

НАЗВАНИЕ ТЕМАТИЧЕСКОГО МОДУЛЯ: ИГРОВЫЕ ПРАКТИКИ ЗДОРОВОГО ОБРАЗА ЖИЗНИ (ПОДВИЖНЫЕ И СПОРТИВНЫЕ ИГРЫ)

Название игровой практики: подвижная игра «Передай – встань».

Возрастная адресованность: 5 - 7 лет

Предполагаемая количество участников: 10 -12

Материал, оборудование: два мяча

Ход игры: Играющие строятся в две колонны, на расстоянии двух шагов одна от другой. В каждой стоят друг от друга на расстоянии вытянутых рук. Перед колоннами проводится черта. На неё кладутся два мяча. По сигналу «сесть» все садятся, скрестив ноги. По сигналу «передай» первые в колоннах берут мячи и передают их через голову позади сидящим, затем они встают и поворачиваются лицом к колонне. Получивший мяч передаст его назад через голову, затем встаёт и тоже поворачивается лицом к колонне и т.д. Выигрывает колонна, которая первая правильно передала и не роняла мяч. Передавать мяч только через голову и сидя. Вставать только после передачи мяча позади сидящему. Не сумевший принять мяч бежит за ним, садится и продолжает игру.

Источник: Степаненкова Э. Я. Теория и методика физического воспитания и развития ребенка: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений. - М.: Издательский центр «Академия», 2001. - 368 с. С. 245-246.

Название тематического модуля: игровые практики здорового образа жизни (подвижные и спортивные игры)

Название игровой практики: подвижная игра «Живой лабиринт»

Возрастная адресованность: 5 - 7 лет

Предполагаемая количество участников: 10 -12

Материал, оборудование: свисток

Ход игры: для игры понадобится свисток. Из числа участников выбираются двое - убегающий и догоняющий. Остальные игроки встают в колонну по 4-6 человек и отходят друг от друга на расстояние вытянутых рук. По сигналу инструктора убегающий участник оказывается в одном из коридоров. Догоняющий преследует его. Эти участники перемещаются вдоль коридоров. Инструктор заранее договаривается с игроками о том, что всякий раз, когда они слышат сигнал, берутся за руки. Таким образом, убегающий и догоняющий в этот момент оказываются в разных коридорах. Затем игроки по сигналу инструктора снова расцепляют руки, и игра продолжается. Убегающий может переместиться в следующий коридор, забежав в него с краю лабиринта в тот момент, когда остальные игроки возьмутся за руки и преградят путь догоняющему. Если догоняющему удастся поймать убегающего до того, как последний выберется из лабиринта, они меняются ролями, и игра продолжается.

Источник: Степаненкова Э. Я. Теория и методика физического воспитания и развития ребенка: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений. - М.: Издательский центр «Академия», 2001. - 368 с. С. 245-246.

Название тематического модуля: игровые практики здорового образа жизни (подвижные и спортивные игры)

Название игровой практики: подвижная игра «Космонавты»

Возрастная адресованность: 5 - 7 лет

Предполагаемая количество участников: 10 -12

Материал, оборудование: цветной мел

Ход игры: на полу (земле) рисуются ракеты, в которых по 4-5 кружков – это места космонавтов. Дети идут в обход спортивной площадки (зала) по кругу, говоря:

Ждут нас быстрые ракеты

Для прогулок по планетам.

На какую захотим, на такую полетим.

Но в игре один секрет: опоздавшим места нет!

С окончанием слов дети разбегаются по ракетодрому, и каждый старается занять место в любой из ракет. Мест в ракетах на два - три меньше, чем космонавтов. Опоздавшие считаются проигравшими. Игра повторяется.

Источник: Степаненкова Э. Я. Теория и методика физического воспитания и развития ребенка: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений. - М.: Издательский центр «Академия», 2001. - 368 с. С. 245-246.

Название игровой практики: подвижная игра «Загони льдинку»

Возрастная адресованность: 5 - 7 лет

Предполагаемая количество участников: 8

Материал, оборудование: цветная краска

Ход игры: на снегу цветной краской нарисован большой круг, от него в разные стороны 8-10 цветных линий – лучей, их длина 2,5 – 3. в конце этих линий стоят дети. У носка правой ноги каждого играющего лежит льдинка. По сигналу, подпрыгивая на правой ноге, все стараются быстрее загнать свою льдинку в круг. Здесь можно стоять, ожидая остальных играющих. После этого каждый гонит свою льдинку обратно, подпрыгивая на одной ноге стараясь придерживаться нарисованной линии, передаёт льдинку следующему. Гнать льдинку, толкая её вперёд носком ноги, на которой выполняется прыжки.

Источник: Степаненкова Э. Я. Теория и методика физического воспитания и развития ребенка: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений. - М.: Издательский центр «Академия», 2001. - 368 с. С. 245-246.

Название игровой практики: спортивная игра «Скейтбол»

Возрастная адресованность: 5 - 7 лет

Предполагаемая количество участников: 12

Материал, оборудование: мел, маленький мяч, скейт, ролики

Ход игры: на асфальте мелом обозначается площадка для игры 10 x 15 метров, ворота шириной 2 метра чертятся на противоположных сторонах поля.

Участники делятся на две команды по 6 человек, один из них - вратарь. Ведущий вбрасывает на поле маленький мяч. Игроки бьют по мячику краем доски или роликом при резком развороте. Делается это так: ноги

расставлены по краям доски, вес тела приходится на толчковую ногу; когда доска опирается только на задние ролики, передние на мгновение отрываются от земли, и в это время доска энергично разворачивается и бьет по мячу. Выигрывает команда, сумевшая забросить в ворота противника как можно больше мячей.

Источник: Громова О. Е. Спортивные игры для детей. М. 2009.

Название игровой практики: спортивная игра «Восьмерка»

Возрастная адресованность: 5 - 7 лет

Предполагаемая количество участников: 8

Материал, оборудование: мел, кегли, велосипед

Ход игры: на земле чертят восьмерку с диаметром каждого круга 3 - 4 метра. Восьмерку обозначают кеглями. Задание: проехать на велосипеде по восьмерке, не сбив ни одной кегли. Побеждает тот, кто сделает это быстрее.

Источник: Громова О. Е. Спортивные игры для детей. М. 2009.

Название игровой практики: спортивная игра «Салки в два круга»

Возрастная адресованность: 5 - 7 лет

Предполагаемая количество участников: 20

Материал, оборудование:

Ход игры: Участники игры образуют два круга: один - внутренний, другой - внешний. Оба круга движутся в противоположных направлениях. По сигналу инструктора они останавливаются, и все игроки внутреннего круга стараются осалить игроков внешнего круга, т.е. дотронуться рукой до кого - либо раньше, чем те успеют присесть. Осаленные дети встают во внутренний круг, и игра начинается сначала. Игра заканчивается, когда во внешнем круге останется мало игроков (4 - 6).

Источник: Громова О. Е. Спортивные игры для детей. М. 2009.

Название игровой практики: спортивная игра «Сорви шапку»

Возрастная адресованность: 5 - 7 лет

Предполагаемая количество участников: 10 – 15

Материал, оборудование: шапка

Ход игры: отмечается площадка, за пределы которой выбегать не разрешается. Выбирается водящий, он надевает на голову шапку, ее нельзя удерживать руками. По сигналу инструктора, играющие пытаются догнать водящего, снять с него шапку и надеть на себя. Каждый старается удержать шапку на голове как можно дольше. Можно разнообразить игру и ввести 2 - 3 водящих с шапочками. Победителем считается игрок, сумевший дольше всех других удержать шапку на голове.

Источник: Громова О. Е. Спортивные игры для детей. М. 2009.

ТЕМАТИЧЕСКИЙ МОДУЛЬ: ИГРОВЫЕ ПРАКТИКИ ПОЗНАНИЯ МИРА (ИГРЫ-ЭКСПЕРИМЕНТИРОВАНИЯ С РАЗЛИЧНЫМИ ПРЕДМЕТАМИ И МАТЕРИАЛАМИ)

Название игровой практики: Ледяные самоцветы

Возрастная адресованность: 5-8 лет

Предполагаемое количество участников: 6-8 человек

Материал, оборудование: формы для льда или небольшая посуда, поднос, соль, разноцветные краски или пищевые красители, пипетки (можно использовать чайную ложку), алгоритмы.

Руководство. Для выполнения данного опыта с детьми, необходимо заранее заморозить льда в красивых формочках разных размеров совместно с детьми. Для этого можно использовать посуду с рифлеными краями или силиконовые формы для выпекания.

Когда лед готов, дети рассматривают кусочки льда. Делают выводы: чем лед отличается от воды? Можно ли лед лить, как воду? Дети пробуют это сделать. Какой формы лед? Лед сохраняет форму. Все, что сохраняет свою форму, как лед, называется твердым веществом.

Плавают ли лед? Чтобы проверить это дети проводят эксперимент: помещают кусок льда в миску, и наблюдают. Какая часть льда плавает? В холодных морях плавают огромные глыбы льда. Они называются айсбергами. Над поверхностью видна только верхушка айсберга. И если капитан корабля не заметит и наткнется на подводную часть айсберга, то корабль может утонуть. Педагог обращает внимание детей на лед, который лежал в тарелке. Что произошло? Почему лед растаял? (В комнате тепло.) Во что превратился лед? Из чего состоит лед?

Педагог задает вопрос детям: можно ли лед сделать цветным. И предлагает провести эксперимент по алгоритму. Дети в тарелочки помещают льдинки, рассматривают и наблюдают, что происходит с льдинками, готовят несколько мисочек и в каждой из них делают цветной солевой раствор, добавив в воду много соли и пищевой краситель. Раскладывая льдинки на подносе, и с помощью пипетки наносят краску на их поверхность. Капая таким раствором на лед, соль его расплавляет, оставив в нем дырочки, через которые проникает краска.

Дети, экспериментируя с цветами, получают очень красочные узоры, похожие на ледяные самоцветы.

Источник: blog.aistbox.ru

Тематический модуль: Игровые практики познания мира (игры-экспериментирования с различными предметами и материалами)

Название игровой практики: Вулкан из кинетического песка

Возрастная адресованность: 7-8 лет

Предполагаемое количество участников: 3-4 человека

Материал, оборудование: поднос, кинетический песок коричневого цвета, слайм (состоит из вязкого желеобразного материала, обладающего свойствами неньютоновской жидкости) синего и красного цвета,

авторский видеоролик: создание вулкана из кинетического песка (подготовленный педагогом).

Руководство. Предложить воспитанникам сделать «вулкан» из кинетического песка. Дети делают основу для «вулкана» из кинетического песка, видеоролик поможет передать правильную форму. В верхней части «вулкана» делают углубление, это и будет «жерло». У подножья раскладывают синий слайм, имитируя море или океан. В «жерло» аккуратно помещают слайм красного цвета, полностью заполняя края. Если «лав» не извергается, необходимо добавить ещё немного слайма. Свойства кинетического песка позволяют отталкивать желеобразное по составу вещество (слайм), имитируя извержение вулкана.

Дети делают выводы о свойствах кинетического песка.

Кинетический песок — материал для лепки, который позволяет создавать ребёнку удивительные поделки: замки, крепости, кулинарные шедевры и другие. Основной компонент материала — натуральный песок, дополнительные элементы — безопасные полимеры, которые придают песку пластичность.

Источник: https://yandex.ru/video/preview/?text=Вулкан%20из%20кинетического%20песка&path=wizard&parent-reqid=1628834996480667-7218141245240461625-sas2-0965-9d2-sas-17-balancer-8080-BAL-9570&wiz_type=vital&filmId=17138383937519058251

Тематический модуль: Игровые практики познания мира (игры-экспериментирования с различными предметами и материалами)

Название игровой практики: Хрупкие мыльные пузыри

Возрастная адресованность: 5-8 лет

Предполагаемое количество участников: 12 человек

Материал, оборудование: мыльные пузыри, мороз на улице.

Руководство. На прогулке в морозную безветренную погоду с детьми можно провести опыт с мыльными пузырями. Когда дети начнут выдувать пузырь, необходимо обратить их внимание на его поверхность, где будут появляться маленькие кристаллики, а через несколько секунд он полностью замерзнет. Кристаллизация распространяется снизу вверх. Менее охлажденная и более тонкая (из-за отека раствора) верхняя часть оболочки пузыря под действием атмосферного давления прогибается. Чем сильнее охлаждается воздух внутри пузыря, тем больше становится вмятина.

Если погода не очень морозная, необходимо выдуть мыльный пузырь и аккуратно стряхнуть на него с руки снежинку. Когда она соприкоснется с поверхностью, шар начнет кристаллизоваться и постепенно замерзает. Дети могут сделать вывод о том, что пузыри на слабом морозе охлаждаются медленно и при этом переохлаждаются. Снежинка является центром кристаллизации. На снегу происходит то же самое явление.

Источник: ignant.com

Тематический модуль: Игровые практики познания мира (игры-экспериментирования с различными предметами и материалами)

Название игровой практики: Торнадо в бутылке

Возрастная адресованность: 6-8 лет

Предполагаемое количество участников: 8-10 человек

Материал, оборудование: вода, жидкое мыло, пластиковые бутылки объёмом 0,5 литра по количеству детей, блёстки.

Руководство. Чтобы получилось «торнадо» в бутылке необходимо налить воду, но не доливая до края. Туда необходимо капнуть жидкое мыло и высыпать блёстки. Затем быстро перемешать по кругу. Готово! Торнадо появился!

Дети делают выводы о том, что, когда быстро перемешивать воду, появляется центробежная сила. Именно она создаёт вихрь из воды. Торнадо поднимает песок и кружит его с жидкостью. В нашем эксперименте торнадо маленький. В нём вместо песка плавают блёстки. Они быстро кружатся в бутылке. Теперь воспитанники знают ещё одно природное явление.

Источник: <https://academy-of-curiosity.ru/eksperimenty-i-opyty/tornado-v-banke-prostoj-opyt-dlya-detej>

Тематический модуль: Игровые практики познания мира (игры-экспериментирования с различными предметами и материалами)

Название игровой практики: электрогенератор.

Возрастная адресованность: 8 лет

Предполагаемое количество участников: 2-3 человека

Материал, оборудование: спиннер, катушка, диод, микроэлектродвигатель, неодимовые магниты.

Руководство: Можно запитать электродвигатель, если подключить к нему через диод катушку и воздействовать на нее вращающимися неодимовыми магнитами. Достаточно прикрепить постоянные магниты на лопасть спиннера и поставить его на стойку. Вращающиеся на нем магниты, поднесенные к катушке, вместе повторяют схему генератора электричества.

Если подключить к такой катушке светодиод напрямую, то тот загорится. При этом свет будет мерцающим, что вызвано низкими оборотами постоянных магнитов.

Если к вырабатывающей электричество катушке подсоединить еще одну подвесную катушку, в оси которой будут находиться магниты, то она начнет колебаться под воздействием силы Ампера. Конечно, только если запустить генератор со спиннера.

Таким образом дети знакомятся со свойствами неодимового магнита, и опытным путем доказывают, что с помощью него вырабатывается электричество.

Источник: <https://sdelaysam-svoimirukami.ru/5296-6-potrjasajuschih-jeksperimentov-jelektrichestvo-magnetizm-i-dr.html>

НАЗВАНИЕ ТЕМАТИЧЕСКОГО МОДУЛЯ: ИГРОВЫЕ ПРАКТИКИ ФОРМИРОВАНИЯ ПОВЕДЕНИЯ И ОТНОШЕНИЯ (СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ)

Название игровой практики: сюжетно-ролевая игра «Ветцентр»

Возрастная адресованность: 5-6 лет

Предполагаемое количество участников: 12 человек

Материал/оборудование: Одежда для медицинских работников (халаты, шапки, санитарная сумка), столы, стульчики для создания рабочих мест; вывески: «Аптека», «Регистратура», «Городок»; животные (игрушки), медицинские инструменты (фонендоскоп, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, шприц, мази, таблетки, порошки); касса, деньги, телефон, журнал для записи больных в регистратуре, талоны на прием, бланки рецептов; крупный строитель, инструменты и каски для строителей.

Ход игры

Правила игры

Педагог предлагает детям распределить роли.

Ветеринарный врач - проводит осмотр и определяет лечение животных;

Медсестра помогает врачу-ветеринару, обрабатывает и перевязывает раны, выписывает рецепты, даёт витамины, делает уколы и прививки, проводит гигиенические процедуры: чистка зубов, ушей, обрезка когтей;

Работник ветеринарной аптеки продает лекарства, которые написаны в рецепте;

Регистратор/администратор - отвечает на звонки, ведет запись на прием, направляет посетителей на прием к ветеринару и выдает справки.

Санитарка - следит за чистотой в лечебнице;

Люди с больными животными (пациенты).

Игровые действия

Осмотр и лечение животных.

Написание рецептов.

Ответы на звонки.

Руководство

Дети сидят на ковре.

Воспитатель: - Ребята, сегодня мы с вами будем играть в интересную игру – «Больница для зверей».

- А кто мне скажет, зачем люди вместе со своими питомцами приходят в такую поликлинику?

- А теперь послушайте загадку и скажите как называется профессия того человека, который помогает животным и птицам: Доктор, но не для детей, А для птиц и для зверей. У него особый дар, Это врач... (ветеринар)

- Ребята, а когда мы приходим в поликлинику, то сразу идем к врачу?

Воспитатель: Правильно, для этого мы идем в регистратуру. Там сидит регистратор-медсестра, которая спрашивает, что у вас случилось, расскажет, как работает ветеринар и даст талон на прием. А еще регистратор отвечает на телефонные звонки, ведь кто-то может вызвать ветеринара на дом. Затем мы идем и занимаем место в очереди, если она есть. А в это время можно, чем заняться? (посмотреть журналы, газеты) Заходим по очереди в кабинет ветеринара.

- Давайте с вами рассмотрим инструменты врача.

Это инструмент – фонендоскоп.

Что врач делает с этим инструментом?

Что он слушает?

- А это-шпатель

Что им делают?

- Ветеринар надевает специальную одежду: халат, шапочку, перчатки.

Зачем?

- А кто помогает ветеринару?

Чем она ему помогает?

Воспитатель: Медсестра выполняет назначение ветеринара. Она тоже в специальной одежде.

Теперь мы рассмотрим инструменты медсестры. Вы их все знаете? Дети рассматривают инструменты: (градусник, шприц, вата, бинт, витамины, мази)

Воспитатель: А для чего они нужны, как ими пользоваться?

Воспитатель: В нашей больнице мы откроем аптеку для зверей. Бывает же так, что сразу в больнице есть аптека? Это очень удобно. А кто же в ней работает? Что он делает? Что должно быть в аптеке?

- А за порядком будет следить охранник. Что нужно для работы охраннику?

- Рядом с больницей мы построим площадку для зверей. А зачем? Кто нам для этого нужен? Прежде чем начать нашу игру, надо распределить роли. На роль врача всегда много желающих детей, поэтому можно воспользоваться считалкой:

Раз, два, три, четыре, пять.

Будем мы зверят считать.

Зайку надо покормить,

Киску надо полечить.

Не сиди, не скучай,

А работать начинай.

Распределяются роли медсестры, фармацевта, охранника, строителей, а другие ребята будут посетителями нашей клиники. Им нужно будет выбрать себе питомца, заботиться о нем...

Далее происходит выбор ролей. Подготовка игровых уголков. Дети занимают свои места. «Начинаем прием»... Дети по очереди подходят в регистратуру, записываются на прием... Медрегистратор - записывает в журнал, выдает талоны. Затем дети по очереди проходят к врачу.

Ветеринар: «Здравствуйте, проходите, садитесь. Что случилось с вашим питомцем? Как его зовут?» Осматривает животное. Дает рекомендации...

Ветеринар: Пройдите к медсестре. Она вам обработает рану и даст витамины. А я пока выпишу рецепт. Вам нужно купить лекарства в аптеке. Лечиться дома. А через 3 дня прийти снова к нам на прием. Вот вам наша визитка. Так по очереди дети проходят то к врачу, то к медсестре, идут в аптеку. Охранник следит за порядком в клинике. После завершения строительства городка, дети гуляют с животными на площадке. Игра продолжается... Дети и животные подружились и вместе проводят время. Рабочий день подходит к концу. Поликлиника закрывается.

Источник:

1. Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста / Бойченко Н.А., Григоренко П.Н. Киев, 2009.

2. Сюжетно – ролевые игры для детей дошкольного возраста / Н.В, Краснокуекова. Ростов на Дону. 2010.

Название тематического модуля: Игровые практики формирования поведения и отношения (сюжетно-ролевые игры)

Название игровой практики: сюжетно-ролевая игра «Стройцентр»

Возрастная адресованность: 5-6 лет

Предполагаемое количество участников: 7 человек

Материал/оборудование: проекты постройки, строительный материал, грузовые машины, конструкторы, предметы-заменители, спецодежда, каски, карточки-обозначения (строительный шлем, цветок, автомобиль, мебель, кирпичи).

Ход игры

Руководство

Воспитатель: Ребята, нашему центру поступил заказ. Нужно срочно построить (например: гостиницу, больницу, школу, детский сад, банк и т.д.).

Воспитатель: Скажите, с чего начинается любая стройка? (ответы детей).

Воспитатель: Как называется профессия человека, который занимается проектами и эскизами построек? (ответы детей).

Воспитатель: Правильно, ребята, архитектор. Сейчас мы вместе нарисуем эскиз будущей постройки (воспитатель вместе с детьми рисует и обсуждает здание).

Воспитатель: На чем, держится здание? (ответы детей).

Сколько этажей у нашего объекта? (ответы детей).

Сколько ворот? (ответы детей).

Сколько дверей? (ответы детей).

Сколько оконных блоков? (ответы детей).

Воспитатель: Ребята обратите внимание, что возле постройки оформлены клумбы, значит, нам нужны будут ландшафтные дизайнеры – люди, которые преобразовывают природную красоту, которая радует взор.

Воспитатель: На любой стройке есть главный человек, который руководит строительством. Это прораб. А кто еще помогает при строительстве? (ответы детей).

Воспитатель: Давайте попробуем определить, кто, чем будет заниматься на нашей стройке? (Если дети будут затрудняться при распределении ролей, значит, педагог предлагает детям свою помощь) Подойдите и возьмите каждый карточку (картинки лежат перевернутые, с изображением – автомобиля, строительный шлем, цветок, мебель, кирпичи). Кто выбрал иллюстрацию автомобиля – значит он шофер. Кто выбрал изображение шлема - значит, он прораб. Цветок – значит, он ландшафтный дизайнер. Кирпичи – значит, он строитель.

Воспитатель: Ну, вот все роли распределены, приступаем к строительству.

Игровые действия

Шофер привозит строительный материал. Рабочие грузят и выгружают из машины детали конструктора. Опираясь на эскиз здания, строители строят объект из строительных материалов. Ландшафтные дизайнеры оформляют клумбы. Прораб руководит стройкой, следит за качеством выполненных работ.

Воспитатель: Ребята, какое красивое здание вы построили! Как вы думаете, она понравится жителям нашего города? Давайте поблагодарим друг друга за хорошую работу.

Вариант игры: Можно устроить праздник «Открытие нового ...». При открытии протягивают красную ленточку и разрезают её.

Источник:

1. Каличенко А.В., Короткова Н.А. Организация сюжетной игры в детском саду. М., 2002.
2. Недоспасова В.А. Растем, играем: средний и старший дошкольный возраст М., 2002.
3. Эльконин Д.Б. Психология игры. 2-е издание. М: Туманит, изд. Центр, Владос. 2000
4. <http://mdouds343.lbihost.ru/wpcontent/uploads/sites/159/2017/09/stroim-gostinicu-konspekt.pdf>

<https://www.maam.ru/detskijasad/syuzhetno-rolevaja-igra-my-stroiteli.html>

Название тематического модуля: Игровые практики формирования поведения и отношения (сюжетно-ролевые игры)

Название игровой практики: сюжетно-ролевая игра «Салон сотовой связи»

Возрастная адресованность: 5-6 лет

Предполагаемое количество участников: 12 человек

Материал/оборудование: Ветрина и каталог с различными марками детских телефонов и аксессуаров к ним, бейджики сотрудников, рекламные вывески, банковские карты и игровые деньги, кассовый аппарат, пакет услуг с универсальной картой, договора о продаже сотовых телефонов в кредит.

Ход игры

Правила игры

Директор салона обеспечивает привоз товара в салон, руководит работой сотрудников. Менеджер по продажам предлагает покупателям сотовые телефоны разных марок в кредит и за наличный расчет, связывается с банками для оформления продаж в кредит, заполняет договора, предлагает универсальную карту для удобства оплаты кредита. Рекламный агент занимается продвижением услуг и товаров среди клиентов через средства массовой информации. Покупатель рассматривает и выбирает товар, консультируется с менеджером о возможности покупки товара в кредит, оформляет и покупает товар.

Игровые действия

- Работа директора салона сотовой связи.
- Консультирование менеджеров по продаже сотовых телефонов, аксессуаров для них.
- Оплата услуг, оформление товара в кредит.
- Продажа карточек различных сотовых компаний.

Руководство

Воспитатель обращается к детям со своей проблемой. Она не может никому дозвониться и предполагает, что её телефон сломался. Обращаясь к детям, воспитатель советуется с детьми, что же делать и где можно приобрести новый, современный телефон, причём срочно, вдруг кто-то позвонит с важной новостью.

Таким образом, воспитатель подводит детей к игре о создании собственного салона связи в группе, где можно не только купить, но и отремонтировать телефон. Совместно с детьми, выбирается место для игры. А оборудование дети подбирают сами так, как хорошо знакомы с современными гаджетами и их атрибутами. Затем воспитатель предлагает детям вместе выбрать директора и работников салона связи. Директор проводит собеседование и набирает персонал. Остальные дети – клиенты, в том числе и воспитатель. Когда директор наберёт всех сотрудников, он объявляет об открытии салона связи. В роли первого клиента выступает воспитатель, так как у неё проблема с телефоном и ей срочно нужна помощь специалиста, для приобретения нового телефона. Воспитатель-клиент просит менеджеров по продажам подобрать хороший и современный телефон. Они решают данный вопрос и продолжают дальше обслуживать уже других клиентов. В салон заходят клиенты с разными проблемами: починить, купить новый, обменять телефон; положить деньги на счёт, просто посмотреть.

В середине игры менеджер по продажам решает вопрос об услугах рекламного агента, чтобы увеличить объёмы продаж.

Предлагает директору вызвать агента. Он вызывает агента, вручает ему рекламные буклеты и ставит у входа в салон. Агент начинает громко зазывать клиентов, предлагая выгодные условия на продажи новинок. Директор напоминает своим сотрудникам, чтобы они были вежливыми и внимательными между собой и с покупателями.

В конце игры, когда в салоне останется один клиент или никого, директор объявляет о закрытии салона на сегодня. Благодарит своих сотрудников за хорошую работу, желает всем хорошего дня и отпускает работников по домам.

Источник:

1. Смирнова Е. И. Современный дошкольник: особенности игровой деятельности. // Дошкольное воспитание. 2012. - №4. - С. 70 – 74
2. Солнцева О. В. Дошкольник в мире сюжетно-ролевых игр. Сопровождение сюжетных игр детей. Издательство «Речь», 2015 г.
3. [seminardlyapedagogovs-rigryi.doc](#)

Название тематического модуля: Игровые практики формирования поведения и отношения (сюжетно-ролевые игры)

Название игровой практики: сюжетно-ролевая игра «Модельное агентство»

Возрастная адресованность: 6-7 лет

Предполагаемое количество участников: 12 человек

Материал/оборудование: швейная машинка, сантиметр, модели одежды, ткани и материалы для аппликации. Цветная бумага, картон для изготовления рекламы, ножницы, карандаши. Наборы визажистов – расчёски, фены, заколки, маски для лица из ткани и т.д. Ремни, пояса, головные уборы. Фотоаппарат, телефон, декорации в стиле агентства, музыкальное сопровождение. Полиэтиленовые пакеты разных цветов и размеров, скотч. Коллекция эксклюзивных сумочек, аксессуаров.

Ход игры

Игровые действия

- распределение ролей между детьми;
- выбор моделей для показа;
- выбор и обсуждение модели с модельером, подбор материала;
- закройщики снимают мерки, делают выкройки;
- дизайнеры по рекламе оформляют витрину;
- швейный цех вырезает из тканей силуэт одежды, и приклеивают на альбомные листы – делая коллекцию;
- визажисты делают подбор причёсок, украшений и аксессуаров;
- показ мод.

Воспитатель: Ребята, наступила весна. И у меня появилась проблема, я не знаю какую одежду можно купить моей дочери, чтобы она была элегантная и модная. Вы сможете мне помочь в этом? Давайте создадим новую детскую коллекцию весенней одежды. Согласны?

Воспитатель: А что нам понадобится для этого?

Воспитатель: Мы создадим новую коллекцию детской весенней одежды. Ребята предлагаю вам открыть самое настоящее модельное агентство. Давайте вместе придумаем ему название и будем там работать. Что скажете? (предложения детей)

Воспитатель: Итак, наше агентство будет носить название «Модная весна».

Но если мы открываем модельное агентство, людей каких профессий нам необходимо пригласить?

Воспитатель: Нашему агентству нужна витрина, это лицо компании и наша реклама. Кто хочет стать дизайнером – оформителем витрин?

По желанию выбираются дети.

Вам надо изготовить надпись «МОДНАЯ ВЕСНА». Можно буквы вырезать из бумаги картона или ткани и поместить надпись у входа в наше агентство. Разместить на витрине кукол и сделать нарядные костюмы (детям предлагаются разные материалы для работы).

Ваша профессия называется – дизайнеры – оформители витрин.

Воспитатель размещает табличку с названием профессии.

Воспитатель: Кто сможет быть в нашем агентстве художником – модельером? (Дети самостоятельно выбирают художника модельера).

Воспитатель приглашает детей за их рабочее место. Вам понадобится: бумага, цветные карандаши, коллекция тканей, из которых можно сшить одежду. Ваша задача нарисовать новые модели одежды и подобрать для них ткань. Ваша профессия называется художники – модельеры.

Воспитатель размещает табличку с названием профессии.

Воспитатель: Ребята, у нас ещё нет моделей, как же быть? (Детям дается возможность ответить на вопрос).

Воспитатель: Ребята, а может нам позвонить на конкурс «Красавица», и попросить отправить к нам на работу в агентство моделей, которые помогут и покажут нашу коллекцию одежды. Все согласны?

Воспитатель звонит по телефону. Здравствуйте! Это конкурс моделей «Красавица»? Не могли бы вы прислать к нам на работу девочек, для показа нашей коллекции? Уже едут! Спасибо.

В группу заходят девочки – модели.

Воспитатель: встречайте моделей аплодисментами. Уважаемые модели, вы можете пройти к визажисту.

Воспитатель: Уважаемые визажисты, займите свои рабочие места.

Дети по желанию проходят к креслам.

Воспитатель: Ребята, а вас я приглашаю со мной в пошивочный цех. Мы будем шить одежду по эскизам наших художников – модельеров.

Воспитатель: с нашего склада доставили много разных материалов, посмотрим, что у нас есть?

Дети с воспитателем рассматривают, обсуждают, и решают, из какого материала будут изготавливать одежду (полиэтиленовые пакеты, бумага, коробки).

Воспитатель: выбор сделан тогда. За дело!

Воспитатель с детьми вырезают из пакетов пройму для головы и рук. Добавляем аксессуары: ремни, пояса, головные уборы. Приглашаем моделей.

Воспитатель: Ребята, нам надо одеть моделей в нашу модную весеннюю коллекцию одежды и добавить аксессуары.

Одетые девочки – модели выходят в другую комнату, все усаживаются для просмотра.

Воспитатель:

Что сегодня происходит,

В зале нет свободных мест!

Вдоль по подиуму кто – то ходит,

Гордо голову подняв,

Зрители, нас поддержите,

Восхищённый взгляд дарите!

Дефиле моделей под музыку. Модели проходят по предполагаемому подиуму.

Воспитатель: Друзья! Рождению нашей прекрасной коллекции мы обязаны людям разных профессий, встречаем их бурными аплодисментами. Приглашаем художников – модельеров, визажистов, дизайнеров – оформителей витрины, закройщиков, швей, дизайнеров. Воспитатель представляет работников разных профессий и называет детей по именам.

Источник:

1. Н.Я.Михайленко «Организация сюжетной игры в детском саду», Москва.2001г.
2. Н.А.Виноградова, Н.В.Позднякова «Сюжетно – ролевые игры для старших дошкольников», Айрис Пресс Москва 2008г.С. 50; 53; 68; 91; 101.

Название тематического модуля: Игровые практики формирования поведения и отношения (сюжетно-ролевые игры)

Название игровой практики: сюжетно-ролевая игра «Сбербанк»

Возрастная адресованность: 6-7 лет

Предполагаемое количество участников: 15 человек

Материал/оборудование: Телефон, деньги, ручка, компьютер, пластиковые карточки, мобильные телефоны, ноутбук, визитки, бейджики, сберкнижки, бланки для кредита, вывески, банкомат, паспорта, калькулятор, платки, касса, рация для охранника, сейф, для водителя руль, мешок для инкассатора.

Ход игры

Игровые роли

Клиент приходит в Сбербанк; выбирает услугу; берёт талончик к выбранному специалисту: у кассира-операциониста оплачивает квитанции и получает чек; у кредитного специалиста – подаёт заявку на кредит и

получает деньги; у консультанта – через банкомат оплачивает квитанцию или снимает деньги с карточки.

Кассир – операционист: берет талончик у клиента; получает квитанцию от клиента; заводит данные в компьютер; получает оплату от клиента; печатает чек; отдаёт чек клиенту.

Кредитный специалист: консультирует клиента по кредитам, заполняет заявку-анкету на кредит, отправляет заявку через компьютер; получает и пересчитывает деньги; отдаёт деньги клиенту.

Консультант: предлагает клиенту воспользоваться услугой через банкомат; вставляет карточку; выбирает услугу в окне банкомата: 1) платежи: помогает оплатить квитанции, получает чек; 2) снятие наличных: помогает снять деньги с карточки. Достает карточку из банкомата.

Инкассатор: ездит по банкам и магазинам и забирает деньги.

Охранник: охраняет сбербанк от хулиганов, следит за монитором, просматривает видеозаписи.

Правила игры

Для возникновения интереса детей к игре воспитатель использует прием проблемной ситуации:

«Вам принесли квитанцию, где мы сможем ее оплатить?».

«Вы решили приобрести автомобиль, но в вашей семье не хватает денежных средств и вы решил получить кредит».

«Вы хотите снять наличные деньги с «зарплатной» карты и решили для этого воспользоваться терминалом банка».

Для определения плана-сюжета воспитатель использует такой прием, как вопросы к детям.

Для того, чтобы банк начал работу, подумайте и ответьте:

Какие сотрудники нужны для работы в банке?

Кто приходит в банк?

Какие сотрудники нужны для работы в банке?

Что делает кассир в банке? *(ответы детей)*

Кто пользуется услугами банка? *(ответы детей)*

Затем воспитатель говорит о том, что в банк на работу требуются сотрудники. Для распределения ролей сотрудников используется прием волшебный мешочек – детям предлагается достать из мешочка бейджи с изображением специальности.

Для себя воспитатель выбирает роль администратора банка, затем эту роль можно делигировать воспитаннику хорошо знакомому с игрой.

При приеме на работу воспитатель использует прием – напоминание и совместно с детьми проговаривают обязанности сотрудников, т.е. игровые *(ролевые)* действия.

Для создания воображаемой ситуации воспитатель предлагает воспитанникам создать обстановку банка: поставить банкомат и терминал, расставить столы для операторов, поставить кассовый аппарат, и стул для охранника.

При затруднении детей воспитатель использует такие приемы как: объяснение, помощь, напоминание *(правила поведения в общественных местах)*.

Если у детей возникает желание поменяться ролями, воспитатель поддерживает его.

Для формирования взаимоотношений в игре педагог использует приемы: напоминания о доброжелательном отношении друг к другу, поощрения вежливости.

Игровые действия

Администратор банка: Работники банка, займите свои рабочие места.

Охранник: Внимание банк открывается ровно в 9 часов. *(открывает двери банка)*. Уважаемые клиенты, банк открыт, проходите, пожалуйста.

Диалоги персонажей.

1-й Клиент: Здравствуйте!

Консультант. Здравствуйте. Чем могу помочь?

1-й Клиент. Я хотел оплатить кредит

Консультант. Возьмите талон. Проходите, пожалуйста. Талон К-1 окно №1

Заходит следующий клиент

Консультант: Здравствуйте! Чем могу помочь?

2-й Клиент. Здравствуйте! Мне нужно обменять валюту

Консультант: Пожалуйста. Талон В-1 окно №2

Кассир: Здравствуйте! Какую валюту вы хотели бы обменять на рубли?

Пожалуйста, возьмите деньги и пересчитайте правильность выдачи.

2-й Клиент: Все правильно. Спасибо!

Консультант: Здравствуйте. Чем могу помочь?

3-й Клиент: Здравствуйте! Я хотел бы взять кредит.

Консультант: Пожалуйста. Талон К-2 окно №1

Менеджер: Здравствуйте! Мы рады предоставить вам кредит. Скажите, что вы планируете приобрести? Сколько денежных средств вам не хватает? Дайте, пожалуйста, ваш паспорт. Где вы работаете? Каков у вас размер заработной платы?

Консультант: Здравствуйте. Чем могу помочь?

4-й Клиент: Здравствуйте! Я хочу снять деньги, вот моя карточка.

Консультант: Пожалуйста, пройдите к терминалу.

4-й Клиент: Извините, не могли бы вы мне помочь, я забыл дома очки.

Консультант: Конечно! Буду рада вам помочь, Сколько вы будете снимать *(Счет до 10)*. Пожалуйста, для совершения операции вставьте карту, введите пин-код, выберите операцию, подождите, операция выполняется, заберите деньги, возьмите чек, заберите карту

4-й Клиент: Большое спасибо за помощь, до свидания!

Консультант. Здравствуйте, Чем могу помочь?

5-й Клиент: Здравствуйте! Мне нужно заплатить за детский сад.

Консультант: Талон О-1окно № 3

Кассир: - Назовите, пожалуйста, ФИО ребёнка. Детский сад. Группу.

Сколько будете платить? *(клиент называет сумму)*.

-Возьмите, пожалуйста, квитанцию, всего вам доброго...

Консультант: Здравствуйте. Чем могу помочь?

6-й клиент: Здравствуйте! Мне нужно отправить деньги моей маме.

Консультант: Талон П-3 окно № 2

Кассир: Здравствуйте, слушаю вас. Сколько денег вы хотели бы перевести? Назовите ФИО вашей мамы?» Адрес ее регистрации? (клиент называет сумму).

Кассир: Деньги отправлены. Ваша мама скоро их получит.

5-й клиент: - Спасибо.

И т.д.

Администратор: Уважаемые клиенты! Наш рабочий день подошел к концу. Будем рады снова видеть вас в нашем банке» Выждав время, по сигналу администратора банка охранник идет провожать последних посетителей со словами: «До свидания, приходите к нам завтра». Закрывает двери банка.

Заключительный этап игры

Воспитатель предлагает убрать атрибуты сюжетно-ролевой игры в специальный коробку-контейнер, расставить по местам столы и стульчики, убрать на стеллаж макет банковского терминала и сейфа.

Воспитатель предлагает обсудить впечатления детей от участия в игре, повторить новые слова, которые использовались детьми в ходе игры, рассказать какую роль детям больше понравилось играть и т.д.

Источники:

1. Сюжетно – ролевые игры для детей дошкольного возраста / Н.В, Краснокуекова. Ростов на Дону. 2010.
2. <http://doshkolnik.ru/zaniatia-s-detmi/22531-syuzhetnorolevaya-igra-dlya-deteiy-let-bank.html>

Название тематического модуля: игровые практики формирования поведения и отношения (сюжетно-ролевые игры)

Название игровой практики: сюжетно-ролевая игра «Аэропорт»

Возрастная адресованность: 6-7 лет

Предполагаемое количество участников: 12 человек

Материал/оборудование: составление расписания, меню, оформление бейджиков, пропеллер из картона и крылья для самолета, шлем, очки, канистра с горючим, оборудование для летчика, штурвал, наушники, еда, крупный строительный материал, форма летчиков, стюардесс, медицинского работника, план аэропорта, билетная касса, стойка регистрации, багажные бирки с геометрическими фигурами, «документы» для пассажиров (*паспорта, билеты*) из бумаги, информационные таблички с надписями,

Ход игры

Правила игры

Перед проведением игры воспитатель собирает вокруг себя детей и загадывает им загадки:

Птица железная в небе летит,
След оставляя, шумит и гудит -
В дальние страны уносит людей.
Это не голубь и не воробей.

(самолет)

В таком порту бывал мой друг,
Где вовсе нет воды вокруг.
Но в этот порт все время шли
С людьми и грузом корабли.

(аэропорт)

Для создания интереса к игре воспитатель рассказывает детям о том, что вчера ему позвонил знакомый летчик, который рассказал, что недавно открылся новый аэропорт и туда нужны сотрудники, он попросил, чтобы дети заменили их, пока не подберется персонал.

Воспитатель:

Как вы думаете, сможем ли мы помочь летчику? (ответы детей)

Много ли мы знаем о работе аэропорта? (ответы детей)

Людей, каких профессий мы можем там встретить? (ответы детей)

Какими качествами должны обладать каждый из них? (ответы детей)

Воспитатель: Ребята, я предлагаю вам отправиться в новый аэропорт и попробовать поиграть, заменив людей некоторых профессий.

Воспитатель: Сегодня вы пришли в группу с сумочками и чемоданчиками, они понадобятся вам, чтобы совершить воздушное путешествие, а в путешествие всегда с собой берут багаж. Итак, давайте отправимся с вами в новый аэропорт и совершим увлекательное воздушное путешествие. Посоветуйтесь друг с другом, и определите, какие роли нам необходимы для игры?

Игровые действия

Воспитатель предлагает сотрудникам занять свои рабочие места, открыть аэропорт и пригласить всех детей совершить увлекательное путешествие на самолете.

Педагог обращается к механикам с просьбой заправить горючим баки, те начинают свою работу, при помощи шлангов и трубок выполняют заправку самолета, проверяют самолет на неисправности, выполняют ремонт в случае необходимости.

Стюардесса проверяет все ли в самолете лежит на месте. В это время в аэропорт с багажом прибывают пассажиры, проходят в кассу. Кассир ведет диалог с пассажирами, проверяет документы, продает билеты, объявляет посадку, при посадке проверяет билеты.

Контролер проверяет багаж, отправляет его в самолет.

Пассажиры отправляются в зал ожидания, располагаются на стульях.

Для поддержания интереса у детей и развития игры вносятся дополнительные атрибуты: газетный киоск и буфет.

Воспитатель делает объявление: В зале ожидания нашего аэропорта работает газетный киоск, в котором вы можете приобрести интересные газеты и журналы. А так же буфет, где можно вкусно пообедать и побеседовать за чашкой чая или кофе. Пассажиры отправляются за покупкой журнала или газеты, ведут диалог с продавцом газетного киоска.

Продавец газетного киоска советует, какую лучше газету или журнал приобрести пассажирам, берет деньги, дает сдачу. Пассажиры проходят в буфет, читают меню, ведут диалог с буфетчицей, делают заказ. Буфетчица предлагает блюда, ведет расчет с пассажирами за заказ. Кассир объявляет посадку на рейс, проверяет билеты у пассажиров, желает приятного перелета.

Пилоты и стюардесса занимают свои места на борту.

Пассажиры рассаживаются на места, согласно купленным билетам. Пилоты общаются между собой, приветствуют пассажиров, ведут самолет на взлетную полосу, поднимают самолет в воздух.

Стюардесса вежливо приветствует пассажиров, помогает разместиться в самолете, рассказывает о технике безопасности во время полета (как каждый пассажир должен пристегнуться, предлагает меню, раздает напитки, разносит еду, отвечает на вопросы пассажиров). Пассажиры едят, спят, общаются между собой и со стюардессой.

Пилоты общаются со стюардессой, ведут самолет на посадку, комментируют погодные условия.

Пассажиры выходят из самолета и отправляются по своим делам. Экипаж отправляется на отдых.

Руководство

Педагог принимает активное участие в игре, он своими действиями, вопросами, репликами направляет ход игры, наблюдает со стороны за игрой детей, при необходимости дает советы, как возможно поступить в той или иной ситуации, напоминает о необходимости уметь договариваться, уступать друг другу в конфликтных ситуациях.

Воспитатель обращает внимание и положительно оценивает инициативу детей в использовании во время игры предметов-заместителей; использование в речи воспитанников вежливых слов, определении детьми главных ролей, второстепенных.

Источник:

1. <https://www.maam.ru/detskijasad/perspektivnyi-plan-konspekt-syuzhetno-rolevoi-igry-ayeroport-podgotovitel'naja-grupa.html>

НАЗВАНИЕ ТЕМАТИЧЕСКОГО МОДУЛЯ: ПРАКТИКИ ИГРОВОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ (ДВОРОВЫЕ ИГРЫ, НАРОДНЫЕ ИГРЫ)

Название игровой практики: Штандер – стоп

Возрастная адресованность: 5-8 лет

Предполагаемое количество участников: от трех и более детей

Материал, оборудование: мяч

Ход игры:

Водящий, выбранный считалочкой, становится в центр круга, образованного другими игроками. Остальные участники стоят от ведущего примерно в 1-2 шагах. В середине круга нужно поставить крестик мелком или положить камушек. На это место становится водящий с мячом.

Водящий подкидывает мяч вверх, называя имя любого игрока, тот должен поймать мяч. Если у него получилось, он становится новым водящим, если же нет – все игроки должны разбежаться в разные стороны. Когда ведущий крикнет «Штандер!» или «Стоп!» остальные игроки должны замереть в одном положении, а водящий, вернувшись в центр круга, должен попасть мячом в другого игрока. Если ему это удалось, тот, в кого попал мяч, становится новым ведущим.

Источник: <https://imom.me/shtander-stop-podvizhnaya-igra-dlya-detej-4-6-let/>

Название тематического модуля: Практики игрового взаимодействия (дворовые игры, народные игры)

Название игровой практики: Али-Баба и разрывные цепи

Возрастная адресованность: 5-8 лет

Предполагаемое количество участников: от шести и более детей

Материал, оборудование: нет

Ход игры:

Играющие делятся на две команды и встают, взявшись за руки, лицом к команде противника, на расстоянии 5–7 метров.

Игру начинает одна из команд словами: «Али-Баба!» Вторая команда хором отвечает: «О чем, слуга?» Вновь говорит первая команда, называя имя одного из игроков команды противника, например: «Пятого, десятого, Сашу нам сюда!»

Названный игрок оставляет свою команду и бежит к команде противника, стараясь с разбега разорвать цепь, то есть расцепить руки игроков.

Если ему это удастся, он забирает в свою команду игрока, расцепившего руки. Если цепь не разорвалась, то он остается в команде противника. Игру команды начинают по очереди. Побеждает та команда, в которой через определенное время будет больше игроков.

Источник: https://summercamp.ru/%D0%98%D0%B3%D1%80%D1%8B_%D0%BD%D0%B0_%D0%BF%D1%80%D0%BE%D1%80%D1%8B%D0%B2_%D1%86%D0%B5%D0%BF%D0%BE%D1%87%D0%BA%D0%B8

Название тематического модуля: Практики игрового взаимодействия (дворовые игры, народные игры)

Название игровой практики: Заря-заряница

Возрастная адресованность: 5-8 лет

Предполагаемое количество участников: от шести и более детей

Материал, оборудование: небольшой жгутик или лента

Ход игры:

Дети встают в круг, руки держат за спиной. Один из играющих – «заря», он ходит за кругом со жгутиком или лентой. Все играющие вместе с «зарей» произносят слова песенки:

Заря-заряница, красная девица
По полю ходила, ключи обронила.
Ключи золотые, ленты голубые,
Кольца обвитые – за водой пошла.

С последними словами играющий – «заря» кладет незаметно жгутик или ленту одному из игроков и встает в круг. Тот, в свою очередь, бросает жгутик или ленту перед одним из своих соседей. И они оба бегут в разные стороны по кругу. Кто первый добежит до жгутика или ленты и поднимет его, тот выбирает «зарю»: называет по имени какого-либо игрока и говорит: «тебе нести зарю!» Тот, кто не успел поднять жгутик или ленту, встает в круг. Игра начинается сначала.

Пока играющий-«заря» выбирает, кому отдать жгутик или ленту, дети не поворачиваются назад. Нельзя передавать жгутик или ленту одним и тем же. Играющий, кому передали жгутик или ленту, должен быстро выбрать, с кем он будет соревноваться в беге.

Источник: <https://sibmama.ru/igry-na-maslenicy.htm>

Название тематического модуля: Практики игрового взаимодействия (дворовые игры, народные игры)

Название игровой практики: Гори ясно

Возрастная адресованность: 5-8 лет

Предполагаемое количество участников: от шести и более детей

Материал, оборудование: платок

Ход игры:

Дети стоят в кругу и держатся за руки. В середине – ребенок с платочком в руке (водящий). Сначала дети идут по кругу вправо, а водящий машет платочком. Затем дети останавливаются и хлопают в ладоши. Водящий двигается поскоками внутри круга. С окончанием музыки останавливаются и поворачиваются лицом к двум стоящим в кругу детям. Затем играющие хором поют считалку:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Раз, два, три!

На слова «Раз, два, три» дети три раза хлопают в ладоши, а водящий три раза взмахивает платочком. После этого двое ребят, напротив которых остановился водящий, поворачиваются спиной друг к другу и обегают круг. Каждый стремится прибежать первым, чтобы взять у водящего платок и поднять его вверх.

Игра повторяется.

Гори, гори ясно. (2)

Дети выстраиваются пара за парой. Водящий становится впереди. Ему не разрешается оглядываться. Все поют:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.

Глянь на небо –

Птички летят, колокольчики звенят!

Когда песня заканчивается, дети, стоявшие в последней паре, разъединяются и оббегают стоящих в парах (один слева, другой справа). Они стараются впереди схватиться за руки. Водящий, в свою очередь, старается поймать кого –нибудь из бегущих. Пойманный становится водящим в первой паре, а оставшийся без пары становится новым водящим. Если же пара бегущих успевает соединиться раньше, чем водящий успеет кого –либо поймать, то эта пара становится впереди, игра продолжается с прежним водящим.

Источник: <https://heaclub.ru/podvizhnaya-igra-gori-gori-yasno-pravila-igry-dlya-detskogo-sada>

Название тематического модуля: Практики игрового взаимодействия (дворовые игры, народные игры)

Название игровой практики: Дедушка Мазай

Возрастная адресованность: 5-8 лет

Предполагаемое количество участников: от шести и более детей

Материал, оборудование: нет

Ход игры:

Участники игры, выбирают дедушку Мазая. Договариваются между собой, какие движения обозначающие работу (например, сеяние, молотьбу, жатву, косьбу и т.д.) будут ему показывать.

Двигаясь к дедушке Мазаю поют:

Здравствуй дедушка Мазай,

Из коробки вылезай!

Где мы были, мы не скажем,

А что делали покажем!

После этих слов изображают движениями работу, о которой договорились. Если дедушка Мазай отгадал – дети разбегаются, а он их ловит. Первый пойманный становится дедушкой Мазаем. Игра повторяется. Если дедушка не отгадал, ему показывают другую работу.

Источник: <https://infourok.ru/kartoteka-belgorodskih-narodnih-igr-2437692.html>

НАЗВАНИЕ ТЕМАТИЧЕСКОГО МОДУЛЯ: «СВОБОДНЫЕ ПРАКТИКИ ДЕТСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ (СВОБОДНЫЕ ИГРЫ)»

Название игровой практики: Свободные игры с использованием авторского дидактического пособия «Игровой калейдоскоп»

Возрастная адресованность: от 5 до 8 лет.

Предполагаемое количество участников: от 1 до 10 человек.

Ход игры/правила/игровые действия/руководство/:

Для организации свободной игровой детской деятельности пособие разбито на развивающие зоны, «Занимательная математика», «Ребенок и

мир природы», «Ребенок и мир людей», «Юные исследователи». Развивающие зоны разделены на блоки.

«Занимательная математика». Блок А1 (геометрические фигуры) – в блоке расположена дидактическая игра «Математический планшет». Данная игра представляет собой резиночный конструктор. На квадратном поле расположено определенное количество штырьков. На них натягиваются цветные резиночки, и на поле возникают всевозможные силуэтные изображения геометрических фигур, цифр, любых плоскостных объектов, узоры. Дети, действуют по собственному замыслу, или используют образец.

Блок А2 (количество и счет) – представлен наборами математических знаков, цифр, сюжетных картинок для составления простых задач.

Блок «А3» (ориентировка во времени) – в блоке расположен макет часов, сюжетные картинки с частями суток, режимными моментами.

Блок «А4» (экономика) – оснащен различными видами денежных купюр и монет, дидактической игрой «Магазин» с различными отделами.

«Ребенок и мир природы». Блок «В1» (живая природа) - представлен игровым пособием ТРИЗ – технологии «Круги Луллия», состоящим из 3 разноцветных игровых кругов, на которых расположены сменные кармашки.

Блок «В2» (неживая природа) – представлен дидактической игрой «Так бывает или нет?», иллюстрациями времен года.

«Ребенок и мир людей». Блок «С1» (ранняя профориентация) – представлен игровым материалом для сюжетных игр «Пиццерия», «Кафе», «Плевая кухня», тематическими альбомами, наборами одежды из фетра, плоскостными фигурами людей.

Блок «С2» (патриотическое воспитание, краеведение) – в блоке расположены лэпбуки с развивающим игровым материалом «Моя родина - Россия», «Валуйки – малая родина».

«Юные исследователи». Блок «D1» (окружающий мир) – в блоке расположено авторское сенсорное полотно «Обо всем на свете». Сенсорное полотно представляет собой основу с модульными и съёмными элементами. В игре с данным пособием, дети по своему желанию комбинируют съёмные элементы и создают картины по своему замыслу.

Блок «D2» (занимательные опыты) – представлен мини-коллекциями семян злаковых растений, овощных культур, дидактической игрой «Волшебные мешочки», материалами для проведения элементарных опытов.

Блок «D3»- представлен игровым бизбордом.

В пособие «Игровой калейдоскоп» входит игра-ходилка. На игровом поле имеются прозрачные кармашки, в которые вставляются иллюстрации, соответствующие замыслу и интересам детей.

С данным игровым пособием дети могут играть самостоятельно, работать в индивидуальном темпе, а также организовать свою деятельность вне стола с помощью игровых материалов данного пособия.

Пособие обеспечивает детям свободу выбора между различными видами игровой деятельности, объемом работы и способами ее организации.

Источник: Гринявичене Н.Т. Игра и новый подход к организации предметно-игровой среды. М.: Педагогика, 2006.

Название тематического модуля: «Свободные практики детской деятельности (свободные игры)»

Название игровой практики: Свободная детская игра с использованием настольного маркера игрового пространства «Сектора»

Возрастная адресованность: от 5 до 8 лет.

Предполагаемое количество участников: от 1 до 6 человек.

Ход игры/правила/игровые действия/руководство/:

Для организации свободной игры, используется настольный мини маркер. Он представлен в виде макета, поделенного на 6 секторов. Мини маркер дает возможность для свободной игры при этом, не занимая много места. На каркасе мини маркера расположены съемные окна и двери, которые с помощью липучек можно перенести в любой удобный уголок макета. Рядом с макетом расположены контейнеры с картинками и фигурками людей, животных, транспорта, рыбок, предметами заместителями и многими другими атрибутами, которые дети будут использовать в зависимости от желания и задумки.

Возможные варианты свободной детской игровой деятельности.

Игровая ситуация «Домик в деревне». В соответствии с игровым замыслом каждый сектор дети могут представить в виде определенного сюжета. Например, в виде жилых комнат. Детям предоставлены материалы для декора комнат (сменные картинки с изображением обоев, макеты мебели, и обстановки, фигурки людей). Сектор – огород, детям предоставлена возможность проявить себя в роли огородника, посадить различные овощи и ягоды (используются муляжи ягод, овощей, семян). Сектор – сад, в котором можно почувствовать себя садовником (в данный сектор входят сменные картинки с изображением различных фруктовых деревьев, предметы заместители, конструктор для обыгрывания построек). Сектор - пруд, где дети могут попробовать себя в роли рыбака (съемный водоем на липучках, разновидности рыбок из фетра, водная растительность). В зависимости от желания ребенка с помощью сменных картинок, и предметов-заместителей каждый сектор также может трансформироваться как в коровник, свинарник, так и конюшню и много другое. Дети могут проявить себя в роли фермера, или побыть в роли какого – либо животного.

Игровая ситуация «ЖД вокзал», сектора макета могут быть оформлены как зал ожидания, кафе, касса (используются картинки для смены фона в зависимости от сюжета, конструктор Лего, «Бургер», наборы посуды и мебели). Так же дети могут оформить пироны, куда будут пребывать поезда и вагон.(для данного сектора используются макеты поездов, рельсы, семафоры, указатели). Дети могут развернуть игровой

сюжет исполняя роли: проводника, кассира кассы, начальника вокзала, пассажира, работника железнодорожного кафе и другие.

Источник: З. Н.А Виноградова, Н.В. Позднякова. Сюжетно-ролевые игры для старших дошкольников. АЙРИС-ПРЕСС Москва 2018.

Название тематического модуля: «Свободные практики детской деятельности (свободные игры)»

Название игровой практики: Свободная детская игра «Боди-арт»

Возрастная адресованность: от 5 до 8 лет.

Предполагаемое количество участников: неограниченное количество

Ход игры/правила/игровые действия/руководство/:

Для проведения этой игры потребуются картинки с изображением животных, насекомых, лиц людей с различной мимикой, зеркала. Детям предлагается нарисовать маски на лицах друг друга либо на своем лице самостоятельно (по желанию, не ограничиваясь предложенными картинками). Все это делается с применением зеркал, чтобы участникам игры было хорошо видно собственные маски.

После того как все маски нарисованы, участники рассказывают, что они чувствуют в своей маске, помогает она им или мешает, что хотелось бы изменить в ней. Также создатели маски рассказывают, почему им захотелось нарисовать для этого ребенка именно эту маску (при желании, дети имеют возможность подкорректировать маску).

Возможные варианты свободной детской игровой деятельности.

1.Если ребята нарисовали маски животных могут разыграть сказки «Зимовье», «Лиса, кот и петух» и др., где дети выступают активными участниками, самостоятельно распределив роли. Могут придумать другое развитие событий (не как в исходном варианте) или же окончание сказки.

2.Если нарисовали птиц. Могут поделиться на две команды: хищные - не хищные, перелётные - зимующие. Рассказать об среде обитания, питании, особенностях оперения, организовать подвижную игру «Перелет птиц».

3.Если дети нарисовали различную мимику лица человека могут поиграть в сюжетно-ролевою игру «Цирк», выступив цирковыми артистами, веселыми клоунами или зрителями. Затем поменяться ролями.

Источник: Лебедева Л.Д. — «Практика арт-терапии: : подходы, диагностика, система занятий». - СПб.: Речь, 2003.

Название тематического модуля: «Свободные практики детской деятельности (свободные игры)»

Название игровой практики: Свободная детская игра с использованием напольной сюжетной ширмы

Возрастная адресованность: от 5 до 8 лет.

Предполагаемое количество участников: от 1 до 10 человек

Ход игры/правила/игровые действия/руководство/:

Напольная сюжетная ширма обладает широкими игровыми возможностями, многофункциональна в использовании, имеет возможность применения несколькими детьми одновременно. Кроме того,

сюжетная ширма трансформируема и легко переносится в любой уголок групповой комнаты, может быть использовано в любой свободной игре.

Каждый разворот ширмы имеет определенную игровую направленность:

- Юный строитель.
- Больница.
- Магазин.
- Почта.
- Парикмахерская.
- Семья.
- Ателье.
- МЧС.
- Кафе.
- Офис туристического агентства.

Для самостоятельной игровой деятельности дошкольников в рамках направленности каждого разворота ширмы продумана примерная тематика сюжетных линий.

Возможные варианты свободной детской игровой деятельности.

Например, для организации сюжета игры «В гости к бабушке» в рамках разворота «Семья» в кармашки ширмы вкладываются семейные фотографии, на крючки размещается фартук, парик, бигуди (для создания образа бабушки).

Для организации игрового сюжета «Отправляем посылку» на ширме размещается сюжетная картинка с изображением почтовых коробок разной величины, указывается их стоимость. Выставляются весы, предлагаются деньги, сумки, пакеты, на крючках размещается униформа почтальонов (темный короткий халатик).

Небольшие сюжетные линии дают возможность воспитанникам дополнительно находить новые повороты игрового взаимодействия: упаковать посылку, сделать покупки для пересылки в подарок бабушке, приход в магазин, консультации продавца, объявления о распродажах, оплата покупок и т.д.

Кроме того, при помощи сюжетной ширмы можно организовать игровое взаимодействие между несколькими сюжетными линиями (например, надо зайти в парикмахерскую, постричь ребенка затем зайти в больницу к врачу). И все это на достаточно маленькой площади и с минимальным количеством игрового оборудования

Варианты развития игры будут зависеть от имеющегося социального опыта дошкольника и умение использовать этот опыт в процессе игр.

Источник:

1. Н.Я. Михайленко, Н.А. Короткова. Как играть с ребенком. Москва, 2012.
2. С.Г.Доронов. Требования к созданию предметной развивающей среды, обеспечивающие реализацию основной общеобразовательной программы дошкольного образования. Москва, 2016.

Название тематического модуля: «Свободные практики детской деятельности (свободные игры)»

Название игровой практики: Свободная детская игра с использованием дидактического пособия «Игровой парашют»

Возрастная адресованность: от 5 до 8 лет.

Предполагаемое количество участников: от 3 до 15 человек

Ход игры/правила/игровые действия/руководство/:

Игровой парашют - это тканевый круг, состоящий из сегментов разного цвета. У парашюта на стыке сегментов имеются ручки-петли, которые позволяют детям управлять парашютом. Имеются липучки к которым прикрепляются съемные карманы со сменными картинками, пуговицы для прикрепления деталей из фетра: цветы, животные и т.д. Свободная игровая деятельность с парашютом может организовываться как внутри помещения, так и на улице.

Возможные варианты свободной детской игровой деятельности

С парашютом дети могут выполнять такие игровые действия как: поднимать, опускать, раскачивать, пускать большие и маленькие волны, по нему можно ходить, под ним можно спрятаться. Парашют даёт ребёнку богатый спектр новых ощущений: это и яркий зрительный образ, и сильный ветер, и звон натянутого парашюта, парус, и ощущение мягкой ткани, обнимающей ребёнка, сидящего под парашютом.

Игра «Перемена мест». До начала игры каждый участник - ребенок должен взяться за сектор парашюта определенного цвета. В этой игре каждому игроку будет соответствовать свой цвет. Выбирается ведущий. Ведущий в момент максимального подъема парашюта громко называет какой-либо цвет. Так, если ведущий выкрикивает «красный», каждый, кто держится за красный сектор парашюта, отпускают парашют и, пробежав под ним, меняются местами с кем-либо из игроков с противоположной стороны. Пока часть игроков находится под парашютом, остальные медленно тянут парашют вниз, пытаясь поймать участников игры, бегающих под парашютом. Если кого-то удалось поймать, помогают этому игроку выбраться, и он находит себе новое место у парашюта.

Игра «Кого позвали?» В начале игры дети выбирают ведущего, затем дети прячутся под парашют, водящий предлагает выглянуть тому, у кого... (есть в одежде синий цвет, чье имя начинается со звука «А», кто родился летом, у кого светлые волосы, кто сидит с Ваней, кто пришел сегодня первый, кто дежурный и т. д.) Игроки, услышав задание водящего, выглядывают и прячутся снова, подсказывать друг другу нельзя, выигрывает тот, кто ни разу не ошибся.

Источник:

1. Дюкова Ф.Р. Под ред. Лавровой Г.Н. Двигательный игротренинг с пособием «Парашют»: метод. рекомендации / Челябинск, 2007 - 40с.

2. Русских Е. С. Игровой парашют: методическая разработка. – Омутнинск, 2011. – 5 с.

3. Чинарова Е. Под крылом: веселые игры с парашютом. – Режим доступа: <http://letidor.livejournal.com/266020.html>