько большое, что дух захватывает. Ну какой ребенокне захочет оказаться в таком мире? Для этого есть игра, вкоторой можно стать настоящим динозавриком, причем даже не мирным, а ихтиозавром, стегозавром, палеозавром, бронтозавром, игрок может даже подняться в небеса и стать птеродактилем.  
Эта игра рассчитана на детей 7 лет, в этом возрасте им все становится интересно, они начинают увлекаться миром растений и животных, и это прекрасный повод для развития их интересов, для получения новых знаний. Игра развивает в ребенке любознательность, память, внимание, усидчивость.  
Ведущий, это должен быть взрослый человек или более старший по возрасту игрок, он же станет "динозавром", самым главным и важным, будет раздавать роли и задавать вопросы. Ответы на вопросы могут быть разными – это и словесное описание, и показ некоторых привычек – завров, в зависимости от того, кто этот герой.  
Для проведения игры необходим определенный инвентарь. К нему можно отнести, в первую очередь, рисунки, которые дети должны нарисовать с оригиналов – с картинки или фотографии. Это первое задание. Второе задание, которое они должны выполнить, – ответить на ряд вопросов о месте обитания, о питании (мясоед или травоядное), о привычках и многом прочем. Список вопросов должен быть подготовлен "динозавром" заранее, а ответы оцениваются как в настоящей школе – по пятибалльной системе. К этому участники также должны подготовиться, прочитав о своем "герое" как можно больше.  
Далее последует задание, ответом на которое будет действие игроков – подготовка к основной игре. Участники должны показать, что делает их герой. К примеру, птеродактиль будет изображать сначала мирный полет, а затем, заметив жертву, он спускается на землю и хватает ее когтями-руками и несет в свое гнездо. Ихтиозавр плавает в воде и мирно поглощает фауну морей и океанов. Остальные также показывают, чем живет их герой.  
  
Далее идет подготовка к основной игре. Если это проходит в помещении, то диван будет владением основной массы плотоядных. Хорошо, если он зеленого цвета. Палас или ковер – владения морских жителей, его можно накрыть покрывалом с голубым оттенком кресло – скала для летающих жителей, его украшают коричневым полотном – под цвет скал, а "охотники" займут место у стола или шкафа – им достанется красный цвет – цвет жертв.  
А далее начинается настоящее шоу "динозавров", где каждый будет выполнять свою роль: "летающие" – полетели, "плавающие" – поплыли, "плотоядные" – на плато, жевать травку, а "охотники" – за добычей, все как в настоящем мире. А главный "динозавр" будет следить за тем, чтобы никто особенно не пострадал, никого полностью не слопали, всем хватило места.  
Если игра проводится на свежем воздухе – это гораздо интереснее и веселей, поскольку есть много места, где можно развернуть настоящий парк юрского периода.  
  
Детям младшего возраста будет интереснее поиграть в догонялки, поэтому для них приемлем упрощенный вариант игры. Все участники также получают по роли: одни занимают позицию на высоте, другие в импровизированном море, третьи в лесной чаще, четвертые располагаются среди скал, откуда и будут вести свои набеги. А дальше по команде главного "динозавра" начинается игра, где все занимаются своим делом: "охотники" нападают на "жевастиков", "птицы" борются с "морскими жителями", а наземные "-завры" выясняют отношения между собой.  
Участники игры делятся на четыре команды: по две нападающих и по две убегающих. Среди них так же можно провести эстафеты для того, чтобы определить, какая команда сильнее – нападающих или убегающих. Затем наступают финалы, где встречаются более сильные игроки, а остальные отдыхают, дожидаясь своей очереди. Эту игру лучше всего проводить на открытом воздухе.

**"Пауки"**

Основная тема игры: мирное существование нарушено вторжением "пауков-пришельцев", которые захватили планету. А может, не все так страшно, и это просто пауки, которые живут наравне с нами, просто у них другой образ жизни, и о нем хочется узнать как можно больше? А вдруг это беззащитные жители одной из захваченных планет? Им нужна срочная помощь, и "космолет" отправляется в "открытый космос". Но ведь это могут быть и результаты одного из биологических процессов, которые устроили ученые, и теперь "пауки" стали "супергероями", спасающими мир от зла.  
Данная игра развивает практически все качества, которые необходимы детям: внимательность, ловкость, память, усидчивость и быстроту реакции, а также физические данные. Это также будет зависеть от варианта ее проведения. Итак…  
  
**1-й вариант игры.** "Вторжение "инопланетян-пауков"".  
Этот вариант и ролевой, и командный, в нем есть два капитана, которые командуют своими подчиненными и помощниками. Первая команда представляет "захватчиков", вторая – "жителей Земли", которым предстоит спасти планету от вторжения "инопланетян".  
Каждый будет заниматься своим делом. В команде "захватчиков" есть один "силач", он разгромит все на своем пути один "химик", который превратит "жителей планеты" в "пауков" один "воин", он "отстреливает" своих жертв, которых невозможно превратить в "чудищ" один "хитрый паук", плетущий сети, ловящий неосторожных "соперников" и делающий из них паштет.  
Команда "землян" состоит из "врача", он станет излечивать тех, кто вырвался из плена "ученого" – он займется обратным превращением "воина", всех защищающего "охотника", которому необходимо поймать "хитреца".  
Но это не все, на земле есть и простые "жители", их должно быть несколько человек. Среди них "учительница", "кондитер", "математик", "строитель" и другие. Это игра для большого числа участников, так что ее можно проводить всем классом или двором. Желательное место проведения – лес или спортплощадка, где можно обустроить два штаба и оставить территорию для "простого населения" планеты.  
Все занимают свои места – и игра начинается. Команды действуют в зависимости от своих ролей. А "народ" просто живет своей жизнью, пока его не захватят. Сначала "инопланетян" еще удается сдерживать, но они все равно прорываются на территорию Земли и приступают к ее захвату. В это время все силы бросаются на спасение "населения" от террора. "Врач" помогает выздороветь, "химик" – вернуться к нормальной жизни "зараженным", "воин" защищает, а "охотник" отлавливает "пауков". Все как в фантастическом фильме. Но "простые люди" также могут помогать "героям", если они в этот момент находятся в местном лазарете.  
Игра заканчивается в том случае, если одна из команд будет полностью "захвачена" или "ликвидирована". Это произойдет тогда, когда все игроки, включая капитана, которого нужно стеречь как зеницу ока, будут находиться в стане "врага".  
  
**2-й вариант.** "Равенство".  
Этот вариант вполне мирный, его можно проиграть и дома.  
Смысл заключается в том, что каждый должен знать о пауках как можно больше, и не только о пауках. Все участники делятся на две команды. В одной "пауки", которые задают вопросы, в другой люди, они отвечают на них. Каждый занимает свою позицию. Один "паук" плетет паутину и спрашивает все об этой области его деятельности. Как правило, это вопросы о вязании, плетении, шитье и всем остальном, что похоже на работу паучка, ведь они тоже живут как люди.  
Второй "паучок" будет мучить вопросами об охоте – как его личной, так и другой охоте – на зверей. Третий начнет расспрашивать о питании – как паучков, так и всех остальных. Четвертый – о деятельности, ведь паучки также работают, ползают, ищут место для жилья и строят его.  
Остальные участники игры ходят от одного "паучка" к другому и смотрят, чем они занимаются, отвечают на вопросы и получают за это очки или баллы. Они потом суммируются – и выявляется самый лучший игрок, который в следующем туре игры будет главным "паучком".  
  
**3-й вариант.** "Спасатели".  
Бедных "паучков" захватили "пираты космоса", и они попросили защиты у "землян". Вот уже корабль "спасателей" на старте. В этой игре три команды. Одна из них – "пираты", которые нападают на планету "паучков". У них есть "капитан" корабля, "штурман", три "воина" и "химик-исследователь", который изучает своих жертв, доставленных на корабль "воинами".  
Вторая команда – "спасатели", в которую входят: "капитан", "штурман", три "защитника" и, конечно, "врач" – он помогает тем, кого вырвали из лап "захватчиков". Третья команда – мир планеты "паучков", "жители", их может быть до 10 человек, если позволяет общее число игроков.  
Игра начинается с захвата, команда "спасателей" в это время готовится к работе. Мирные "паучки" занимаются своим делом, а на них неожиданно нападают "пираты", ловят и уводят в плен, где начинают проводить над ними опыты. В это время посылается сигнал "SOS", и "спасатели" рвутся в бой.  
В этой игре можно устроить конкурс "капитанов", как в КВН, где им предстоит выяснить, кто умнее, ловчее и выносливее, для этого специально подбирается ряд испытаний, суперэстафета, состоящая из вопросов, физических упражнений и спортивной борьбы. Всего заданий может быть не больше 9, по три на каждый вид.  
"Штурманы" также соревнуются между собой, выясняя, кто из них сильнее. В этом варианте задания могут быть только физические. "Врач" и "химик" выясняют свои силы с помощью разных действий. К примеру, они могут посоревноваться в изготовлении разных деталей, выстругать палочку, слепить что-то из пластилина и многое другое. Одно правило: заниматься нужно чем-то одним.  
А "воины" в это время ведут борьбу за "жителей" планеты.  
Одни ловят, а другие выручают из плена тех, кого поймали сейчас, и тех, кого поймали еще до их прилета. Это можно делать как в игре "Колдунчики", где пойманный игрок замирает на месте, а остальные его пытаются выручить, коснувшись и передав таким образом ему новые силы. А можно играть немного по-другому: пойманных игроков ведут в плен, как и положено, а уже оттуда их выручают.  
Итог подводится по двум показателям. Это результат состязаний личных, между "капитанами" и их "помощниками" и, конечно, по результатам борьбы за "жителей" планеты. Победитель может быть не один к примеру, "жители" будут спасены, но ценой "жизни" "спасателей" или, наоборот, "спасатели" практически не пострадают, зато планету захватывают "пираты".  
  
**4-й вариант.** "Супермены".  
Здесь все по-другому. "Пауки" сами будут спасать "жителей" планеты от "преступников", "воров", "хулиганов" и "гангстеров". Игра развивает физические качества и сообразительность.  
В этой игре один главный герой – "человек-паук", "спайдермен". Но таких "пауков" может быть и трое. Они будут заниматься спасением "мирных жителей". Далее – это "преступники", их может быть несколько человек, но они действуют под руководством одного "главного гангстера". Его никто не видит, но все знают, что он есть. Ну и, конечно, "простые жители" планеты. Именно их и угнетают "преступники".  
Но у "самого главного паука" обязательно должна быть "героиня", "любимая девушка", которая и будет попадать в разные ситуации: ее то поймают и захватят в плен, то просто заколдуют или превратят в чудовище, а "человек-паук" будет ее выручать из всех передряг. Но поскольку у него есть и другие дела, то его "помощники" также принимают участие в спасении "главной героини". Тем более, что они все похожи, и "преступники" не могут их различить.  
Эта игра практически не имеет конца, так как "преступники" могут придумывать все новые и новые каверзы, как в настоящем сериале. Но ее можно остановить в любой момент, как только в очередной раз будет выручена "подружка" "главного паука".

**"Покемоны"**

Это существа, которые могут делать добро, а могут стать страшным оружием в руках злодеев. Все дети видели этот мультсериал и знают, кто каким покемоном владеет, кто добрый, а кто злой. По сериалу и распределяются все роли. Их число будет зависеть от наличия игроков. Можно устроить большое шоу, а можно просто направить самых сильных на самых сильных. Ведь у каждого героя есть свой покемон, а значит, игроки работают в паре. Игра развивает физические данные и улучшает память.  
Поскольку сами игроки не могут творить чудеса, то они просто будут выполнять определенные задания, которые получат от своих "хозяев". Это могут быть физические упражнения или другие действия, к примеру – ответы на несколько вопросов. Дома все же лучше играть в более спокойный вариант, а на улице, на свежем воздухе можно и побегать, и попрыгать, и просто выполнить упражнения типа прыжков, бега и приседаний.  
Но обязательным правилом игры считается выполнение идентичного задания. К примеру, если "плохой покемон" приседает, то и хороший также должен приседать. Прыжки побеждаются только большим количеством прыжков или их дальностью. Начинают все время плохие, так как они нападают, а "хорошие покемоны" защищают своих "владельцев", они вступают в борьбу вторыми. "Хозяева" просто дают задание своим "покемонам", но не выполняют упражнений. Потом можно просто поменяться ролями, и "покемон" станет "хозяином". Но роли можно поменять и в процессе игры, и если "покемон" не сумел защитить своего "хозяина", то он автоматически становится более слабым, то есть "хозяином".  
Эта игра подразумевает состязательность, а значит, можно начислять очки за каждое выполненное задание. В этом случае очко получает сильнейший, а меняться ролями можно только в конце игры, переходя в другой тур. Но смена героев идет полностью, то есть плохие становятся хорошими, а "покемоны" "хозяевами". Хотя можно провести и частичную смену.

"Секретные материалы"

Все знают героев этого сериала Малдера и Скалли, которые занимаются тем, что расследуют разные странные явления, происходящие на Земле. Они пускаются в самые опасные приключения, где их подстерегают монстры, оборотни и просто сильные люди, обладающие неординарными способностями. Это игра с двумя основными героями и другими участниками, которых может быть от двух до бесконечности.  
Она развивает фантазию игроков, физические способности, ведь им приходится не просто выискивать преступников, иногда необходимо и пробежаться, чтобы поймать убегающее "чудо". В этой игре есть несколько вариантов, один математический, где дети с помощью формул и знаний просто вычисляют, кто является их целью.  
Второй вариант более подвижный, его лучше проводить на улице. В нем больше погонь и других упражнений, развивающих силу и выносливость. Герои занимаются поиском преступников, те от них прячутся и убегают, а также отстреливаются в случае, если окажутся в ловушке. Третий вариант начинается спокойно, а вот заканчивается погонями и даже драками.  
  
**1-й вариант.**  
Данный вариант игры для дома. Это простое задание, в котором героям нужно с помощью специально подкинутых вещей и собственных знаний определить, кто все же является их противником. Игра рассчитана на знания, которые дети могут получить только в школе. Развивает умственную деятельность, память, умение быстро реагировать, составлять планы и делать заметки. Все эти качества очень пригодятся детям в школе. А еще игра учит сплоченности.  
Как уже говорилось, в игре два основных героя, мальчик и девочка. Они вдвоем должны раскрыть тайное преступление. Остальные игроки делятся по следующим ролям: в первую очередь это "преступники", которых может быть и несколько человек, в зависимости от общего числа игроков. Далее это "простые жители", подвергающиеся нападениям или тайным набегам.  
Игра немного напоминает "Тепло-холодно", но искать героям придется не только предметы, но и вычислять по ним того (или тех), кто является их владельцами. Малдер и Скалли выходят в соседнюю комнату, а остальные игроки, разделив роли, начинают планировать задание для героев, допустим – найти "оборотня" или обезвредить "колдуна". Темы можно брать из сериала и придумывать самим. У "оборотня" можно сорвать клочок шерсти. "Колдун" может потерять книгу или записи, и т. д. Каждый плохой герой имеет свои приметы, по которым его можно вычислить.  
Малдер и Скалли возвращаются в комнату, а все остальные начинают их направлять на то место, где находится спрятанный предмет, раскрывающий личность "преступника". Но они должны не просто искать, им надо наблюдать за тем, кто как себя ведет в это время. "Преступник" будет больше переживать, если они приблизятся к цели, а остальные должны радоваться. Чтобы легче было работать, выискивать и определять "преступника", Малдер и Скалли могут разделить свои роли. Один продолжит поиски, а другой начнет слежку за остальными участниками игры.  
Так они гораздо быстрее найдут и обезвредят "преступника".  
Но игра может быть и несколько другой. В этом варианте герои включаются в поиск основного предмета по другим "вещественным доказательствам" и "уликам", например, стрелочкам или указателям с описанием места, где он находится.  
В этом случае дорога к разгадке может быть очень длинной и запутанной, но она должна вся находиться в одной комнате, так что, выбирая, где играть, лучше всего использовать большую комнату. А чтобы поиски были легче, Малдеру и Скалли нужно запоминать все приметы или записывать их по степени нахождения на листочке, за которым будут охотиться "преступники". По действиям игроков можно определить, кто же все-таки является "оборотнем" или "колдуном".  
В этой игре можно начислять очки за каждое раскрытое дело или же после его раскрытия просто поменяться ролями.  
  
**2-й вариант.**  
Игра проводится на свежем воздухе, лучше всего в лесу – так гораздо интереснее. Как обычно, выбираются два основных героя. Они удаляются на некоторое время или просто закрывают глаза, пока остальные не распределят роли и не скроются по укромным местам.  
В этой игре не нужно искать вещь или примету, ее определяют заранее, искать нужно того, у кого она находится. А поскольку все перепуганы действиями "преступника" или "мага", то убегать от "героев" будут все – и "мирные жители", и "преступник". Всех придется ловить, а потом еще и осматривать. Примета может находиться не у одного игрока, а у нескольких сразу, в этом случае "героям" придется не просто поймать "преступника", но еще и выяснить, кто из них главный, или настоящий. А это довольно сложно, так как "преступник" будет скрываться до последнего, и вычислить его можно только по особым приметам.  
В этом варианте "жители" и "преступники" имеют право убегать, и если "герои" не доследили за одним из них, то могут потерять след. И придется искать заново. А значит – новые погони и приключения. Можно также применять и оружие, конечно, не настоящее, а, к примеру, водный пистолет или автомат. У "героев" оружие будет обязательно, ведь они являются "агентами" тайного отдела правительства. У "жителей" оно может быть по желанию, а "преступники" имеют не только оружие, они также являются сильными "колдунами" и "магами", которые могут заставить человека им подчиняться и делать то, что они прикажут. Это еще больше усложнит поиск, так как некоторые персонажи будут вести себя как настоящие "преступники".  
В игре можно начислять очки двумя способами: за каждый шаг, приблизивший "героев" к цели, причем они получают очки отдельно: кто заработал, тот и получил и за пойманного настоящего "преступника" или нескольких, если он не один. В этом случае можно заработать и штрафные – в случае ошибки, или лишиться тех, которые уже получены. А можно просто после завершения игры меняться ролями.  
  
**3-й вариант.**  
Он комбинированный. Его лучше проводить на спортплощадке, где можно и присесть, подводя итоги и занимаясь вычислениями, и пробежаться, догоняя настоящего "колдуна" или "пришельца из космоса". Игра развивает как физические данные, так и умственные способности, а также тренирует память и внимание.  
Игра начинается с того, что определяются роли участников, подготавливаются особые приметы "преступника", они обязательно должны быть спрятаны в укромном месте, до которого "героям" придется добираться довольно долго по оставленным "преступником" уликам. По ним "герои" не только найдут особую примету, но и определят, кто именно является "пришельцем" или "колдуном".  
В то время, когда они будут заниматься поисками примет, которых может быть несколько, все остальные участники прячутся в разных местах. Но не просто прячутся, они должны оставлять за собой следы, по которым их можно найти. Летом это могут быть сандалии или другие детали, являющиеся личной собственностью, зимой варежки или шарфики.  
Обнаружить нужно всех игроков, иначе игра не будет завершена. Даже если настоящий "преступник" найден, остальных все равно нужно искать. Они же не знают, что теперь прятаться ни к чему. Им необходимо сообщить эту новость, а для этого "жителей" ищут. Это могут делать как "герои", так и остальные игроки, но "преступник" все равно должен находиться под надзором и контролем, чтобы он снова не сбежал и не начал свои темные дела.  
В этом варианте за каждое действие "герои" получают очки. За поиск примет они присуждаются отдельно, причем очко получает тот, кто заработал. За поиск самих игроков также даются очки, а тот, кто найдет настоящего "преступника", получит не одно очко, а сразу два. Если "преступник" сумеет сбежать, то очки сгорают. Если игроки будут участвовать в поиске тех, кто остался в укромном месте, они также имеют шанс получить очки, и по их количеству можно выбирать "героев" на следующий тур игры. Самый активный будет Малдером, а второй игрок станет Скалли.

**"Охотники за сокровищами"**

В основе этой игры лежит сюжет сериала. В нем герои, а их также двое, а точнее сказать, трое, направляются в разные страны и необычные места в поисках сокровищ древних цивилизаций, когда люди еще владели разными волшебными силами, с помощью которых они могли творить чудеса. Игра развивает внимание, память, физические данные. Предлагается два варианта ее проведения.  
Для начала распределяются роли. Это "главная героиня", она работает в исследовательском центре, а в свободное время занимается тем, что ищет сокровища и клады, которые стерегут разные чудовища. Ее "помощник", он постоянно находится рядом и помогает в делах и расследованиях. Это еще и ее "друг", он раньше занимал место помощника, а теперь просто иногда появляется рядом и снова исчезает. Но в конце игры, когда сокровище найдут, он обязательно будет находиться с нею.  
Еще одна роль – это "заказчик", он обычно и прячет сокровище, которое потом нужно найти. К тому же, он будет ведущим, который станет следить за ходом игры и начислять положительные и штрафные очки игрокам. Ну и, конечно, это несколько разных чудовищ, стерегущих заветный клад.  
  
**1-й вариант.**  
Игра проводится дома, где все участники могут находиться в одной комнате. Суть заключается в том, что "герои" ищут спрятанный клад, а когда они его находят, то им предстоит дополнительно побороться с "дикими зверьми". Это можно сделать как в настоящем соревновании – к примеру, побороться или выполнить несколько физических упражнений, которые показывают "хранители клада". "Чудища" могут потребовать повторить за ними по нескольку раз "ласточку", приседания и многие другие движения и позы. Так, йогой занимаются не все, так что воспроизвести позу "лотос" сможет не каждый игрок, в этом случае клад останется на месте, пока не найдется тот, кто поможет его добыть.  
А можно оформить игру в виде загадки, где по ряду вопросов, заданных "титанами-хранителями", "герои" определяют, что это за клад и где он находится. Сложность состоит в том, что вопросы могут быть как прямые, касающиеся непосредственно сокровища, так и совершенно отвлеченными. Здесь нужно быть внимательными и не перепутать, иначе клад так и не будет завоеван.  
  
**2-й вариант.**  
Игра организуется на свежем воздухе, с настоящей борьбой и приключениями, замками и потайными ходами, в лесу, на спортплощадке, даже на пляже, где замки можно смастерить из песка, а сокровища спрятать в недрах дюн. Здесь количество игроков может увеличиться до бесконечности. Эти "простые жители" местности, где спрятан клад, либо помогут основным "героям", либо наведут их на ложный след, что удлинит и затруднит игру, но в любом случае сделает ее интереснее.  
Начинается она с того, что "заказчик" прячет клад, дает его приметы, и "герои" пускаются в путь. Они попадают в местность, где спрятан клад, и их встречают сначала "жители", которые дают наводку – правильную или ложную. Это два ряда вопросов, на которые нужно ответить, чтобы понять, где именно находится заколдованный клад. Одни вопросы удалят, другие приблизят к цели, так что, зная, что спрятано, нужно выбрать те ответы, которые смогут помочь в поиске. Тут неоценимую услугу окажет "друг", который как раз появится в этой местности по своим личным делам.  
Найдя клад, "герои" встретятся с его "хранителями", с которыми придется бороться физически. В первую очередь нужно догнать разбегающихся в разные стороны "хранителей", затем повторить их движения или позы. И только после этого "герои" смогут получить заветный клад или сокровища. Но и это не конец игры. Ведь за ним охотились уже несколько веков, так что погоня обеспечена, а значит, впереди новые приключения.  
Теперь уже сами "герои" будут давать задания, а те, кто пытается их догнать, чтобы забрать клад, должны их повторить. Так что в интересах "героев" дать невыполнимые задания. Для этого можно показывать их вдвоем. К примеру, поднять напарника на руки или попрыгать через скакалку вдвоем. Такое сумеет сделать далеко не каждый, а значит, есть шанс доставить сокровище в целости и сохранности.

приложение 1

**Анкета для родителей по игре.**

**Уважаемые родители, просим Вас ответить на вопросы анкеты.**

**Это поможет нам правильно планировать, развивать и разнообразить игровую деятельность ваших детей.**

Анкета для родителей

 1.Как часто Вы приобретаете для своих детей игрушки?

* раз в неделю
* раз в месяц
* только по праздникам
* не покупаю игрушки

2.Что является для Вас мотивом для покупки детских игрушек?

* покупаю подарки к празднику
* иду в магазин покупать одежду, заодно покупаю понравившиеся игрушки
* хочу просто порадовать своего ребенка новой игрушкой
* все старые игрушки ребенку надоели
* в магазине появились игрушки-новинки
* покупаю, когда старые игрушки уже не подходят по возрасту

3.Какие игрушки Вы приобретали для своих детей в течение последних 6 месяцев?

* куклы, пупсы
* аксессуары для кукол (домики, мебель, одежда, коляски, ванночки)
* конструкторы, пазлы, мозаики, кубики
* настольные игры, различные познавательные карточки, лото
* технические игрушки (железные дороги, машинки и т.п.)
* спортивные игрушки
* музыкальные игрушки
* радиоуправляемые игрушки
* развивающие игрушки
* народные игрушки
* другое\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

4.Чем Вы руководствуетесь при покупке игрушки ребенку:

* цена
* качество
* возрастные рекомендации
* дизайн
* страна- изготовитель
* известность марки
* наличие развивающей функции
* скидки и бонусы при покупке игрушки
* желание ребенка
* другое\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

5. Удовлетворяет ли ассортимент предлагаемых игрушек целям развития вашего ребенка?

7.После просмотра мультфильма, Ваш ребенок просит купить игрушку-героя этого мультфильма?\_\_\_\_\_\_\_

8. Существуют ли, по Вашему мнению,  антиигрушки и как Вы к ним относитесь?\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

9. В какие игры играет ваш ребенок дома \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

10.  Участвуете ли вы в играх вместе с ребенком \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 11. Мастерите ли Вы какие-нибудь игрушки сами или вместе со своими детьми? Если да, то какие? Если нет, то почему? \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 12. Какая любимая игра и игрушка Вашего ребенка \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

                                 Огромное спасибо!

Мы благодарны вам за  проделанную работу.

приложение 2

**Анкета для родителей**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Вопросы | Варианты ответов | | |
| Часто ли Ваш ребенок играет дома? | Да | нет | Свой вариант |
| Знаете ли вы, какие игрушки наиболее интересны вашему ребенку? | да | нет | Свой вариант |
| Разрешаете ли Вы играть ребенку в какие-то интересные для него игры, но которые не нравятся вам? | да | нет | Свой вариант |
| Сколько времени в день играет Ваш ребенок самостоятельно? | Меньше 1 часа | От 1  до 2 часов | Свой вариант |
| Как часто Вы предлагаете ребенку новый для него игровой сюжет или он сам его предлагает | Предлагаю я, по мере надобности | Выбирает самостоятельно | Свой вариант |
| Откуда, на Ваш взгляд, появляются игровые сюжеты ребенка? | Из игр детского сада | Телевидения и компьютерных игр | Свой вариант |
| В какие игры чаще всего играет ваш ребенок | настольные | Сюжетно-ролевые | Свой вариант |
| Предлагаете  ли вы ребенку поиграть в конкретную игру | да | нет | Свой вариант |
| настаиваете ли вы в выборе игры, если он не высказывает особого желания? | да | нет | Свой вариант |
| Как выбираются вами игры для ребенка? | На свое усмотрение | На усмотрение ребенка | Свой вариант |

Ознакомление детей с профессией инженер-конструктор при разработке книжки – малышке.

«Инженером стать хочу – пусть меня научат».

В.В. Маяковский.

До тех пор, пока наука не остановится в развитии, а человечество не перестанет нуждаться в различных технических устройствах, профессия инженер - конструктор будет очень важной и востребованной. Этот специалист является настоящим изобретателем, он создает проекты ( от мелких деталей до целых конструкций), отвечает за их испытание и способность слаженно работать.

Сегодня невозможно себе представить город, село, поселок, мегаполис, которые бы не развивались, не строились, не модернизировались. Ни один город не появляется ниоткуда. Поэтому профессия инженер – конструктор всегда вызывает уважение и почет. Инженер - это человек, занимающийся творческой технической деятельностью. Они придумывают и строят новые объекты, реставрируют старые, внедряя новые технологии, оригинальные конструкторские решения, схемы деталей и механизмов, ведет математические расчеты. Составленным инженером чертеж должно утвердить руководство, после чего можно начинать изготовление технического устройства. Инженер - конструктор обязательно должен учувствовать в процессе производства, сборке, и тестирования изделия, давать рекомендации, делать замечания при необходимости. Профессии инженер - конструктор нужно учится долгие годы, нужно знать широкий список наук, обладать такими качествами как трудолюбие, творчество, мышление и изобретательность. Профессия инженер-конструктор относится к профессии исключительно умственного труда. В процессе работы важна деятельность сенсорных систем, внимания, память, активизация мышления.

Необходимо с дошкольного возраста поднимать статус инженерных профессий, уважение к людям рабочих специальностей.

Образовательная деятельность в нашем дошкольном учреждении строится на основе образовательной программы дошкольного образования разработанной в соответствии с ФГОС дошкольного образования, которая осуществляется на основе комплексно-тематического планирования.

Творческой группой детского сада разработаны темы недели и итоговые мероприятия в соответствии с возрастом и методическим пособием программы «Детство».

Одними из первых детских игр – это кубики. Играя в кубики, ребенок имеет возможность постоянно повышать свой уровень развития. И самым интересным является то, что дети ощущают себя настоящими творцами и думают, что до них ничего подобного никто не создавал. Известно, что детские конструкторы положительно влияют на эмоциональное развитие ребенка, увлеченный ребенок более спокойно на все реагирует. Усердие и старания малыша идет на пользу, он развивает мелкую моторику рук, проговаривая свои действия, учится правильно говорить, всегда находится в прекрасном настроении. Игры с различным конструктором способствует познанию свойств геометрических тел и пространственных отношений. Ребенок действует с деталями строительного материала, конструктора, многократно их сравнивает, отбирает, примеряет, манипулирует, ошибается и исправляет ошибки. Развитие ориентирования, т.к конструктор состоит из множества деталей различной формы и цвета, ребенку необходимо из такого разнообразия выбрать нужные детали. Через практическое экспериментирование получается результат. Дети могут начинать строить со взрослыми по схеме от простого к сложному, переходя к самостоятельному конструированию, придумывая что то новое, интересное и необычное.

Необходимо создавать для детей среду, в которой они смогут проявлять инициативу, иметь возможность воплощать задуманное в реальность. Нельзя обходить стороной вид деятельности как ролевая игра, игры с конструктором.

В нашем детском саду созданы условия для занятий по конструированию и организации по конструированию и организации опытно – экспериментальной деятельности. Практика показывает, что различные конструкторы имеют преимущество перед другими средствами обучения, развития и коррекции. С поделками из конструктора можно играть на полу, на столе. В зависимости от навыков у ребенка получаются яркие, красочные, привлекательные конструкции. Игры с конструктором выступают способом исследования и ориентации ребенка в реальном мире. Играя дети выбирают будущую профессию.

Для детей младшего возраста организуются простые игры. Роль всегда берет на себя взрослый. Цель этих игр является познакомить с деталями конструктора. Малыши строят простые конструкции: дорожки, заборы, мосты. В более старшем возрасте дети учатся пользоваться схемами цветными и черно-белыми, учатся использовать в своих постройках простые механизмы. В подготовительной группе строят более сложные постройки используя мелкие детали. Цель игр развитие речи, умение работать в коллективе, развитие мышления, памяти. В свободной деятельности дети обыгрывают постройки, экспериментируют со строительным материалом. Происходит закрепление полученных знаний, развитие конструктивных умений и проявление творческих способностей.

На протяжении дошкольного, а так же школьного возраста, для поддержания усиления интереса в данной профессии родителям рекомендуется посещения музеев техники, современных выставок, где представлены технические изобретения.

Внедрение в образовательный процесс современных образовательных технологий с использованием интерактивного оборудования и различного конструктора помогает воспитывать будущих инженеров с детского сада, способствует выявлению детей проявляющих способности в области научно-технического творчества и созданию условий для их дальнейшего развития.