

Игровой материал для электронного регионального банка игр по направлениям игровых площадок.

1 игровая площадка «Дети любят играть»

Театрализованная игра «Репка»

Цель: развивать самостоятельность в игре, формировать у детей интерес к театрализованной деятельности; развивать личность ребёнка, прививая устойчивый интерес к музыкально - театральной деятельности; совершенствовать артистические навыки детей в плане переживания и воплощения в образ.

Оборудование: столы, музыкальные инструменты, куклы Би-Ба-Бо, ширма, стереосистема.

Ход игры:

Мастер загадывает загадку.

(Бабка, старый дед и внучка,

Мышка, кот, собака Жучка

Вместе все меня смогли вытянуть из-под земли. (Репка).

Мастер:

-Дети у меня на столе лежат куклы- персонажи из разных сказок. Вам нужно выбрать кукол из сказки "Репка".

- Вы выбрали правильных персонажей. А сейчас нужно распределиться между собой: кто будет Актером, а кто зрителем.

(Дети распределяются по ролям).

ТЕАТРАЛИЗАЦИЯ СКАЗКИ РЕПКА.

Мастер: (*Обращает внимание на ширму*)

- Посмотрите дети, какой у нас красивый дом.

«Есть у нас чудесный дом, дом,

И живут игрушки в нем, нем,

Кто к дому подойдет, подойдет,

Спросит, Кто же в нем живет? Кто же?

- Жили - были дед да баба

Дед: Что ж, пожалуй, я схожу. Да и репку посажу.

Вот так, расти репка большая.

Репка : Я расту на огороде.

До чего же хороша!

Сладкая и крепкая,

Называюсь репкой я!

Дед: Выросла на славу...

Не видал такую право!

Что за чудо из чудес?

Репка - чуть не до небес!

Дед: Ух, дерну - ка. Ух, дерну – ка! Не тут - то было.

Одному не хватит силы. Что мне делать...

Как мне быть.... Позову я бабу. Бабка, а бабка иди поскорей ко мне, посмотри, какая репка выросла.

Помоги мне вытянуть.

Раз - вот эдак! Раз – вот так! Нет, не вытянуть ни как.

Ну и репка так овощ. Знать придется звать на помощь...

Бабка: А давай, дед позovem Внучку. Внучка иди к нам на помощь.

Репку дернуть помоги!

Внучка: Я бегу спешу на помощь.

Где он не послушный овощ...

Внучка: Раз - вот так эдак!
Раз - вот так!
Нет. Не вытянуть никак,
Ну и репка вот так овощ
Знать придется знать на помощь...
А давайте позовем собачку.
Жучка, Жученька беги! Репку дернуть помоги.
Жучка: Ав –ав какая репка.
Ав – ав большая.
Раз – вот эдак!
Раз - вот – так
Нет, не вытянуть ни как
Ну и репка вот так овощ
Знать придется звать на помощь...
Надо кошечку позвать
Жучка: Мурка! Кисонька! Беги.
Репку дернуть помоги.
Кошка: Мяу - мур- ,мяу - мур!
Помочь я рада.
Раз – вот эдок!
Раз - вот так!
Нет, не вытянуть никак!
Ну и репка вот так овощ
Знать придется звать на помощь....
Надо мышку нам позвать
Мышка крошка к нам беги.
Дергать репку помоги!
Мышка: Пи – пи – пи не боюсь
И за мурку ухвачусь.
Раз – вот эдак!
Раз вот так!
Дед: Дружно вытянули репку
Что в земле сидела крепко.

Музыкальная игра «Узнай, какой инструмент звучит»

Цель: развивать внимание, музыкальные и творческие способности (с учётом возможностей каждого) посредством различных видов музыкальной деятельности. Расширение музыкального кругозора детей; формирование музыкальных способностей: чувства ритма.

Оборудование: музыкальные инструменты, (бубны, бубенцы, ложки)

Ход игры:

Мастер показывает детям три музыкальных инструмента: бубен, бубенцы и ложки, и предлагает построиться детям в три колонны. По звучанию бубна дети первой колонны бегут по кругу. Под звучание ложек - дети второй колонны бегут по кругу. Под звучание бубенцов дети третьей колонны бегут по кругу. Исполнение на музыкальных инструментах варьируется Мастером игры.

2 игровая площадка «ДРУЖБА ЗАРОЖДАЕТСЯ В ИГРЕ»

Игра- экспериментирование «Цветок, распустившийся на воде».

Цель: наблюдать за похожим процессом в ускоренном темпе, так как в настоящем времени цветы распускаются долго.

Оборудование: пара листов обычной бумаги (можно взять цветную), ножницы, цветные карандаши, ёмкость с водой.

Ход игры:

Мастер показывает детям опыт, и предлагает вырезать детям небольшие цветы с шестью лепестками. Чем больше цветов дети нарежут, тем красивее будет бумажный сад. Затем мастер предлагает детям раскрашивать лепестки цветными карандашами. Складываем цветы лепестками внутрь. Мастер наполняет емкость водой. Дети выкладывают цветы на поверхность воды лепестками вверх.

Игра- экспериментирование «Рисование мылом»

Цель: показать, как происходит процесс рисования мылом, развить фантазию.

Оборудование: жидкость для мыльных пузырей, гуашь цветная, белая бумага.

Ход игры:

Мастер наливает немного жидкости для мыльных пузырей в стакан. Затем опускает трубочку для коктейля в стаканчик и начинаем дуть в нее до тех пор, пока над стаканчиком не поднимется мыльная «шапочка». Затем берет плотный лист бумаги и прикладываем к стаканчику с мыльными пузырями. Можно так сделать несколько раз. Можно на одном листе бумаги использовать растворы разных цветов, применив цветную гуашь. Поднявшиеся пузыри можно снимать ложкой и выкладывать их на лист бумаги. После проведения опыта Мастер предлагает детям сделать вывод: что рисовать можно не только красками, но и мылом.

3 игровая площадка «ДВОР - ЛУЧШЕЕ МЕСТО ДЛЯ ИГР»

Сюжетная игра «Казачьи Разбойники»

Цель: способствовать развитию физических качеств, развитию общей и мелкой моторики, пространственной ориентации и внимания.

Оборудование: банданы по количеству участников 2-х цветов, фонограмма с детскими песнями про разбойников, мелки по количеству участников 2-х цветов, смайлики.

Ход игры:

Мастер предлагает детям поделиться на две команды. Они заранее договариваются друг с другом, в пределах какой территории можно играть, а куда выходить запрещено.

Члены команды «Казачьи» отходят в сторону таким образом, чтобы не видеть участников другой команды.

Разбойники берут мел и рисуют на асфальте большой круг, который знаменует начало движения. Далее от этого круга рисуются стрелки в том направлении, куда команда «разбойников» будет убегать. Стрелки можно рисовать абсолютно на любой поверхности: на дереве, бордюре, скамейке, стене дома.

По сигналу команда «разбойников» начинает убегать в соответствии с разметкой стрелок. Основная задача разбойников – как можно лучше спрятаться. Поэтому чем более запутанными будут нарисованные стрелки, тем сложнее казакам будет найти разбойников. Далее, ориентируясь по стрелкам, казакам необходимо найти разбойников. Если все цели достигнуты, Мастер игры подводит итоги.

Словесная игра «Съедобное — несъедобное»

Цель: развивать внимание, скорость мышления и быстроту реакции; создать хорошее настроение, эмоциональный заряд от участия в развлекательном действии.

Оборудование: мяч.

Ход игры:

Мастер предлагает участникам игры встать в круг и кидать друг другу мяч, называя любой предмет. Если названное слово означает что-то съедобное, игрок, которому кинули мячик, должен его поймать. Если названный предмет несъедобен, то мячик нужно оттолкнуть. Если названо несъедобное и мячик пойман, то считается, что предмет съеден. Тот, кто случайно поймал мячик, становится водящим. Если кидали съедобное, а игрок оттолкнул или не поймал мяч, он становится водящим.

4 игровая площадка «ДВИЖЕНИЕ ПОМОГАЕТ РАЗВИТИЮ»

Подвижная игра «Кто быстрее»

Цель: совершенствовать умение манипулировать мячом в различных двигательных заданиях, развивать двигательную самостоятельность.

Оборудование: мячи, обручи, ориентиры.

Ход игры:

Мастер предлагает детям построиться в две колонны. По сигналу игроки, строящиеся первыми, выполняют прыжки на двух ногах до своего обруча, в котором находится мяч, берут его и возвращаются бегом к своей команде. Второй игрок с мячом в руках прыгает на двух ногах до обруча, кладет его и возвращается бегом назад. Как только он пересечет обозначенную линию, прыжки начинает следующий игрок и т.д.

Подвижная игра «Передача мяча в колонне»

Цель: развивать внимание, быстроту реакции, ловкость; совершенствовать ориентировку в пространстве.

Оборудование: платок.

Ход игры:

Мастер предлагает детям встать в круг. Выбирается водящий. Он с платочком идет за кругом, кладет его на плечо одному из игроков и быстро бежит по кругу, а тот, кому положили платок, берет его в руку и бежит за водящим. И тот и другой стараются занять свободное место в круге.

Если игрок с платком догонит водящего и сможет положить ему платок на плечо, прежде чем тот займет свободное место в круге, тот вновь становится водящим, а игрок, отдавший платок, занимает свободное место. Если убегающий первым встанет в круг, то водящим останется игрок с платком. Он идет по кругу, кладет платок на плечо другому игроку, игра продолжается.